

# Proloog

Zeven kennismeesters staan voor een bijna onmogelijke opdracht. Binnen 120 uur moeten zij de kenniscomputer op Stulpenrijk resetten, want anders dreigt alle kennis op aarde verloren te gaan. In deze kenniscomputer wordt al de kennis van aarde opgeslagen en beheerd. Om de kenniscomputer goed te laten werken, heeft deze blauwe energie nodig van aarde. Deze blauwe energie komt binnen in de Groene Weide op Stulpenrijk. Hoe meer mensen leren, samenwerken en kennis ontwikkelen, hoe meer blauwe energie er naar de Groene Weide stroomt.



Naast deze blauwe energie ontvangt Stulpenrijk ook rode energie van aarde. Deze rode energie komt op Stulpenrijk binnen in de Zwarte Poel en komt vrij als er op aarde twijfel is over kennis, mensen ruzie maken, elkaar niet meer vertrouwen en minder samenwerken. Deze rode energie neemt steeds meer in kracht toe en moet worden tegengehouden.



## Kennisja

Wijze Uil van Stulpenrijk. Hoofd kennismeester.



## Storm

Slimme jongen van aarde. Vriendelijk, houdt van games, computers en cijfers.



## Roos

Spontane meid van aarde. Teamspeler, sportief en actiegericht.

## Bella

(Belonia Snorhaar) Poes van Stulpenrijk. Mooi en beste zangeres. Creatief.



## Studiaan

Bordercollie van Stulpenrijk. Hard werken, eerlijk en leergierig.



## Pienter

Haas van Stulpenrijk. Snel en pienter. Werkt voor de geheime dienst S.L.I.M. .

## Motivatio

Pandabeer van Stulpenrijk. Groot, sterk, lief en betrouwbaar.



Onder leiding van de wijze uil Kennisja, gaat het team met Storm, Roos, Studiaan, Pienter, Motivatio en Bella de strijd aan met de rode energie. Verwarmester Wartaal richt in opdracht van zijn Grote Leider Baal veel kwaad aan. Hierdoor worden de kennismeesters constant onder druk gezet. Maar al de teamleden zijn uitgekozen om hun goede eigenschappen en samen vormen ze een hecht team.



### **Baal**

*Burgemeester van Valseringen,  
angstaanjagende minotaurus.*

### **Wartaal**

*Verwarmester  
van de Zwarte  
Poel, lelijke trol  
die verwarring  
zaait.*



Ondanks al de tegenwerking van Wartaal is het team er toch in geslaagd al drie van de benodigde symbolen in bezit te krijgen. In de Woelige Bossen hebben ze het Gouden Beloningskaartje gevonden. Op de Ruige Savanne verdienen ze de Steen der Wijzen. En in de Stuivende Woestenij lukt het ze om de Kennisappel mee te mogen nemen.



**Gouden  
Beloningskaartje**



**Steen der Wijzen**



**Kennisappel**

Ondertussen is het feest in de Zwarte Poel en is er chaos op de Groene Weide. Het lukt daar burgemeester Erasmus niet om alles onder controle te houden. Een groot probleem is zijn zoon Donald die in de macht van Wartaal en Baal is gekomen. Hij gedraagt zich vreemd en gaat helemaal op in zijn rol. Er komt steeds minder blauwe energie richting de Groene Weide. De inwoners klagen steen en been en beginnen in opstand te komen. Erasmus zijn enige hoop is het kennismeesters team. Die zijn aangekomen in de Zwarte Poel, waar nieuwe uitdagingen op hen wachten. Nog 32 uur en de klok tikt door. Zal het hen lukken om de blauwe energie en de kennis op aarde te redden?



## **Erasmus**

*Statige eend, burgemeester van Waardam. Vader van Donald.*



## **Donald**

*Avontuurlijke, overmoedige jonge eend, die daardoor in de problemen komt. Zoon van burgemeester Erasmus.*

