DIE LÜCKENKNÜLLERKIDS

GESCHICHTEN AUS EVERYWEN VON OMAR SHERIFF

**DER AUFSTAND DER DOSEN**
**Band 1, Teil I, Kapitel 2**
***DIE GESCHICHTE DES KAPITÄNS***

**Der Aufstand der Dosen**
**Die Windhose**

## Kapitel 2
## *DIE GESCHICHTE DES KAPITÄNS*

Inhaltsverzeichnis

**DER AUFSTAND DER DOSEN**
**Band 1**

TEIL I
**DIE WINDHOSE**

1. Der Aufbruch ( Die Blume des Strär)
2. Die Geschichte des Kapitän
3. Kathy Kas Geschichte
4. Die Geschichte des Pullovers
5. Die Geschichte der Kids
6. Der geheimnisvolle Dosendampfer
7. Das Kind ist fort.

TEIL II
**DER FLIEGENDE DOSENDAMPFER**

1. Wieder an Land
2. Am Vorabend der ungewöhnlichen Ostersteinspaltung
3. Abends im Hafen
4. Überraschung, Überraschung
5. Blinde Passagiere
6. Die Fachwelt überlegt
7. Der einzelne Indianer

TEIL III
**DOLORES**

1. Das Treffen am Fischerberg
2. Madame Klamm kommt an
3. Feinde und Vogel-Fau
4. Die Quaderatur der Zylinder
5. Der Lösung ganz nahe
6. Die Krakauer gehn kraxeln
7. Dolores lernt

**Epilog**

**DER AUFSTAND DER DOSEN**
**Band 2**

Teil I
**VORWÄRTS - RÜCKWÄRTS**

Prolog: der zitternde Tisch

1. Unten durch und oben drüber
2. Ess-Dur: eine runde Sache
3. Mr Musch räumt auf
4. Elektrostatisch-telepathisch
5. ... weiter ... dank Koronation
6. Wurmlöcher im Regenbogen + LG Otts verlorenes O
7. Ist der Baum zu schwer?

Teil II
**TEMPO**

1. Im Schallball
2. halbtrocken in die Zielgerade
3. zweimal ins Schwarze

seit 2008
Stand 2016

Fortsetzung folgt

**Der Aufstand der Dosen**
**Bd 1/ Teil I „ Die Windhose“**

## Kapitel 2. Die Geschichte des Kapitäns.

Der Kapitän ist übermüdet. Tiefe Nacht. Er muss schlafen. Er will ankern, schläft aber überm Ankern ein, das Schiff fährt auf Grund, eine Insel, der Kapitän wird in die Luft gewirbelt und kommt außerhalb des Bootes auf dem Boden auf.

Er findet in der Dunkelheit etwas Rundes als Schlafplatz, das sich bei Tageslicht als Rippenbogen herausstellt.
Flugwesen tauchen auf und versuchen auf den Enden des Rippenbogens zu landen, freundliche Wesen, deren Anblick DLW zu Tränen rührt.

Endlich können sie sich auf den gegenüberliegenden Bogen-Enden halten, sie beugen sich aufeinander zu, verbinden sich in der Mitte, sie klappen ihre Federn nach unten, die Entmittung beginnt, der ein fliegendes Herz und Randvoll Schmerz entspringen.

Randvoll Schmerz erschrickt und stürzt ab, als DLW „Vorsicht“ ruft, fängt sich aber auf dem Gelenk-Ende eines Knochens, der aus dem Sand ragt, das verhindert, dass etwas ausläuft. Unterdessen füllt sich der Himmel mit einem Schwarm Winterpullover aus Dover, sie wickeln ihre Fäden ab und umwickeln damit die Federn in der Mitte des Bogens, es entsteht ein Korb.

DLW will Randvoll Schmerz befreien. Damit nichts ausläuft, muss er ihn auf die Beine stellen, erst dann kann man den Knochen abnehmen, der wie ein Korken funktioniert. DLW beginnt mit einer Muschelschale zu graben.

Das Innere Kind verlässt das verzweite Wesen und schlüpft in den Federkorb. Es schaut dem Kapitän beim Graben zu.
Das Herz nimmt Abschied und fliegt übers Meer davon. Als es aber dunkle Wolken aufkommen sieht, die zu der Insel ziehen, kehrt es um.

Es macht sich Sorgen.
Das Innere Kind sieht beim Graben zu und ist ganz fasziniert. Es verlässt den Korb.
Es beginnt zu schneien.

Das innere Kind und der Kapitän treffen sich, das Kind wirft seine ersten Schneebälle. Der Kapitän zeigt ihm den Brief, der mit Inneres Kind unterzeichnet ist.

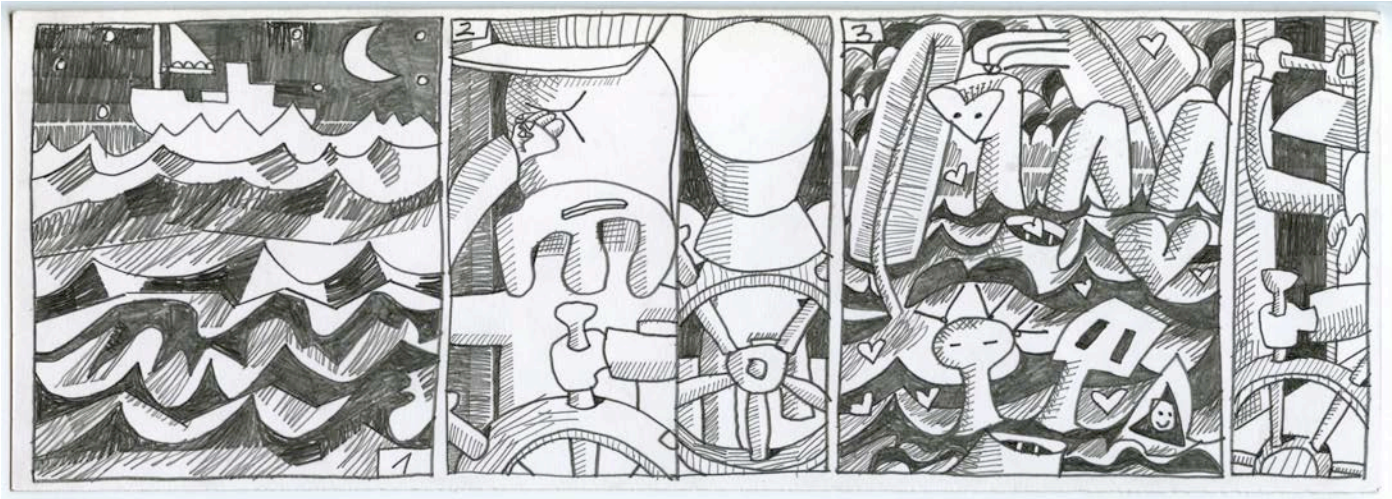
Ja, das ist meiner.

Dann hilft es beim Graben.
Endlich kann der Knochen umgedreht werden.

Aber ohne die Hilfe des fliegenden Herzens wäre es schief gegangen.
Randvoll Schmerz ist frei.

Omar Sheriff kriecht aus seinem Bett und greift nach dem Stift.

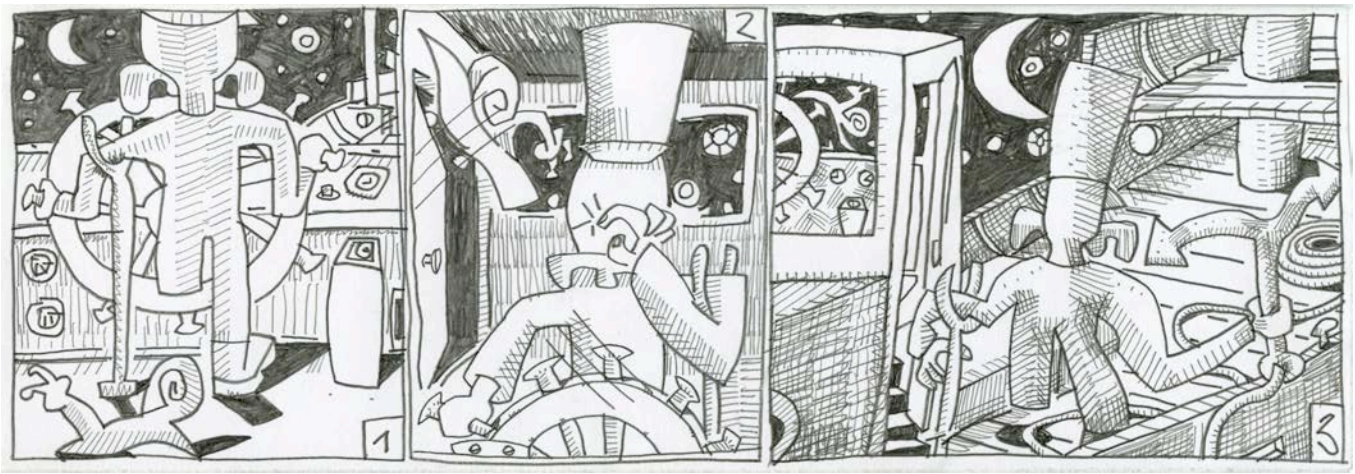
Forstsetzung folgt



1. Duss Lehmgeht Walther ist die zweite Nacht unterwegs. Die Zeit vergeht langsam und der Kapitän, der alles alleine tun muss, ist sehr müde geworden. Er reibt sich die Augen und merkt, dass er sie kaum noch aufhalten kann. Ab und zu nickt er ein und seine Stirn lagert zwischen zwei Holmen auf dem Steuerrad. Im Traum sieht er das Meer erfüllt von freundlichen Geschöpfen, die aufpassen, dass nichts passiert. Aber dann schreckt er wieder hoch und sieht vor der Windschutzscheibe der Kommandobrücke nur noch das schwarze, wild bewegte leere Meer. Es war ein schöner Traum gewesen. Nicht wahr?

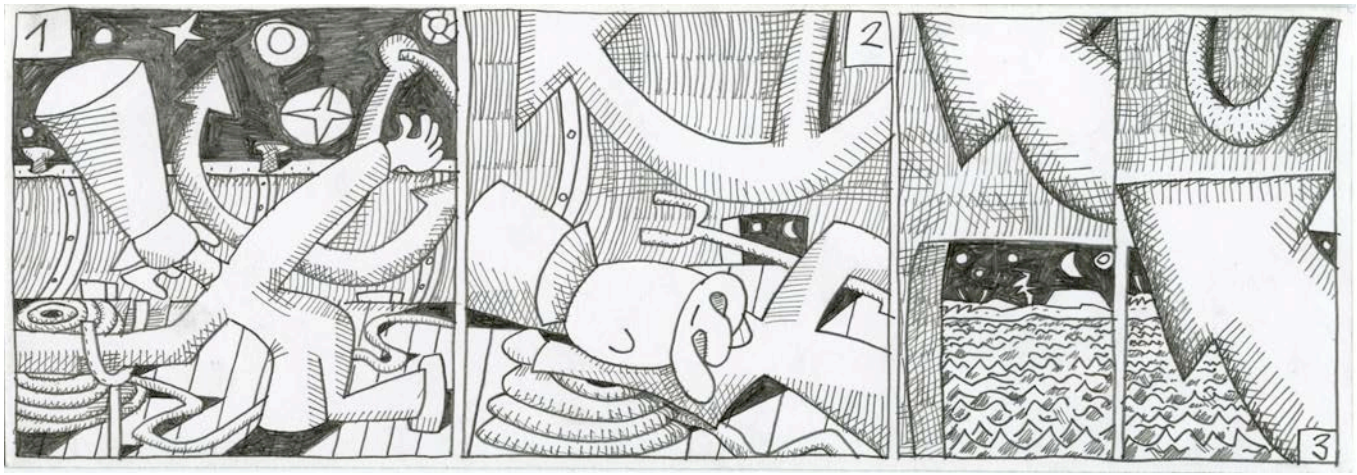
.....

.....

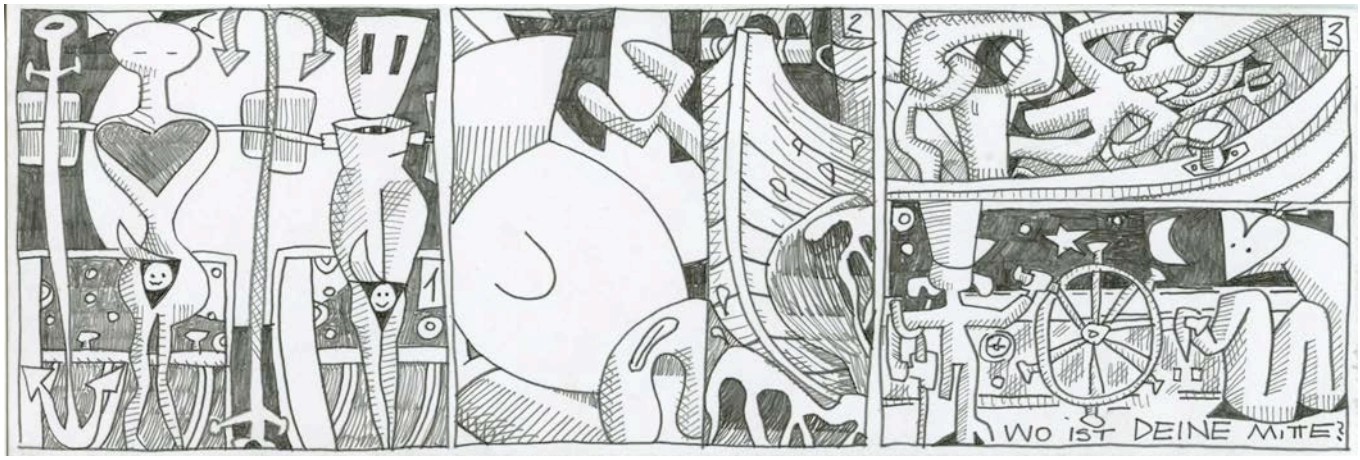


2. Da nützt das ganze Augenreiben nichts. Es ist höchste Zeit, Anker zu werfen und sich ein paar Stunden Zeit zum Ausruhen zu nehmen. Das Innere Kind muss warten. Der Kapitän tappt an Deck und greift nach dem Anker. Ganz schön schwer das Stück!

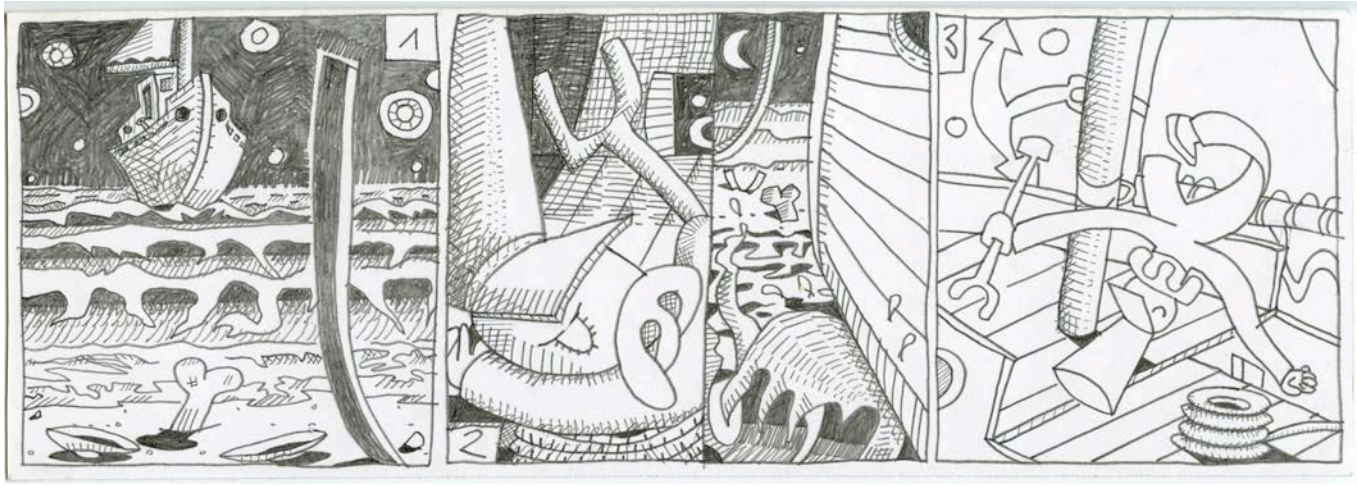
.....



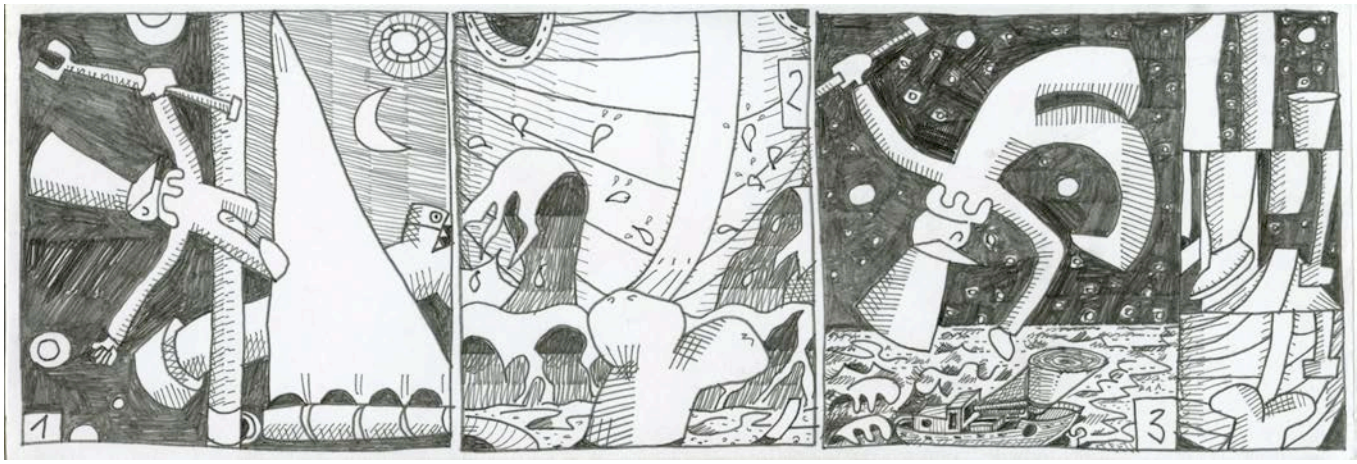

3. Der Kapitän hatte seine Kräfte überschätzt. Er hätte früher schon mal Pause machen sollen. Jetzt reichen die Kräfte nicht mehr aus, den Anker über Bord zu werfen. Das Gewicht des Ankers verstärkt seine Müdigkeit so, dass er im Stehen einschläft und dann umfällt. Glücklicherweise ist der Anker an Bord geblieben und mit ihm die Tau-Rolle, an der er angebunden ist. So hat Duss Lehmgeht Walther ein halbwegs bequemes Kopfkissen. Schneller als der Anker auf die Planken aufschlägt, ist der Kapitän im tiefsten Schlaf versunken. Durch das Speigatt könnte Ihr auf das Meer hinaussehen. Alles ist finster. Aber da ist doch etwas! Eine Insel. Einen Augenblick lang ist sie zu sehen, dann verdeckt der Anker die Öffnung.



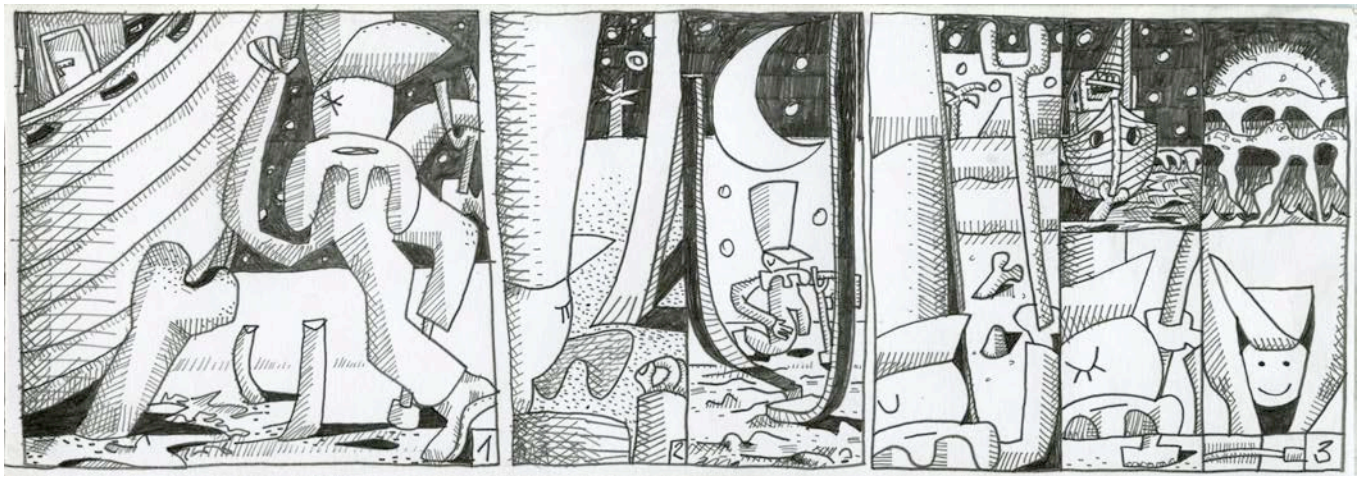

4. Lehmgehts Augen sind fest geschlossen. Darunter brodeln verrückte Gedanken und Bilder wie im Kochtopf von einem Zauberer. So verrückt und ungewöhnlich die Träume auch sind, von irgendwoher lugt immer etwas Freundliches hervor. Unter-dessen fährt das Schiff ohne Steuermann weiter. Der Kapitän träumt, dass alles bestens in Ordnung ist. Denn Kathy Ka ist an Bord und unterstützt ihn nach Kräften beim Steuern.



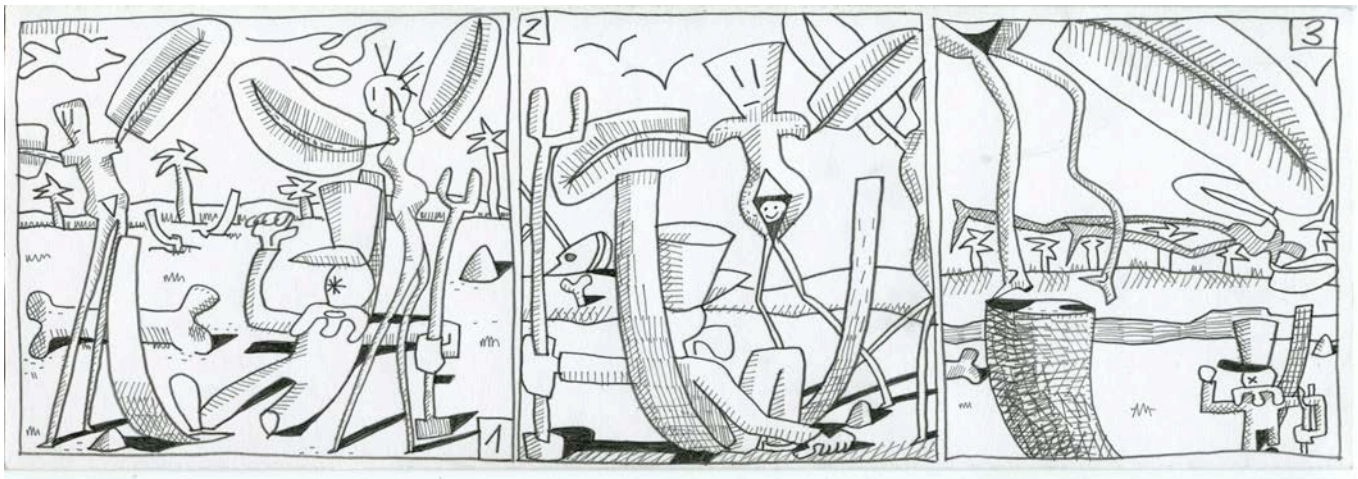

5. Da haben wir das Malheur. Das Boot jagt auf die Insel zu. Lehmgeht Walther ahnt von nichts. Nur noch wenige Augenblicke trennen den Schiffs-Bug vom Aufprall mit etwas Hartem. Rumpel! Kracks! Es ist geschehen! Der Kapitän wird von der Kraft des Zusammenpralls in die Luft gehoben.




6. Der Kapitän wird durch die Luft gewirbelt, ohne dass er davon etwas merkt. So kann er auch nicht erkennen, was da außerdem noch los ist. Etwas Unheimliches saust an ihm vorbei. Das Schiff sitzt fest und die Kraft, die Duss Lehmgeht Walther in der Luft gehalten hatte, lässt nach. Nach einer letzten Drehung sinkt er wieder zur Erde zurück. Gleich kommt er auf.



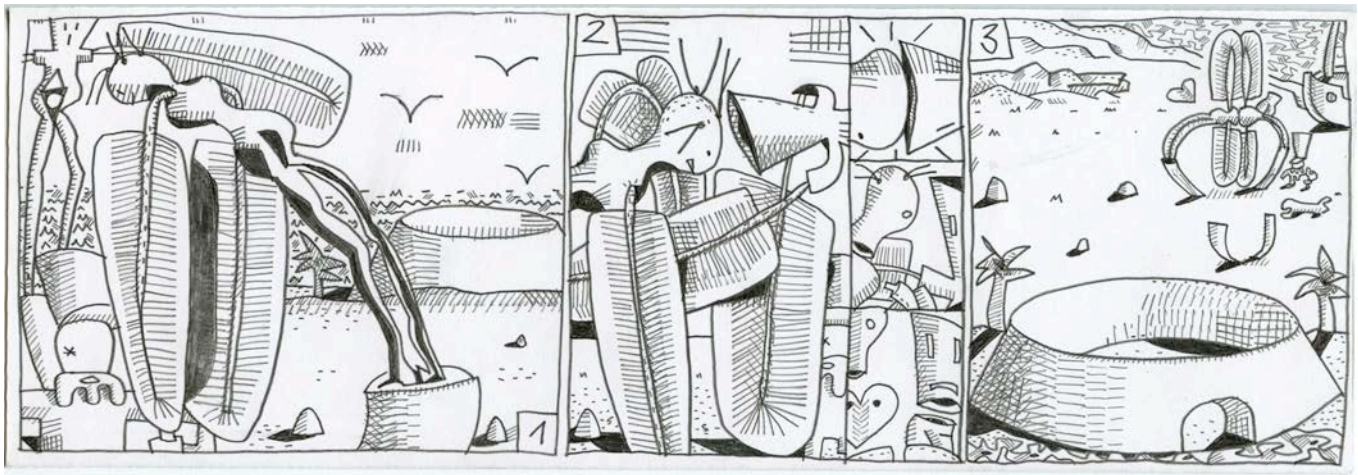
7. Er wird kurz wach. Was er sieht, erscheint ihm aber so unwirklich, dass er keines anderen Gedanken fähig ist als den, dass er etwas Bettartiges haben will, um dort weiterzuschlafen. Das ist auch ganz in der Nähe, und was auch immer es sein mag, es funktioniert wie ein Liegestuhl am Strand und der Kapitän kann seinen Schlaf fortsetzen. Den hat er auch nötig. Er wird erst wieder wach, als die Sonne schon hoch am Himmel steht.



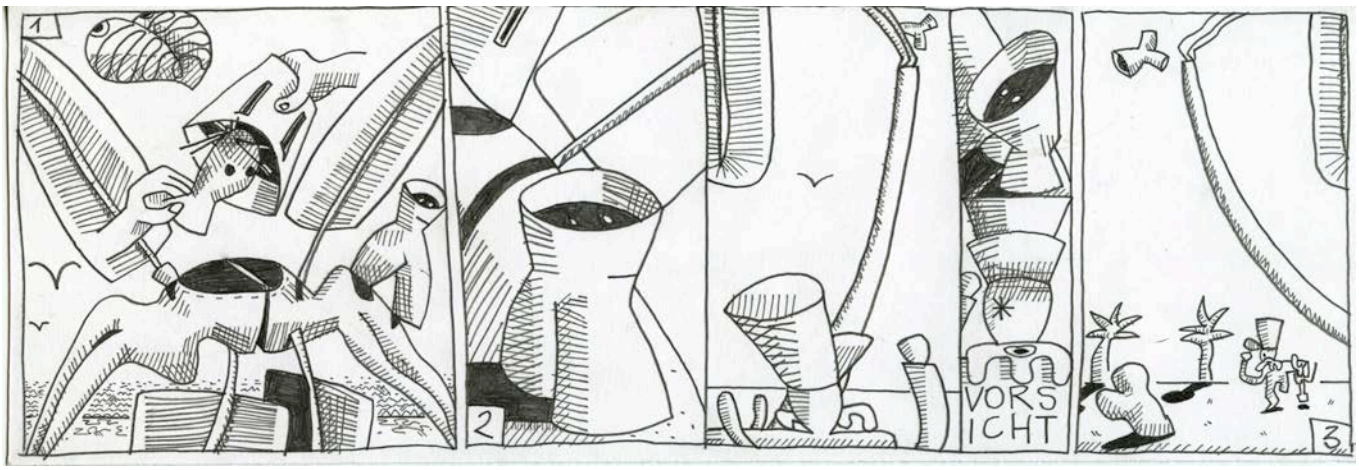
8. „Wo bin ich?“ will Lehmgeht wissen. Eine gute Frage angesichts der seltsamen Dinge, die bei Tageslicht zu erkennen sind. Ist das hier eine Insel oder keine, und wie groß wäre sie, und was ist mit dem gestrandeten Schiff. Zu gerne würde sich der Kapitän einen Überblick verschaffen, um all diese Fragen abzuklären. Aber das ist im Augenblick nicht möglich. Er ist schon mittendrin in einem Geschehen, das zwei Flugwesen auf Stelzenbeinchen bestimmen, und dabei scheint er im Weg zu sein und einen Platz zu besetzen, der für die beiden von höchstem Interesse ist. Es sind sanfte Wesen. Er fühlt sich auf freundliche Weise angesehen. Die großen Flügel fächeln ihm Wind zu, so dass er zuerst denkt, er wäre im Himmel und Engel würden sich um ihn kümmern. Offenbar hatte er sich`s in einem riesigen Rippenknochen bequem gemacht. An den Enden der Rippen, die halbkreisförmig in die Höhe stechen, stellen sich die Flugwesen auf. Was flattert da in der Ferne? Der ganze Himmel ist voll davon.

.

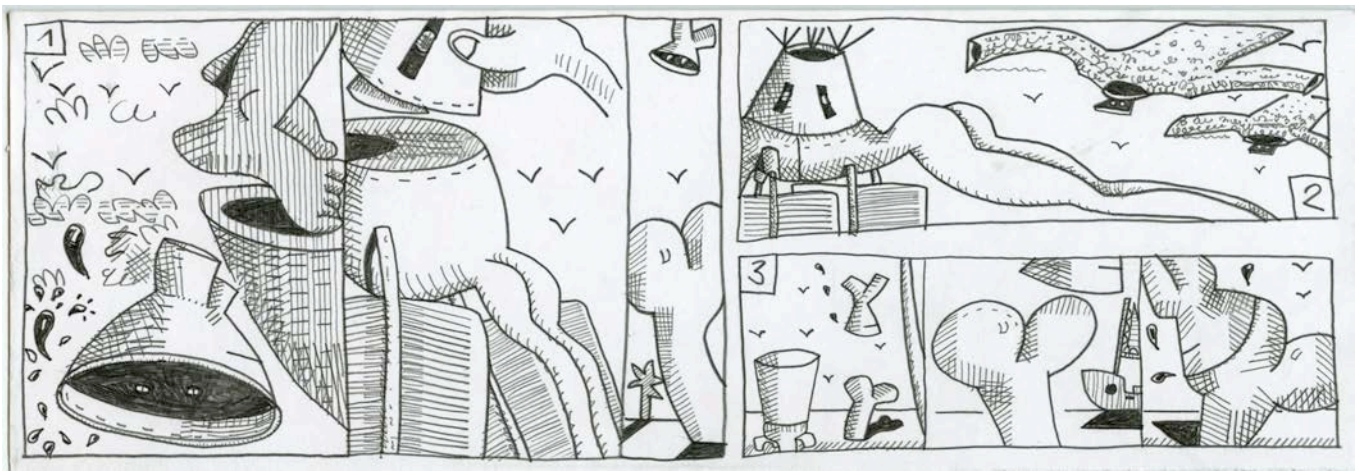
9. Der Kapitän verlässt seinen Schlafplatz und gewinnt mehr Abstand zu den Ereignissen, auf die er sich noch überhaupt keinen Reim machen kann. Weshalb ist er überhaupt hier? Auch das will ihm nicht gleich einfallen. Wisst Ihr es noch, liebe Kin-der? Die Flugwesen stellen sich auf die Bogenenden und flattern mit den Flügeln. Sie verlieren das Gleichgewicht. Dicht schwirren sie am Kapitän vorbei und machen einen zweiten Versuch. In ihrer Nähe fühlt sich der Kapitän wieder auf eine so freundliche Art angesehen, dass es ihm diesmal Tränen in die Augen treibt. Was mag ihn nur so furchtbar traurig machen? Er weiß es nicht.



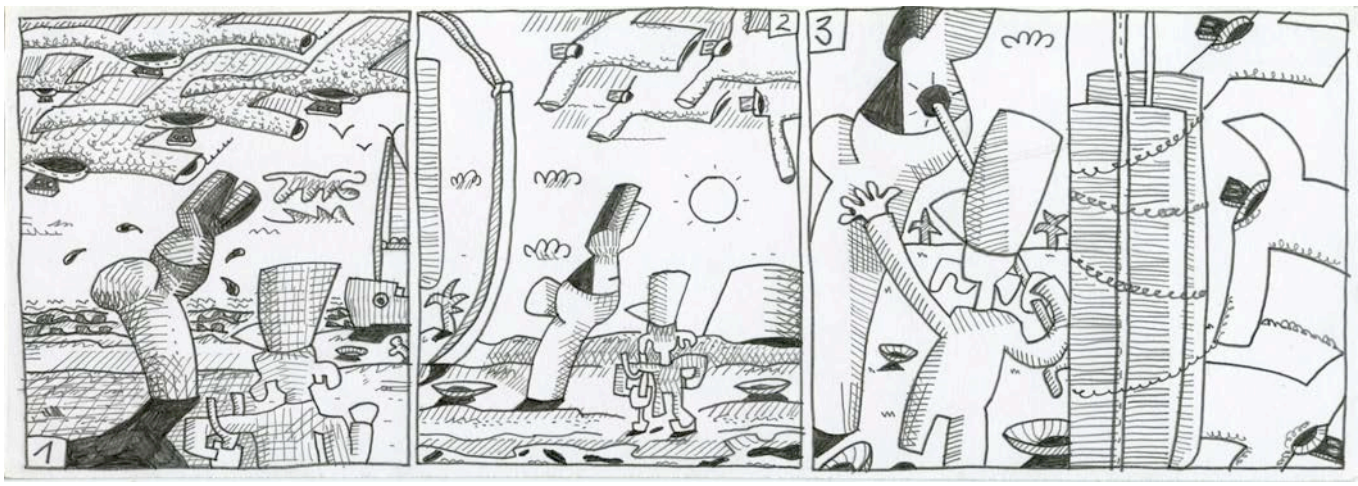

10. Allmählich setzt sich das ganze Bild zusammen. Das Gelände ist, soweit der Kapitän sieht, an drei Seiten vom Meer eingefasst. Am Strand gegenüber dem Schiff erhebt sich eine Sandburg. Die Flugwesen haben Aufstellung genommen und neigen sich einander über die Rippenöffnung entgegen. Sie bilden einen Bogen, der das Ganze zur Kreisform schließt. Als ihre Köpfe zusammenstoßen, gibt es einen zarten Klang, dem, so zart er auch ist, ganz entschiedene Vorgänge folgen. Die beiden Wesen brechen an bestimmten Stellen auseinander, Teile fallen heraus. Das sind die Mittelstücke. In der späteren Forschung heißt deshalb der ganze Vorgang „Entmittung“ und dieser Entmittung entspringt auf der einen Seite eine Figur, die Randvoll Schmerz heißt, und auf der anderen Seite ein fliegendes Herz. In diesem Prozess ist eingeschlossen, dass sich die beiden Köpfe als Hohlköpfe erweisen. Sie lassen sich ineinander stecken und deckeln darauf hin die Kontaktstelle der beiden Körper ab. Das heißt in der Fachliteratur “Verzweiung“ Die Flügel strecken sich. Der Kapitän ist fasziniert. Er macht eine Entdeckung, wie sie vor ihm noch kein Seefahrer nach Hause gebracht hat. In seiner Begeisterung übersieht er, dass es unklar ist, wie er jemals wieder heimkommen soll. Ebenfalls unbeantwortet ist die Frage, was sich in der Ferne am Himmel bewegt.



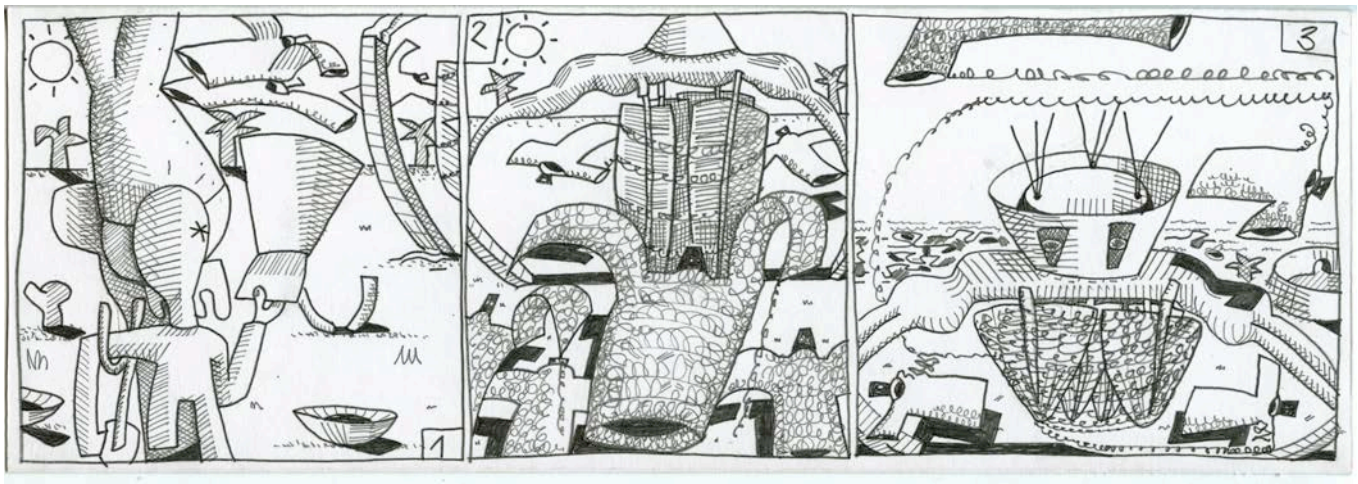

11. Hier seht Ihr den Ablauf der Dinge, der auf der vorhergehenden Seite beschrieben wurde, aus der Nähe. Randvoll Schmerz muss sich erst an die Helligkeit gewöhnen. Aber dafür ist er doch ganz sicher auf den Beinen! Findet Ihr nicht? Kapitän Lehm-geht Walther, der weiß, was zwei gesunde Beine wert sind, sieht das Unglück kommen. „Vorsicht!“ ruft er. „War es vielleicht dieser Warnruf, der Randvoll Schmerz aus dem Gleichgewicht gebracht hat, der erste Warnruf seines Lebens. Woher hätte er wissen sollen, dass dieser Laut ein Zeichen des Wohlwollens ist? Wenn er jetzt nur nicht alles verschüttet!



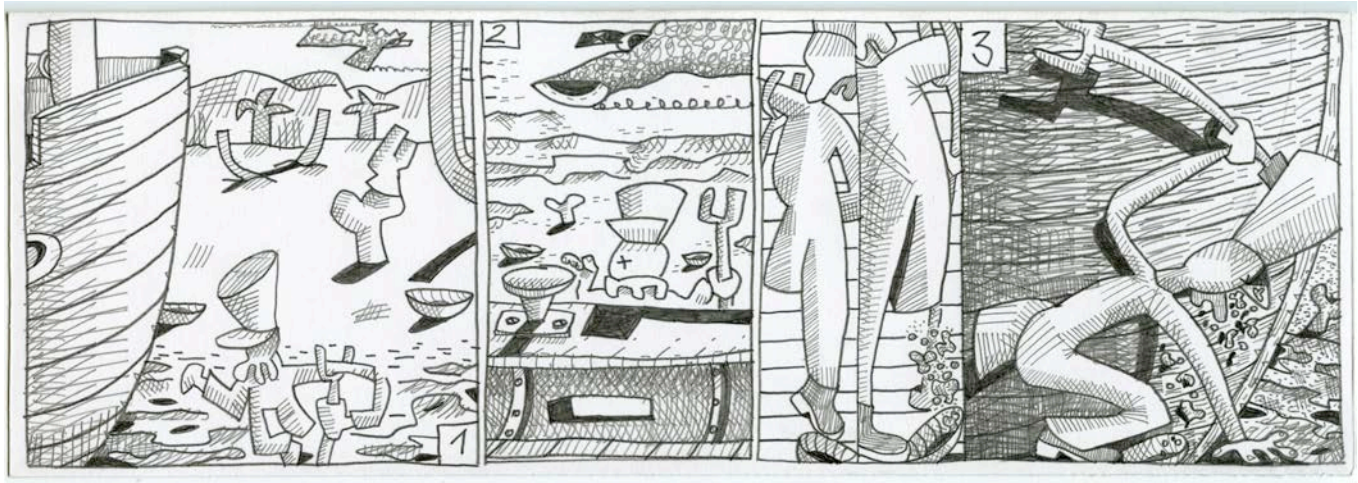

12. Randvoll Schmerz gibt sich alle Mühe, richtig zu stürzen. Der Luftdruck verhindert, dass er bei dem Sturz seinen Inhalt verliert. Außer dem Kapitän kann sich jetzt Niemand um ihn kümmern. Die Flugwesen sind Teil eines Prozessen geworden, der keine Unterbrechung duldet. Es lässt sich auch schon nicht mehr von zwei Wesen sprechen, mit den Rippen-Bögen zusammen bilden sie einen Rahmen. In dessen Mitte klappen sie ihre Flügel zusammen. Das ergibt ein Gehäuse, eine Kapsel, die neue Fragen aufwirft, während sich die Frage beantworten lässt, was aus der Ferne am Himmel herankommt. Es sind die Winterpullover aus Dover. Im nächsten Bild werden wir erfahren, welche Rolle sie spielen. Ob das etwas mit den offenen Maschen zu tun hat? Jeder zieht einen offenen Faden hinter sich her. Uff! Der Kapitän atmet tief durch. Noch einmal gut gegangen. Zielsicher hat Randvoll Schmerz das Knochenende angerudert, das aus dem Sand aufragt und wie ein Korken passt.



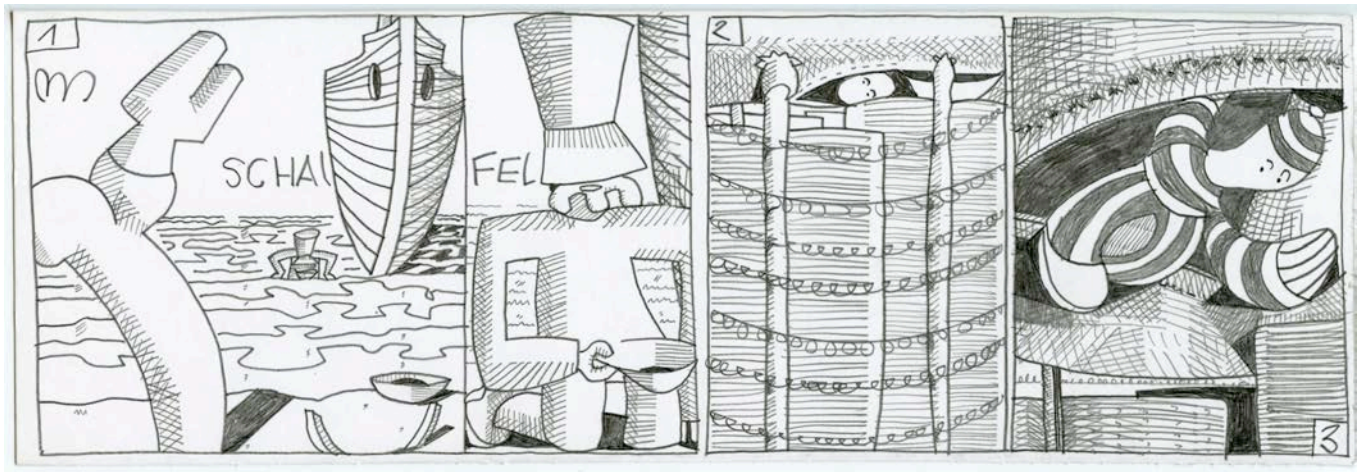
13. Bis auf ein paar Tropfen ist nichts verschüttet worden, Randvoll Schmerz passt exakt auf die Gelenkkugel, er kann zufrieden sein, aber wie weiter? Ohne fremde Hilfe gibt es kein Weiterkommen, falls das nötig werden sollte. das wird Lehmgeht Walther klar, als er heraneilt, um dem Unbekannten für seine geglückte Landung zu gratulieren. Die Pullover, die in halsbrecherischer Weise im Luftraum manövrieren, werden dafür wohl nicht Frage kommen. Was tun sie eigentlich? Der Kapitän klopft mit seinem Stock gegen Randvoll Schmerz. Er möchte mit ihm Kontakt aufnehmen und ihm seine Hilfe anbieten,



14. Die beiden entmitteten und verzweiten Wesen sind das Ziel der Pullover-Formationen. Die Pullover umfliegen die herunter-geklappten Flügel, die sich zu einem Behälter zusammen-geschlossen haben. Dabei bleiben die losen Fäden an den Federn hängen. Sie werden um den Feder-behälter gewickelt, der dadurch stabil und außerdem schön mollig wird. Der Kapitän hat sei-nen Hut abgesetzt, um sein Ohr näher an Randvoll Schmerz heran zu bekommen. „Hallo, kön-nen Sie mich hören?“ Das ist nicht leicht, weil die Bewegungen der Pullover, auch wenn diese immer kleiner werden, sehr viele Nebengeräusche erzeugen.

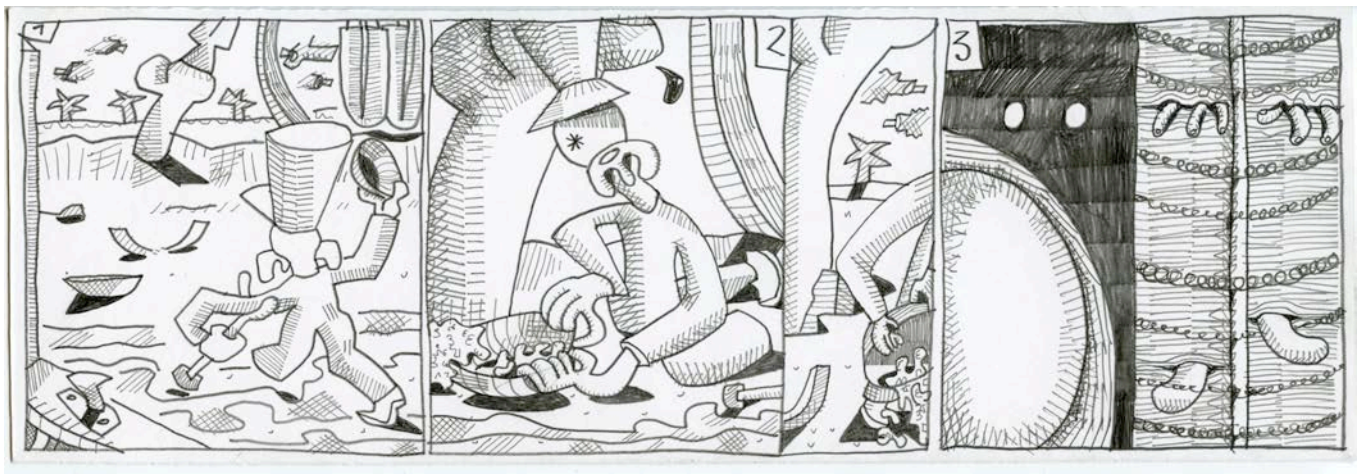



15. Der Kapitän hat das Problem begriffen. Randvoll Schmerz kann sich von seinem Knochen-Stöpsel nicht trennen, weil sonst der ganze Inhalt ausfließt. Er weiß keinen Rat. Wie auch! Um auf Erfahrungen wie Dass Lehmgeht Walther zurückgreifen zu können, ist sein Leben noch zu kurz. Dass weiß, dass der Knochen mit seinem Anhängsel ausgegraben werden muss und dass beides zusammen umgedreht und auf Randvoll Schmerzens Beine gestellt werden muss, erst nachher kann man daran denken, den Stöpsel wieder zu entfernen. Das ist einleuchtend, aber wie soll es ohne Schaufel durchgeführt werden. Im Boot ist eine. Aber wie soll ein einbeiniger alter Mann an Bord kommen. Dass springt in die Höhe, mehrmals, und kann sogar über die Reling sehen. Das ist auch alles. Aber was ist das? Er bekommt das Gesicht voller Sand und sieht nichts mehr.

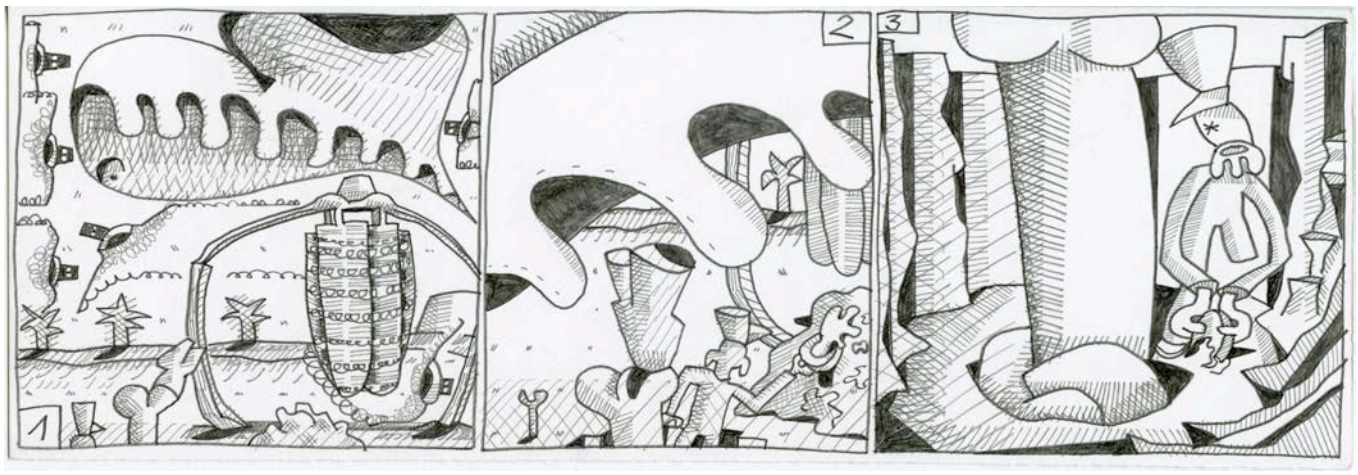



16. Dass hat sich den Sand aus den Augen gewischt. Eine Schaufel ist das nicht, aber es funktioniert wie eine. Eine Muschel. Jetzt sieht er, dass der Strand von Muscheln übersät ist. Noch jemand guckt und macht eine Entdeckung, es ist das Innere Kind, das soeben das Innere des verzweiten Wesens verlässt und in den Feder-Behälter umsteigt. Wir kennen es schon von seinem verfrühten Auftritt her.

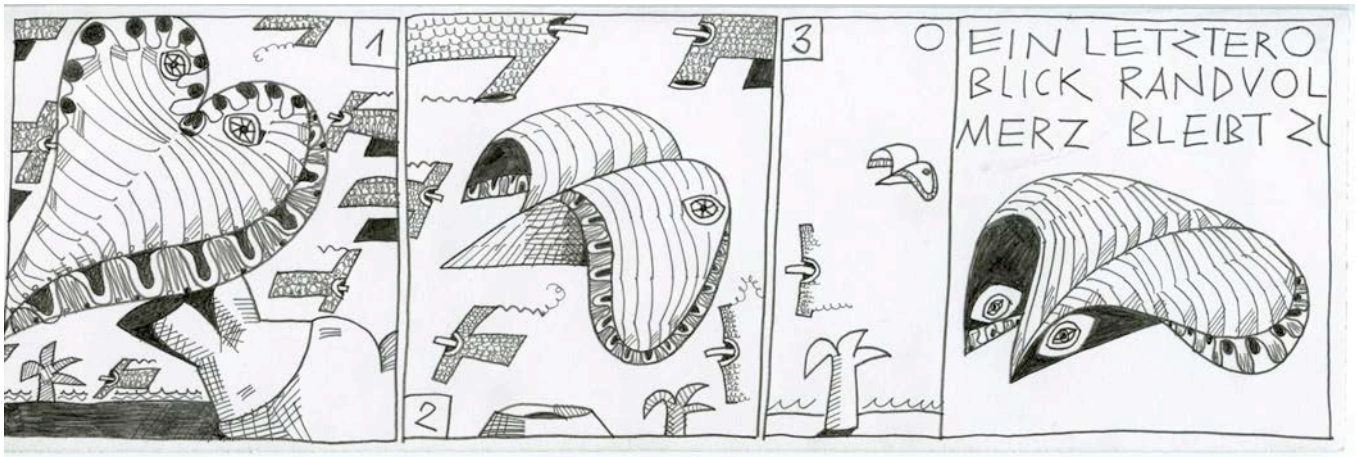
.



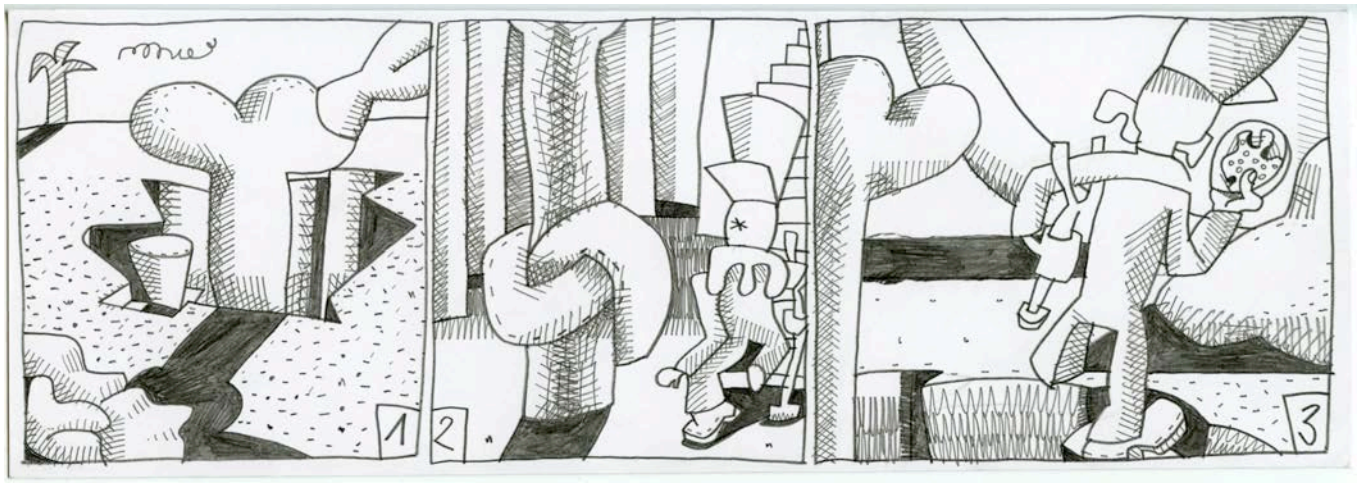
17. Voller Zuversicht kehrt Walther zum Knochen zurück. „Halten Sie aus, haben Sie noch etwas Geduld!“ ruft er Randvoll Schmerz zu, der in der Dunkelheit nichts sehen kann, jetzt aber Schabgeräusche hört. Dass Lemgeht Walther erklärt ihm seinen Plan, während er außen den Sand fortschaufelt. Das Innere Kind ist währenddessen in das Innere des Federbehälters hinunter gestiegen.



18. Von den Winterpullovern sieht man fast nichts mehr, sie haben sich fast vollständig aufgelöst und ihren Wollfaden um den Federbehälter gewickelt. Auch das Herz ist noch da und überfliegt das Ereignisfeld. Der Sand ist sehr locker und lässt sich leicht fortschaufeln. Der Kapitän hat schon ein großes Stück des Knochens freigelegt. In ungefähr zwei Meter Tiefe erwartet ihn eine Überraschung.

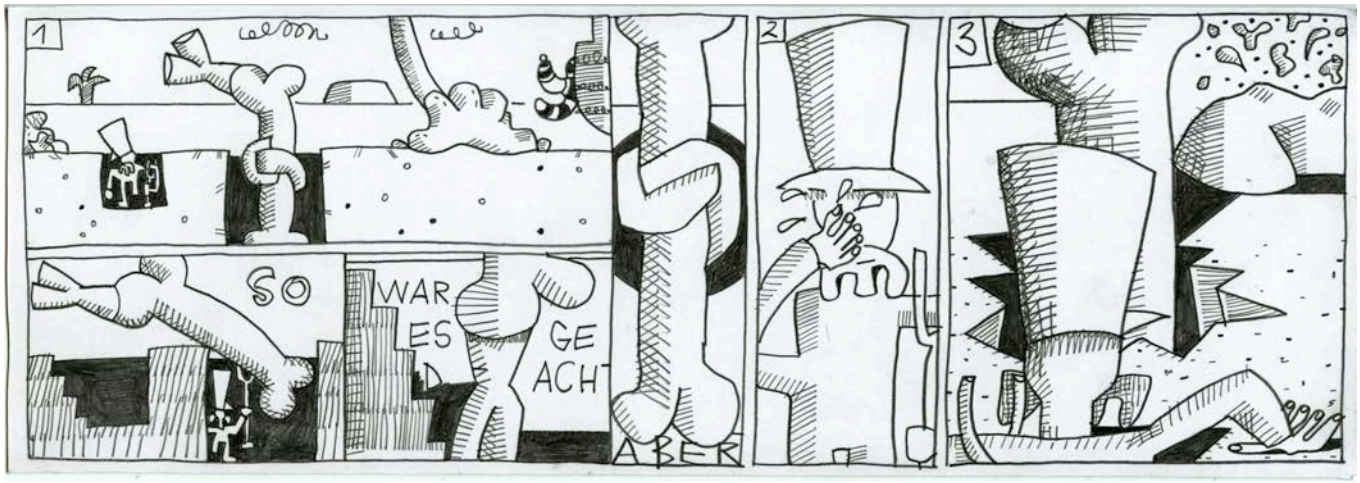



19. Bevor wir uns der Überraschung widmen, die der Kapitän gerade erlebt, müssen wir uns noch etwas Zeit für das Herz nehmen, es muss nämlich weg. Hallo Herz, wo musst Du denn hin? Vielleicht weiß es das selber nicht so genau. Oder der neue Schwarm Winter-Pullover bringt es so durcheinander, dass es zu antworten vergisst. Wortlos nimmt es Abschied und gewinnt mit wenigen Klappenschlägen an Höhe. Die neuen Winterpullover sind auch schon wieder aufgewickelt. Das Herz ändert seine Flugrichtung und blickt zurück. Ein letzter Blick. Randvoll Schmerz bleibt zurück. Das ist Gesetz. Herz Ahoi!

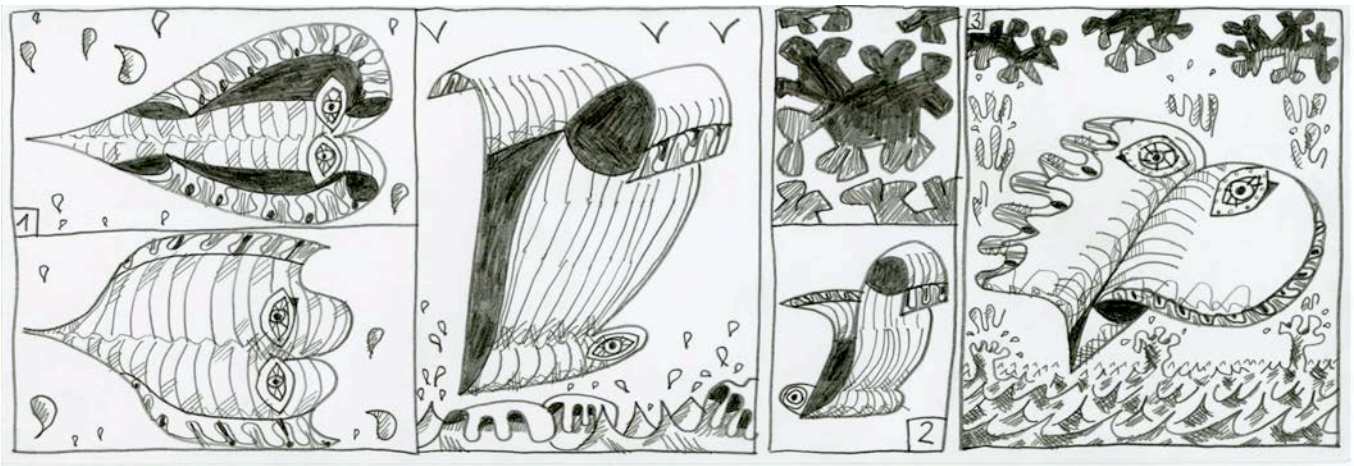



20. Zurück zu dem Kapitän. Das ist wirklich eine Überraschung! Eine böse Überraschung. Denn wenn es gerade noch so aus-gesehen hatte, als wenn der Kapitän am Ende des Knochens angekommen wäre, dann war das ein Irrtum gewesen, offenbar hat er erst die Mitte erreicht, denn wo lässt sich ein Knoten besser machen, als in der Mitte. Wenn man davon ausgeht, dann hat Duss Lehmgeht Walther noch eine Menge Arbeit vor sich. Er muss sich erst einmal setzen. „Dieser verdammte alte Knochen!“ denkt er. „Von wem mag der nur stammen ... es scheint, dass ich mich tief in die Vergangenheit gewühlt habe?“ Aber was soll`s, die Zukunft wartet! Er beginnt wieder zu graben und trägt den Sand wieder aus der Grube.

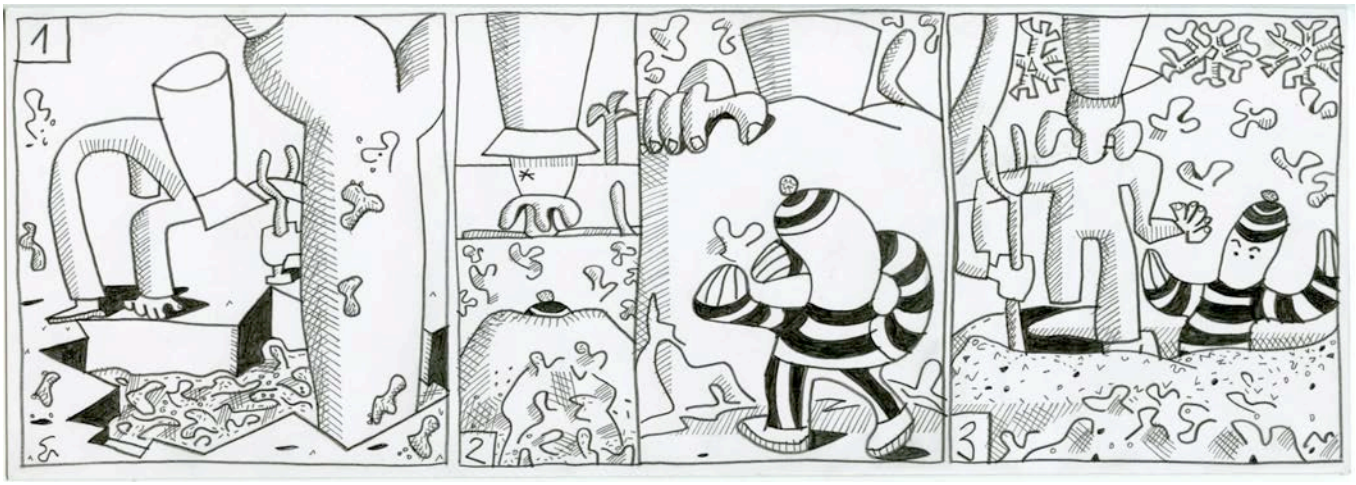
21. Als der Kapitän auf den Sandhügel steht und die Muschelschale ausleert, denkt er noch einmal über seinen Plan, wie er Randvoll Schmerz retten könnte, nach. Hab ich Euch überhaupt schon seinen Plan erklärt? Also, er will ... Kids, Ihr müsst warten ... Jetzt ist leider keine Zeit mehr, denn Duss Lehmgeht Walther hat, nachdem er den Schatten betrachtet hat, den Randvoll Schmerz wirft, eine neue Idee gefunden, die ich selber noch nicht weiß ... Er hat sich entschieden, nicht wieder in das Loch mit dem Knochen hinein zu steigen, stattdessen ... er geht um den Knochen herum und beginnt auf der anderen Seite ein neues Loch zu graben ... was hat er vor? Das Innere Kind sieht nicht mehr gut, weil der alte Knochen dazwischen ist. Das zweite Loch ist schon wieder ganz schön tief. Das Innere Kind hat, um besser sehen zu können, den Federbehälter weit geöffnet und beugt sich hinaus. Vorsicht, Inneres Kind!



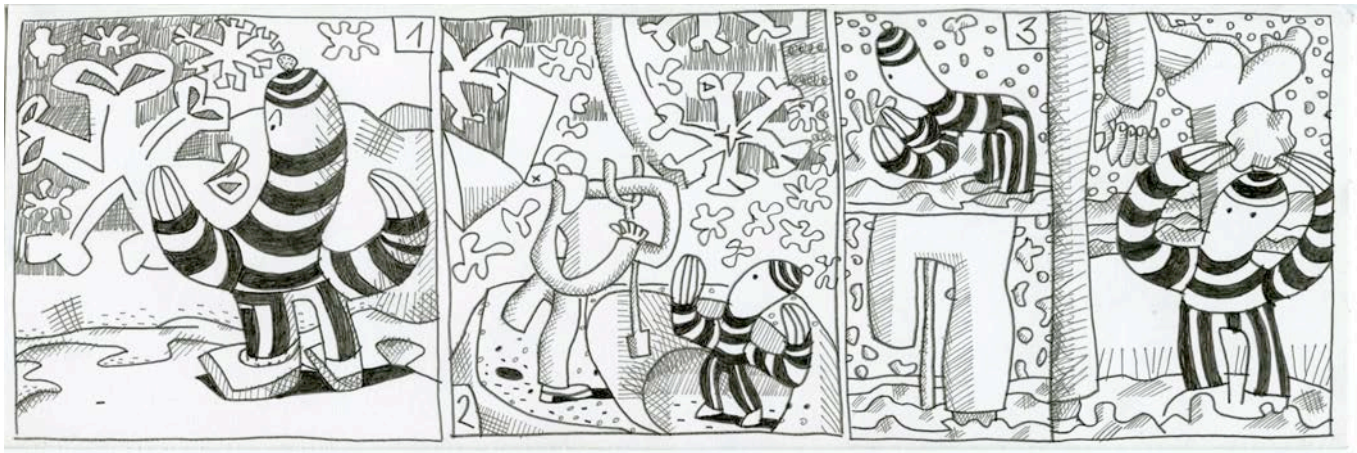

22. So hat das Innere Kind einen guten Blick und kann sehen, was der fremde Mann tut. Und ich kann Euch jetzt erklären, was Duss Lehmgeht Walther geplant hat. Mit einem Bild lässt sich das leicht darstellen. Das Problem, das Randvoll Schmerz hat, ist, dass er auslaufen würde, wenn er sich in seiner jetzigen Haltung von dem Knochen lösen würde. Er muss also erst einmal auf seine Beine kommen. Dazu buddelt der Kapitän das zweite Loch, in das er den Knochen umkippen will, dabei wäre Randvoll Schmerz wieder auf seine Beine gekommen, wäre aus dem Loch gestiegen und hätte den Knochen entfernt. Nun scheint aber der Knochen doppelt so lang zu sein als erwartet. So schön es auch ist, am Strand im Sand zu graben, Lehmgeht Walther ist ein bisschen verzweifelt, der Schweiß rinnt ihm von der Stirn und er weiß nicht, wie er den riesigen Knochen aus der Grube und in die Kippe bekommen soll. Er beruhigt sich wieder. „Jetzt grabe ich erst einmal den Knochen ganz aus“, denkt er sich und steigt wieder an die Oberfläche. Schon wieder eine Überraschung. Der Sandhaufen scheint ein Vulkan geworden zu sein, der große Mengen Sand spuckt.



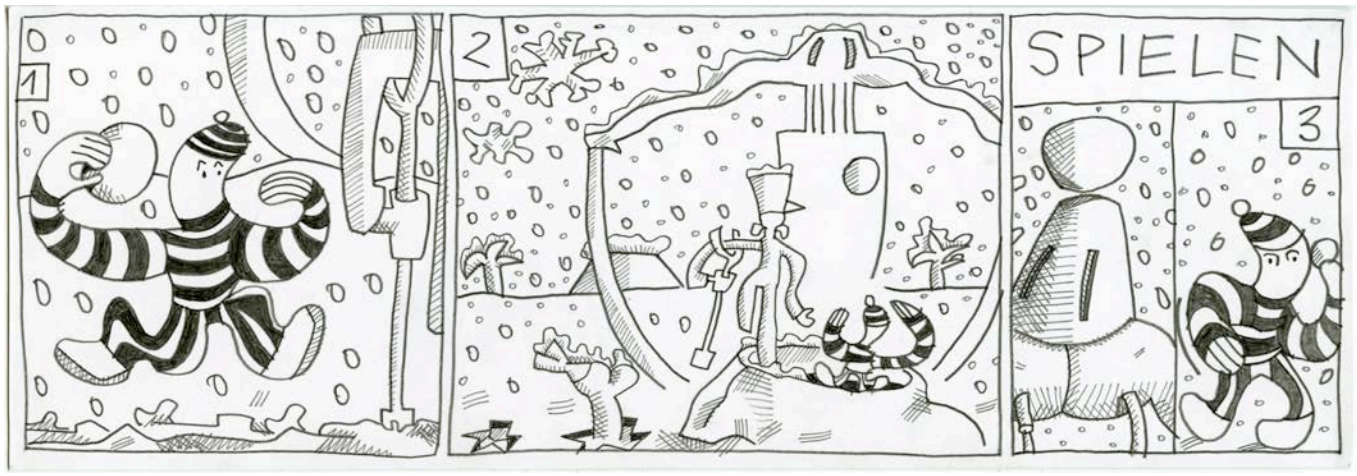
23. Hat Euch das Herz auch so leid getan, als es da ganz alleine davonfliegen musste? Ich weiß, Ihr wollt wissen, was das schon wieder für eine Überraschung ist, die der Kapitän erlebt, aber die läuft uns nicht davon. Nur noch einen letzten Blick auf das Herz! Einverstanden! Dann geht`s weiter. Die vielen Tropfen, die Ihr im ersten Bild seht, sind keine Tränen, auch wenn dem Herz zum Heulen ist. Es sind Wassertropfen. Das Herz fliegt dicht über der Meeresoberfläche dahin und ist ganz in die Betrachtung der Wellen vertieft. Seine Stimmungen wechseln und damit auch seine Gestalt. Plötzlich stutzt es. Was ist das, was links von ihm vorbeizieht. Dunkle, seltsam geformte Wolken. Das Herz macht eine scharfe Kurve nach links und fliegt auf ein seltsames Naturschauspiel zu, das es in dieser Meeres-Gegend noch nicht gegeben hat. Kochende Wassersäulen ragen aus dem Meer auf und schicken Dampf-Massen in die Höhe, wo sie sich in bedrohlichen Wolken verwandeln, eine Windströmung trägt sie rasend schnell davon ... Na gut. Es war versprochen. Wieder zurück zum Kapitän.



24. Was für Mengen das sind. die der Vulkan spuckt, erkennt Duss Lehmgeht Walther erst, als er in das Loch mit dem Knochen hineinsieht. Die viele Arbeit! Jetzt ist das Loch schon fast wieder randvoll Sand. Davon, dass er jetzt erst einmal den Knochen ausgräbt, kann keine Rede mehr sein, er steht wieder so gut wie am Anfang. Aber bevor er sich lange ärgert oder traurig ist oder sich sofort wieder wütend in die Arbeit stürzt, beschließt er, erst einmal den Grund für das Malheur genauer anzusehen. Soviel Zeit muss sein, einen Vulkanausbruch erlebt man schließlich nicht alle Tage. Wir wissen es ja schon, das Innere Kind ist der Vulkan. Das Graben im Sand, bei dem es den Kapitän beobachtete, gefiel ihm so gut, dass es ebenfalls zum Buddeln anfangen musste, und findet Ihr nicht auch, es gibt nichts Schöneres, als am Meer Sandburgen zu bauen. Duss Lehmgeht Walther hat im Augenblick darüber vielleicht andere Ansichten, außerdem sieht er sich ganz unerwartet dem Grund seiner See-Reise gegenüber, dem Inneren Kind. Erinnert Ihr Euch noch? Der Kapitän fischte eine Flaschenpost aus dem Meer, in der das Innere Kind um Hilfe rief. Aber bevor er sich auf diese Wendung seiner Geschichte einstellen kann, kommt schon wieder etwas Anderes: was da durch die Luft fliegt, ist nur mehr zum Teil Sand. Kinder, es schneit! Riesige Flocken segeln vom Himmel, und es werden immer mehr.

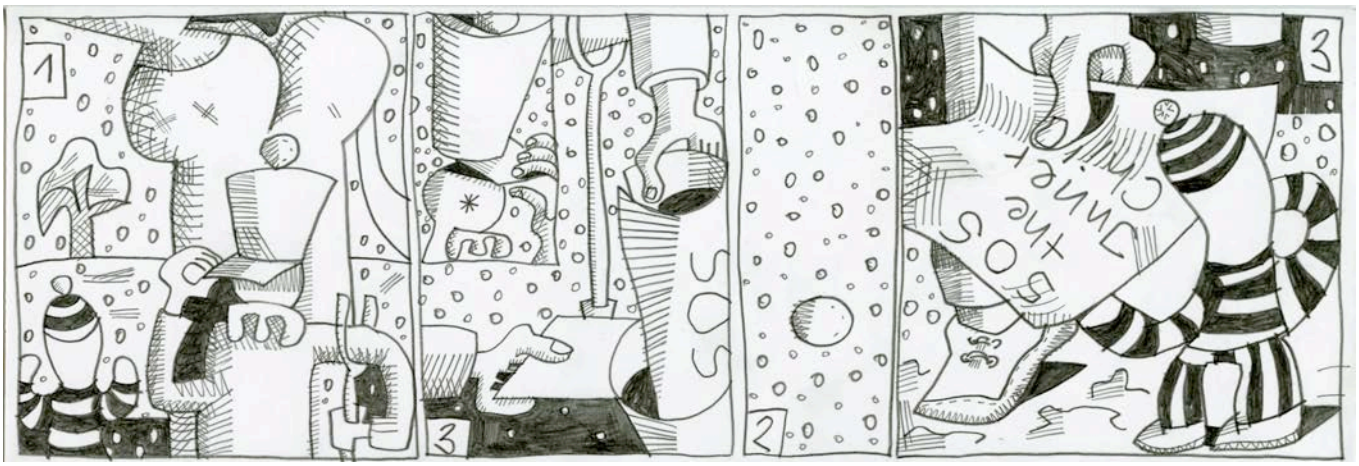



25. Das Innere Kind sieht zum ersten Mal Schnee. Wisst Ihr noch, wie das bei Euch war, ich weiß noch, wie meine kleine Tochter ( Hier-wohne-ich) in Tante Momis Armen aus dem Fenster sah, es war Abend und die Flocken bewegten sich im letzten Tageslicht. Es war ganz still und dann sagte das Kind: „Die Schneeflocken tanzen“. Das ist jetzt 15 Jahre her. Aber wie war es bei mir selber? Hier auf unseren Bildern erlebt das Innere Kind zwei wunderbare Dinge auf einmal, die Sandburg und den Schnee, und dass beides irgendwie nicht zusammenpasst, stört es nicht. Der Kapitän und das Innere Kind haben noch kein Wort miteinander gesprochen. Der Schnee bedeckt den Boden schon so hoch, dass die Schuhe darin versinken. Im Gegensatz zum Sand, lässt sich der Schnee zusammendrücken und bleibt dann zusammen, das Innere Kind ist begeistert, der erste Schneeball seines Lebens! Aber da hat Duss Lehmgeht Walther seine Stimme wieder gefunden: „Was machst Du denn hier?“

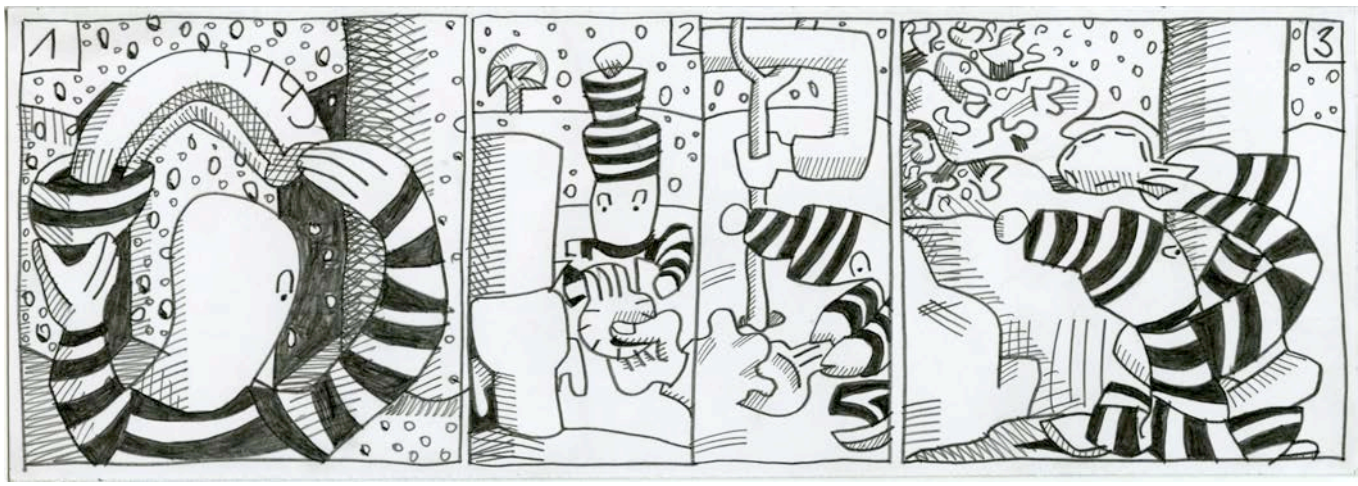



26. „Was machst Du denn hier?“ fragt der Kapitän das Innere Kind. Dieses ist aber so fasziniert von den Möglichkeiten, die der Schnee bietet, dass es die Frage zuerst gar nicht versteht, statt mit Worten antwortet es mit Taten, formt den ersten Schneeball seines Lebens, und trifft, wie Ihr seht, haargenau den Deckel der verzweiten Körper, denen es entsprungen war. Duss Lehm-geht Walther ist sehr beeindruckt, so sehr, dass er Randvoll Schmerz fast völlig vergessen hat, wie sehr, das lässt sich daran erkennen, wie klein der Arme in diesem Bild gezeichnet ist. Er verschwindet fast im dichten Schneegestöber. Nun erreicht die Frage, was es hier machen würde, auch das Innere Kind, was für eine verwunderliche Frage: Spielen natürlich! Schon hat es den nächsten Schneeball geformt und holt aus und zielt. Ist denn der fremde Mann nie jung gewesen?

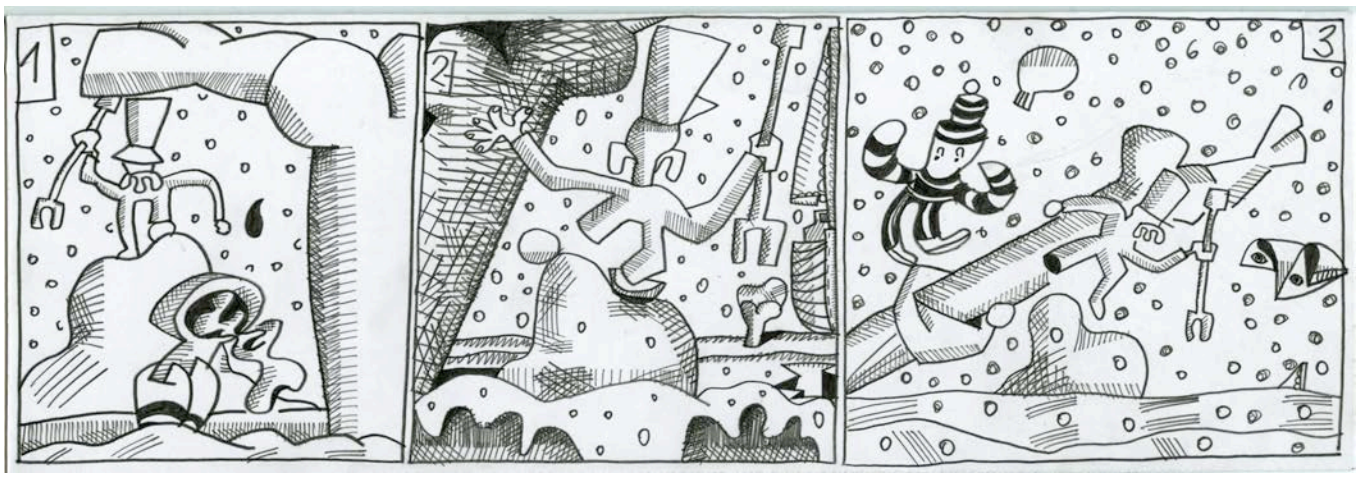
27. Wieder getroffen! Der Kapitän ist jetzt weniger beeindruckt als verwirrt. Was soll er denn jetzt mit einem Schneeball auf seinem Hut, soll der da bleiben, wie der Ball auf dem Deckel der verzweiten Körper und die Bommel an der Mütze, die das Innere Kind trägt, das sieht zusammen sehr hübsch aus, aber nun ist genug gespielt worden, die Zeit verlangt, dass das Kommando wieder von einem Kapitän übernommen wird. Zwei Dinge sind dringend zu erledigen. Auf zum Knochen! Er droht mit dem Zeigefinger, aber in die falsche Richtung, weil ihm eine Schneeflocke ins Auge gefallen ist, und das Innere Kind hatte bereits ohne den erhobenen Zeigefinger die Absicht des Kapitäns erkannt und war ihm auch schon zwei Schritte voraus. „ Also, so geht das nicht!“ stöhnt Duss Lehmgeht Walther, der ja nur ein Bein hat und außerdem den Schneeball auf seinem Hut balancieren muss, „Wir müssen zusammen-bleiben!“ erklärt er dem Inneren Kind und deutet auf den Knochen. Er versucht zu begreifen, dass für das Innere Kind wahrscheinlich alles ein Spiel ist. Das Kind hat keinerlei Scheu vor ihm, und dabei haben sie sich einander noch gar nicht vorgestellt.



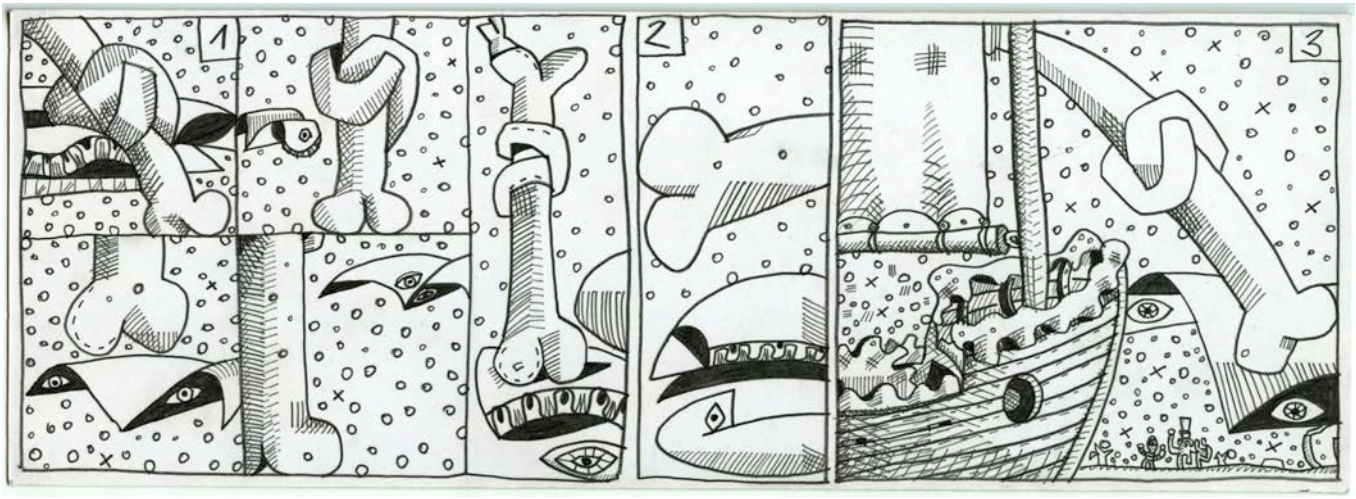

28. Die Gelenkkugeln des Knochens und Randvoll Schmerz bilden ein Dach, dorthin führt Duss Lehmgeht Walther das Innere Kind. Er möchte ihm etwas zeigen, das er zusammengerollt in seinem Hut mitgeführt hatte. Es soll kein Schnee darauf fallen. Dabei fällt allerdings der Schneeball, den das Innere Kind so kunstvoll auf seinem Hut platziert hatte, zu Boden. Auf Bild Drei seht Ihr es. Bevor der Kapitän dem Inneren Kind bitten wird, ihm zu helfen, möchte er ganz sicher sein, dass es sich hier um DAS Innere Kind handelt, das Innere Kind, das diesen Brief geschrieben und den Kapitän veranlasst hat, völlig übermüdet eine Seefahrt zu machen. „ Ist das Deine Schrift?“ fragt der Kapitän. Das Innere Kind ist begeistert, zwar kann es noch nicht schreiben, aber wenn es schreiben könnte, dann müsste es genau diese Schrift sein. Und so antwortet es auf die Frage„Ja! Ja! Ja! Ja!“



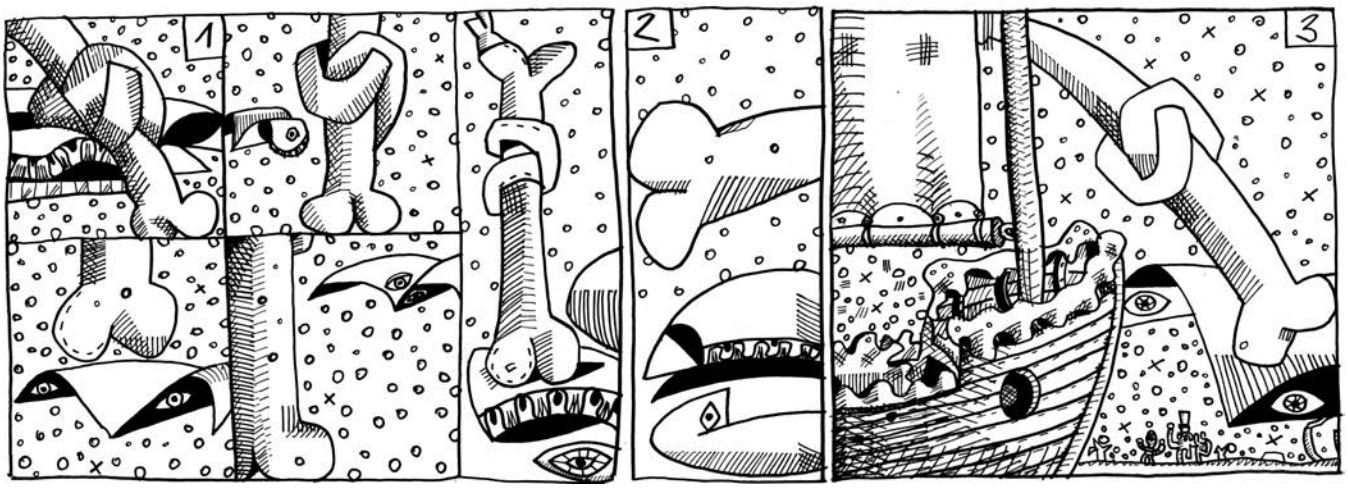

29. Das Innere Kind rollt seinen Brief zusammen und steckt ihn unter seine Mütze. Dadurch bekommt diese eine neue Form. Ich finde, sie sieht so besser aus. Duss Lehmgeht Walther hat das alles sehr mitgenommen, er braucht eine Pause, ein Kind, das so schön schreiben kann, kann auch ein bisschen schaufeln, denkt er und reicht dem Inneren Kind seine Muschel. Das Innere Kind legt gleich los. Da könnt Ihr sehen, was der Altersunterschied ausmacht, das Innere Kind braucht nur einen Bruch-teil der Zeit, die sich der Kapitän abgemüht hatte, um bis zum Knochen-Knoten zu kommen. Zugegeben, der Sand war schon aufgelockert, aber immerhin! Die Grube hat sich in einen Sand und Schnee-Vulkan verwandelt.




30. Schon ist ein Schnee - und Sandhügel entstanden. Der Kapitän steigt hinauf, um Randvoll Schmerz nahe zu sein, er will ihm sagen, dass er sehr bald mit seiner Rettung rechnen kann. Er klopft mit seiner Krücke gegen Randvoll Schmerz und hat sich dabei ein bisschen zu sehr in seinen Stoß gelegt. Das wäre kein Problem, wenn nicht das Innere Kind so schnell wäre. Der Knochen steckt nur mehr locker im Boden, der kleinste Stoß genügt und der Knochen beginnt umzufallen. So war das nicht geplant, es ist keine Zeit mehr, um den Knochen auf das zweite Loch hin auszurichten, in dem Randvoll Schmerz auf die Beine kommen soll. Wenn das nur gut geht. Der Kapitän und das Innere Kind werden mitgerissen und durch die Luft geschleudert. Vielleicht kommen ja alle weich auf, denn der Schnee fällt ohne Unterlass und die Landschaft ist schon von einer dicken Schneedecke überzogen. Was für ein Glück! Das Herz kommt zurück!

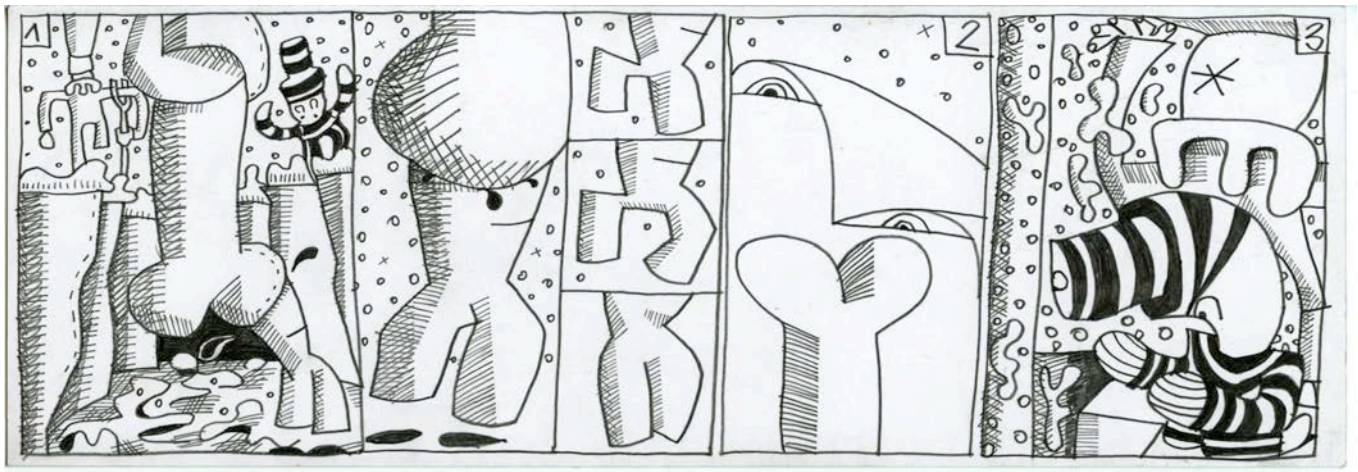



31. Keine Ahnung, warum das Herz zurückkommt. In letzter Minute! Was hat es vor? Wie kann es helfen? Keine Zeit für Erklärungen! Beherztsein ist alles! Intuitiv weiß es, was zu tun ist, es kommt heran geschossen, unterläuft den Knochen, bevor die-ser auf dem Boden aufkommt, und fängt den Sturz ab. Das Innere Kind und Duss Lehmgeht Walther stehen wieder auf den Beinen und jubeln.




32. Das Herz nimmt den Knochen Huckepack und trägt ihn in die Höhe. Ein Herz hat ungeheure Kraft. Das ist hier genau zu erkennen. Das Herz trägt den Knochen so weit hinauf, dass es diesen in die Luft werfen und umdrehen kann. Ein fesselndes Schauspiel. Salto Mortale! Ruft Duss Lehmgeht Walther.

33. Jetzt hat das Herz den alten Knochen in der richtigen Position. Jetzt kann Randvoll Schmerzens Rettung plangemäß durchgeführt werden. das ist nicht ganz einfach. Herz muss rückwärts fliegen. Aber der Kapitän weist ihm mit seiner Krücke den Weg. Jetzt ist es soweit! Der alte Knochen steht jetzt senkrecht über dem Boden, das Ende, das vorher unten war, ist jetzt oben. Das Ende mit Randvoll Schmerz, das oben war, kann in der Grube abgesetzt werden. Das ist Millimeter-Arbeit. Alle hal-ten den Atem an. Da entdeckt das Innere Kind den Denkfehler. Wieso muss Randvoll Schmerz jetzt überhaupt noch in der Grube aufgestellt werden, wenn es die Hilfe des Herzens gibt? Halt! ruft das Innere Kind. Aber zu spät.




34. Es ist nicht mehr rückgängig zu machen. Der Knochen rutscht. Das Herz kann nur den Aufprall mildern. Die Zwischen-station „Grube“ hätte man auslassen können. Die war geplant, bevor das Herz dazu gekommen war. Wie wird Randvoll Schmerz mit dem alten Knochen am Kopf hier wieder herauskommen? Nur keine Hektik! Soweit sind wir noch nicht! Randvoll Schmerz ist noch nicht auf dem Boden aufgekommen und wir werden erst erfahren müssen, ob er das Gewicht des Alten Knochen überhaupt tragen kann. Randvoll Schmerz versucht den Vorgang zu beschleunigen und zappelt mit den Beinen. Herz lass los! Und es lässt los.

35. Omar Sheriff wird von einem dumpfen Laut geweckt. Hat er geträumt oder war in seiner nächsten Nähe tatsächlich etwas, das schwer wie ein Berg ist, zu Boden gefallen ist? Omar Sheriff wartet, ob sich der Laut wiederholt. Und während er mit geschlossenen Augen wartet, spürt er die Einsicht heranwachsen, dass es Tage gibt, an denen man besser im Bett geblieben wäre, und die Ahnung, dass dies so ein Tag sein könnte. Aber was soll`s!
Bis sich das herausgestellt hat, kann man auch dort weitermachen, wo man stehen geblieben war. Kathy Ka macht ein paar Tage Urlaub und will die Kaltklippen von Dover besuchen. Dort will sie sehen, wie die kleinen Möwen ausschlüpfen.

Fortsetzung folgt.