

" DIE LÜCKENKNÜLLERKIDS "

GESCHICHTEN

AUS EVERYWEN

VON

OMAR SHERIFF



**DER AUFSTAND DER DOSEN
Band 1, Teil I, Kapitel 6**

DER GEHEIMNISVOLLE DOSENDAMPFER



**Der Aufstand der Dosen
Die Windhose**

**Kapitel 6
*DER GEHEIMNISVOLLE DOSENDAMPFER***

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 Teil I „Die Windhose“

Kapitel 6. Der geheimnisvolle Dosendampfer.

Es schneit auf der Insel, auf welcher der Kapitän gestrandet ist, so dicht, dass man fast nichts mehr sieht.

Randvoll Schmerz ist so gut wie gerettet, er muss nur noch aus der Grube heraus, die der Kapitän und das Innere Kind für die Umdrehung des Knochen ausgegraben hatten, als sich die noch viel größere Überraschung einstellt.

Der alte Knochen lebt, er stellt sich als aufgeschlossener, kluger und starker Gefährte heraus, der der Mannschaft an Bord hilft, das Boot ins Wasser schiebt, und dies keinen Augenblick zu früh tut, denn genau zu diesem Zeitpunkt hat sich der Schnee über dem Rippenbogen zu einer Polkappe aufgetürmt, riesig hoch, mit einem riesigen Bommel, der schließlich ins Meer herabstürzt und eine gewaltige Flutwelle erzeugt.

Auf dieser Welle jagt das Boot in die Ferne, in ruhigere, warme Gewässer, das Innere Kind geht dort über Bord, es hat Kiemen und kann unter Wasser atmen, das aber weiß Randvoll Schmerz nicht, er macht sich Sorgen, weil das Innere Kind nicht mehr auftaucht und springt ins Wasser, um es zu suchen.

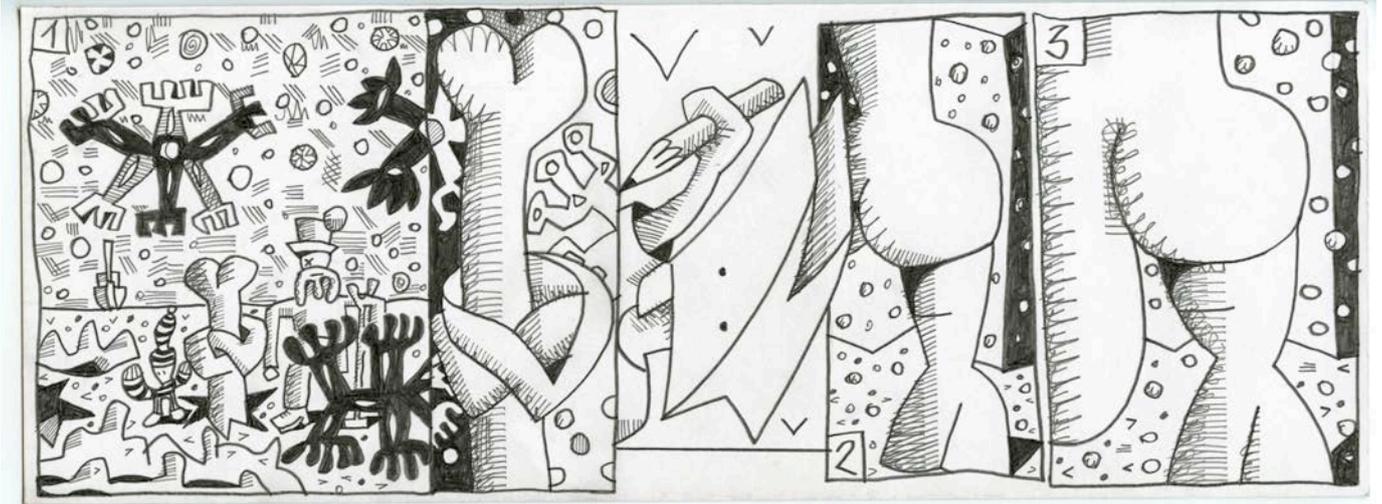
Schließlich entspannt sich die ganze Angelegenheit, das Innere Kind spielt in den Wellen weiter, die Älteren unterhalten sich an Bord, hinter einem Wellenberg entdeckt das Innere Kind Kathy Ka und Mumar im Ruderboot, dem die Ruder fehlen, es überredet die beiden, mit ihm zu kommen, und so trinkt man kurz darauf zu Sechst an Bord von DLWs Boot Tee.

Mumar liest ergriffen den Brief des Inneren Kindes, dieses schenkt ihn dem Kapitän. Es ist Zeit zum Schlafengehen, Kathy Ka und der alte Knochen bleiben noch etwas auf, der alte Knochen steuert, er ist nicht müde, auch das Innere Kind wird wieder wach und steigt an Deck, als ein riesiges Schiff vorbeiflügt, der geheimnisvolle Dosendampfer, und das Boot des Kapitäns wild schaukeln lässt.

Da könnte etwas über Bord gegangen sein.

Omar Sheriff kommt wie immer schwer aus dem Bett.

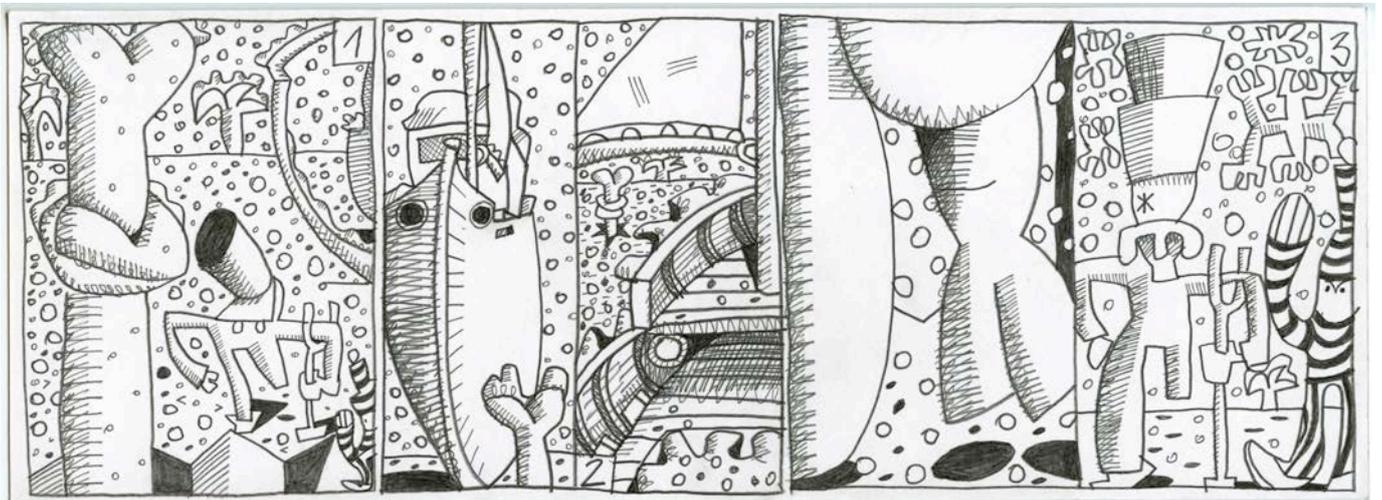
Fortsetzung folgt



1. Es schneit und schneit. Kapitän Duss Lehmgeht Walther und das Innere Kind stehen am Rand der Grube. Vor lauter Schnee können sie fast nichts sehen. Leicht zu sehen ist aber, dass sich Omar Sheriff verzeichnet haben muss. Wir haben

den Alten Knochen doch viel größer in Erinnerung. Ja, so ist es besser. Endlich können wir uns mit der Frage befassen, ob der Alte Knochen für Randvoll Schmerz nicht zu schwer ist? Wie wir sehen, scheint das nicht der Fall zu sein. Aber wie soll

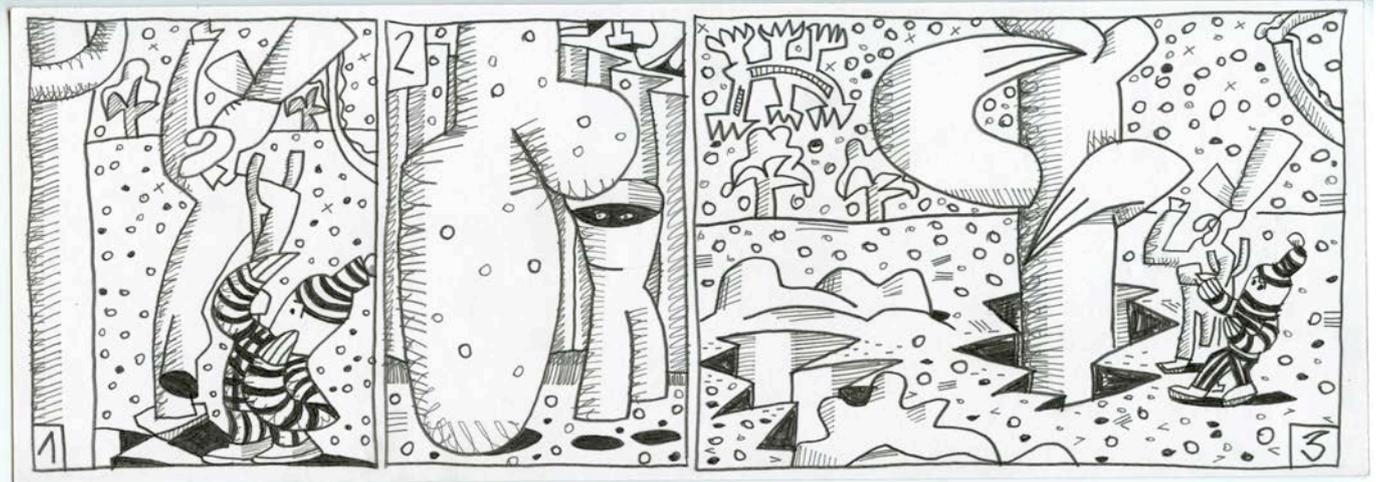
Randvoll Schmerz freikommen? Der Alte Knochen lastet jetzt wie ein Deckel auf ihm, wie soll er aus der Grube herauskommen mit oder ohne den Alten Knochen auf dem Kopf? Es schneit und schneit.



2. Kapitän Duss Lehmgeht Walther und das Innere Kind starren in die Grube. Sie wissen keinen Rat. In dem Schneegestöber kann man

vom Schiff aus den Knochen kaum sehen. Die beiden stutzen. In der Grube ist etwas in Bewegung geraten. Aber nicht

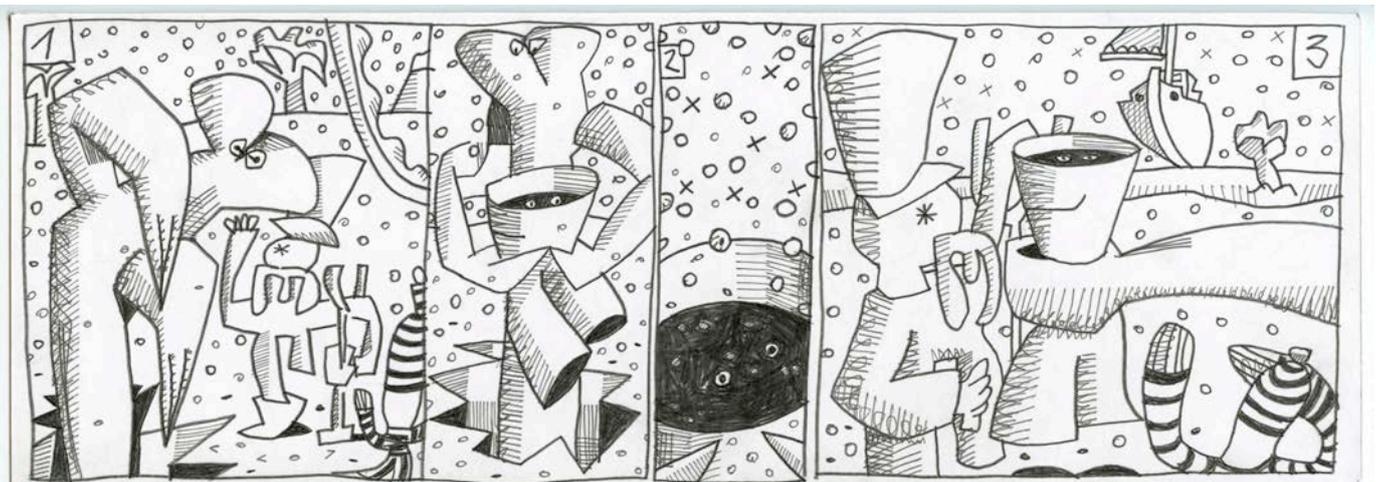
nur in der Grube. Duss Lehmgeht Walther und das Innere Kind heben ihre Köpfe.



3. Der alte Knochen ist wirklich ganz schön lang, die beiden verrenken sich fast den Kopf, als sie herausbekommen wollen, was sich oben bewegt. Gleichzeitig bewegt sich unten etwas. Wo soll man zuerst hinsehen? Der alte Knochen hat sein

eines Ende, an dem Randvoll Schmerz hängt, angezogen und Randvoll Schmerz freigelassen, der rutscht ab und kommt sachte im Schnee auf. Freut Euch nicht zu früh! Wie soll er aus der Grube kommen? Und nicht nur das ist die Frage. Der alte

Knochen ist zu neuem Leben erwacht, und man weiß nicht, was das nun wieder zu bedeuten hat. Der Knoten stellt sich als ein Paar verschränkter Arme heraus, das die Form eines militärischen Grußes annimmt. Und es schneit ohne Unterbrechung.



4. Duss Lehmggeht Walther und das Innere Kind sind sprachlos. Wie sollen sie den alten Knochen ansprechen? Im Gegensatz zu ihnen,

erfasst der alte Knochen ohne lang zu fragen, was zu tun ist. Er holt Randvoll Schmerz aus der Grube und reicht ihn dem Kapitän und dem Inneren

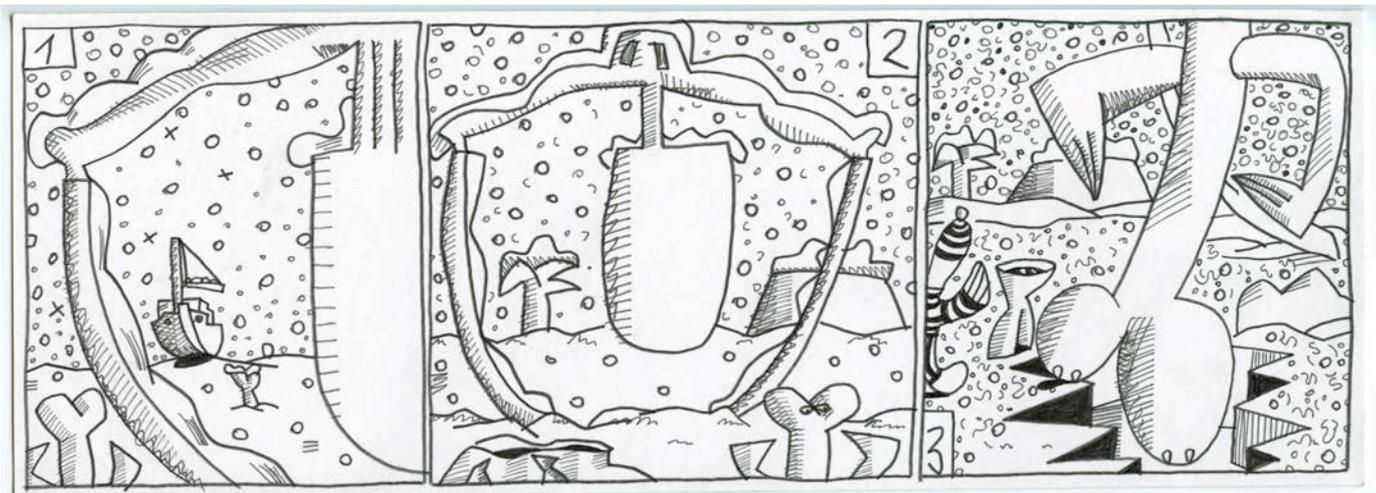
Kind entgegen. „Sachte, sachte!“ ruft der Kapitän, dem das alles viel zu schnell geht.



5. Es ist auch wirklich etwas zu schnell. Randvoll Schmerz fällt dem alten Knochen aus den Händen. „Ach Du lieber Gott!“ ruft der Kapitän, „das wollten wir ja vermeiden!“ Keine Angst! Randvoll

Schmerz reagiert schneller, als man denkt. Schon hat er wieder das Gleichgewicht gefunden. „Alles in Ordnung?“ fragt das Innere Kind. Statt einer Antwort hören alle Drei einen Schrei. „Wo ist Herz?“

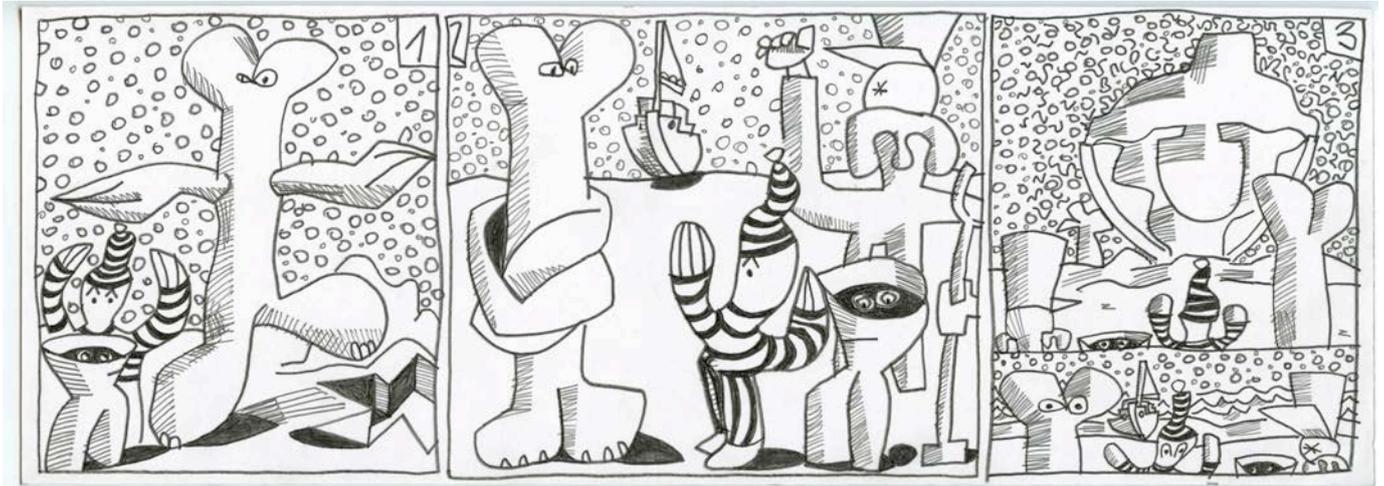
Schreit Randvoll Schmerz. Ja wo ist das Herz hin, das sich vor wenigen Augenblicken noch an der Rettungsaktion von Randvoll Schmerz beteiligt hatte?



6. Herz ist nicht zu sehen. Aber vielleicht liegt das nur an dem dichten Schneegestöber? Und Herz ist ganz in der Nähe. Der

Rippenbogen mit dem Federkorb ist schon völlig vom Schnee verhüllt. Der alte Knochen steigt mit seinen beweglichen unteren

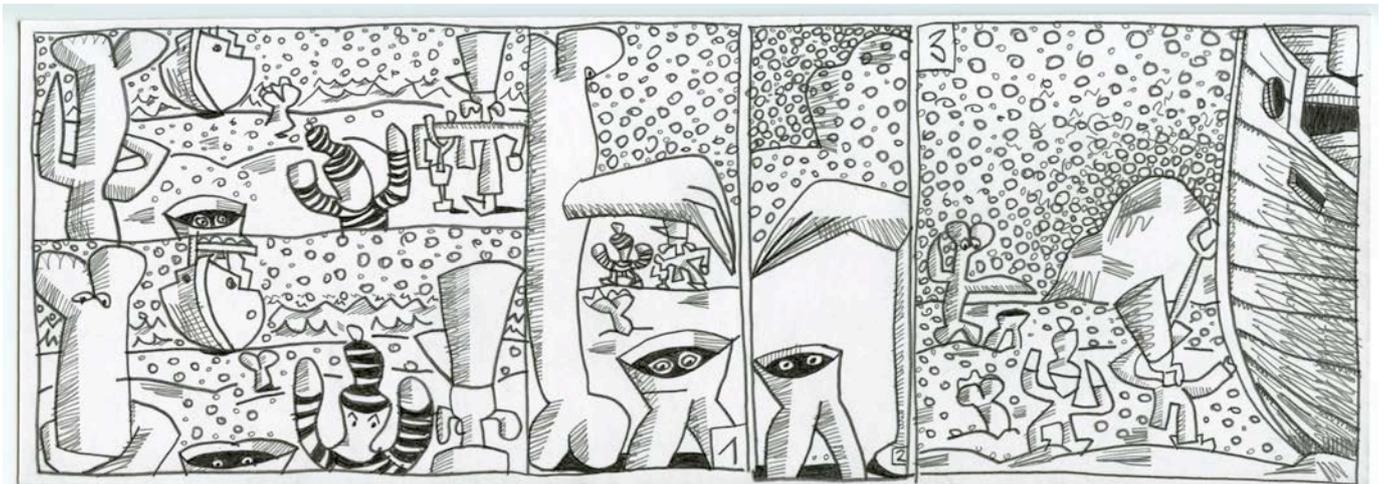
Enden aus der Grube. Die Flocken fallen jetzt so dicht wie ein Vorhang.



7. Mit einem eleganten Sprung verlässt der alte Knochen die Grube. Da sind wir nun! Vier auf einer fremden Insel, auf der es zu Ostern wie im Winter schneit. Auch den nächsten Gedanken braucht man nicht auszusprechen, der denkt sich automatisch: Wie kommen wir von dieser Insel? Die Antwort ist das Schiff, und weil der alte Knochen so groß

ist und weiter sehen kann, hat er auch gleich das Problem erkannt. Das Schiff ist gestrandet und muss ins Meer geschoben werden. „Aber wir haben noch ein Problem“, meldet sich der Kapitän zu Wort, dabei merkt er, wie schwer es ist, in einem schweren Schneegestöber zu sprechen. Er redet sehr undeutlich. Trotzdem kann er dem alten Knochen begreifbar

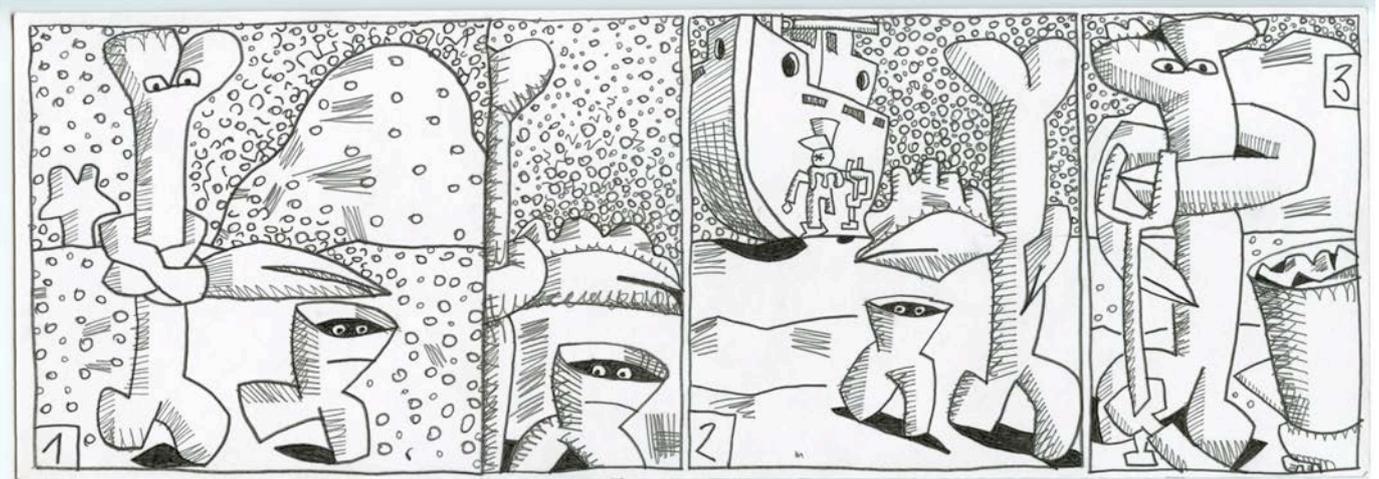
machen, dass eine Leiter fehlt, um an Bord zu kommen. All diese Probleme müssen in kürzester Zeit gelöst werden, denn der Schnee fällt jetzt so dicht wie eine Lawine herab, über dem Rippenbogen bildet sich ein Berg, der immer breiter wird und anfängt, alles andere ins Meer zu schieben. „Wie lange haben wir noch Zeit?“ fragt das Innere Kind.



8. „Wie lange haben wir noch Zeit?“ fragt das Innere Kind. Das weiß Niemand. Für alle Vier ist diese Situation außergewöhnlich. Für Randvoll Schmerz ist sie besonders schwierig. Einmal fehlt ihm Herz, und noch einmal fällt

jetzt soviel Schnee in ihn hinein, dass er sich verschlucken muss. Dem kann der alte Knochen Abhilfe verschaffen, er öffnet seine Hand wie einen Schirm und begleitet Randvoll Schmerz zum Schiff. Die anderen sind

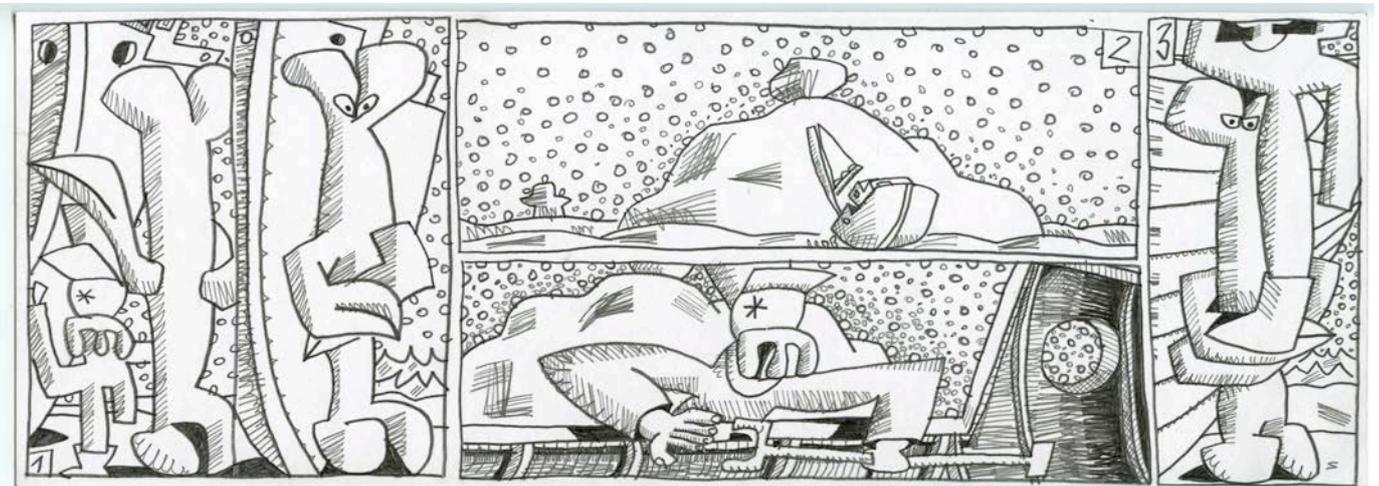
dort bereits angekommen. Wenn sie nur an Bord könnten, dann würde der wachsende Schneeberg vielleicht das Schiff ins Meer schieben und sie könnten sich auf den Heimweg machen.



9. Randvoll Schmerz ist das alles neu. Plötzlich ist er in einer eisigen Welt, die sich aufzulösen scheint. Ihm wird auch nicht weniger Bange, als er sich dem Schiff nähert. Alleine ist er vollkommen hilflos, er würde im Schnee ertrinken, und was wird noch alles passieren, dass er die Hilfe von einem einbeinigen

alten Kapitän brauchen wird. Dass es dieser war, der ihn mit Hilfe des Inneren Kindes gerettet hat, ist Randvoll Schmerz nicht bewusst. Vorher war alles zu schnell gegangen, und dann war es dunkel geworden, und nachher war auch wieder alles zu schnell gegangen. „Tja!“ sagt Duss Lehmgeht Walter zum

Alten Knochen, „wie kommen wir jetzt aufs Schiff?“ Die Miene des Alten Knochen will sagen, für den jemanden, der vielleicht Jahrhunderte schon mit dem Knopf nach unten im Sand gesteckt war, gibt es andere Probleme, die ihn erschrecken könnten.



10. Der Alte Knochen scheint stumm zu sein, vielleicht auch taub, aber ihm scheint nichts fremd zu sein, so dass er immer gleich weiß, worum es geht, wie hier beim Schiff. Außerdem scheint er von den Lippen ablesen zu können, und das auch bei Duss Lehmgeht Walter, obwohl dieser einen Bart hat und das Schneegestöber die Sicht

erschwert. Der Kapitän begreift nicht so schnell; als sich der Alte Knochen anschickt, die Maßnahmen zu ergreifen, die notwendig sind, um auf das Schiff zu kommen, weicht er erst einmal zurück, als wollte ihn der Alte Knochen bestehlen, aber dann erkennt er, was der Alte Knochen vorhat. Eine Räuberleiter! Schon hangelt

sich der Kapitän über die Reling an Bord. Der Blick zurück auf die mittlerweile eisige Insel lässt nichts Gutes ahnen. Die Rippenbögen mit dem Federbehälter sind nicht mehr zu erkennen, an ihrer Stelle wölbt sich eine riesige Polkappe, die immer größer wird.



11. Mit einem Ruck ist der Kapitän an Bord. Sogleich folgt ihm das Innere Kind, auch Randvoll Schmerz braucht nicht lange zu warten, da sieht er zum ersten Mal in

seinem Leben ein Schiff von Innen und kann Vergleiche mit seinem vorherigen Leben anstellen. „Wir sind bereit!“ erschallt es von Deck. Spart Euch das Geschrei, liebe

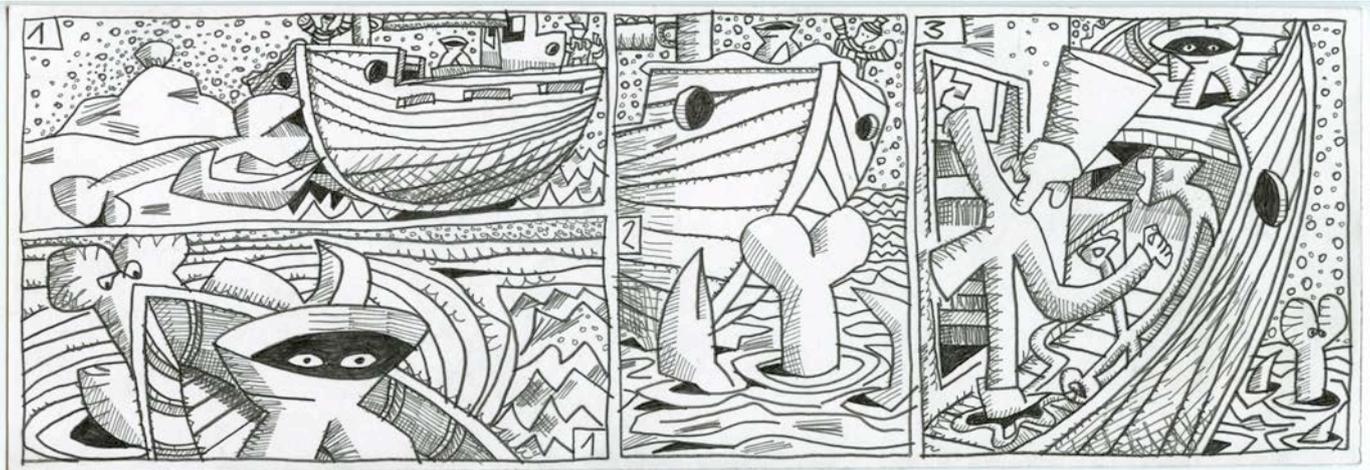
Leute, der Alte Knochen sieht auf die Entfernung Eure Lippen nicht mehr, er weiß selber, was geschehen muss. Wisst Ihr es?



12. Schaut mal, was der alte Knochen für Muskeln hat! Hau-Ruck! Ein Schwanken geht durch den Schiffskörper. „Du schaffst es!“ schreit das Innere Kind. Randvoll Schmerz sagt nichts, er

schluckt ein bisschen, und weiß nicht, ob es der Abschied von der Insel ist, was ihn bewegt. Duss Lehmgewalt Walther steht am Steuerrad auf der Kommandobrücke. Noch ein bisschen

zu früh, denn auch wenn das Boot Fahrt aufgenommen hat, befindet es sich doch immer noch an Land. Das wird sich gleich ändern.



13. Jetzt ist es soweit, das Boot bewegt sich nicht nur, es schwimmt auch. Der alte Knochen schiebt das Boot mit großem Schwung ins Wasser. Die Polkappe erhält langsam beängstigende Größe. Jetzt

reicht das Wasser dem Alten Knochen fast bis zum Hals. Wie soll er ins Boot kommen? Randvoll Schmerz und das Innere Kind rufen den Kapitän. Duss Lehmggeht Walter stürzt an Deck. Das

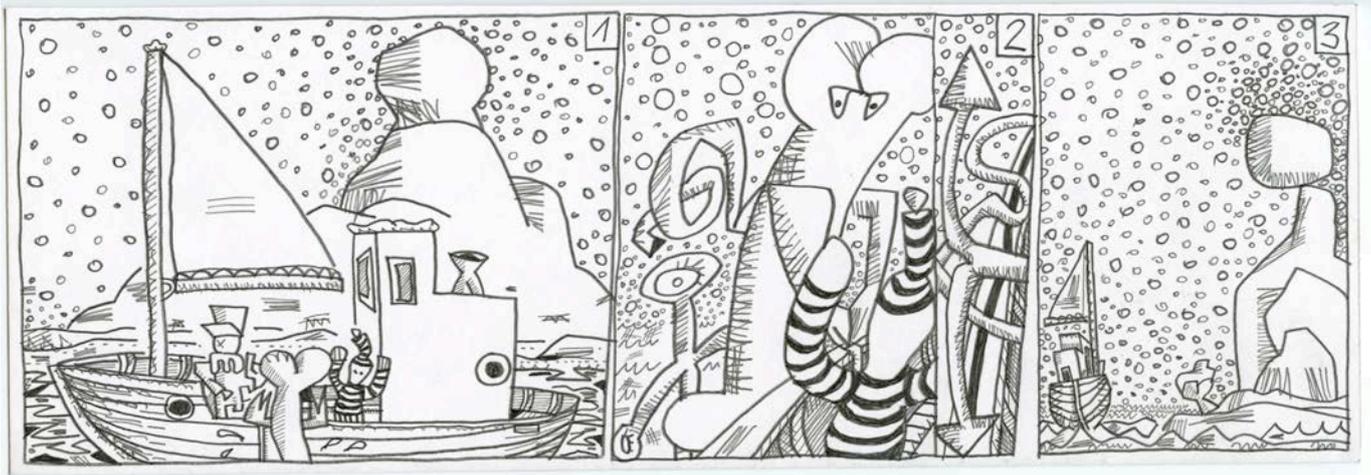
Boot nimmt Fahrt auf. Der Alte Knochen kann scheinbar nicht schwimmen, es sieht so aus, als wenn er zurückbleiben müsste. „Was können wir tun?“ fragt Randvoll Schmerz.



14. Der Anker, an dem der Kapitän auf der Herfahrt eingeschlafen war, liegt noch an Deck. Der Kapitän und das Innere Kind werfen ihn über

Bord, eine gute Idee, jetzt bleibt das Schiff stehen, und außerdem kann der Alte Knochen den Anker wie eine Leiter benutzen. Den Rest der

Strecke klettert er an dem Seil hoch. Obwohl es schneit und alles nach tiefstem Winter aussieht, ist das Wasser gar nicht kalt.



15. Der Alte Knochen erklimmt die Reling und steigt an Deck. Der Anker wird hochgezogen und an Deck verstaut. In Sicherheit! Aber

auch gerettet? Der Blick zurück auf die Insel lässt daran zweifeln. Der Bommel der Polkappe ist zu einem riesigen Ball herange-

wachsen, er steht auf der Kippe, es ist nur noch die Frage von ein paar Schneeflocken, bis er das Gleichgewicht verliert.



16. Es ist passiert. Der Polkappen-Bommel kommt ins Rutschen. Er reißt den ganzen Schneeberg mit, wickelt ihn zu einer riesigen Kugel auf. Als die Kugel ins Meer stürzt, werden große Wellen aufgewühlt. Duss

Lehmgeht Walther könnt Ihr auf dem Bild nicht sehen. Keine Angst, er ist nicht über Bord gegangen. So wild sind die Wellen auch wieder nicht. Er steht am Steuer. „Gleich werden wir die eisige Insel hinter uns haben,“ denkt er.

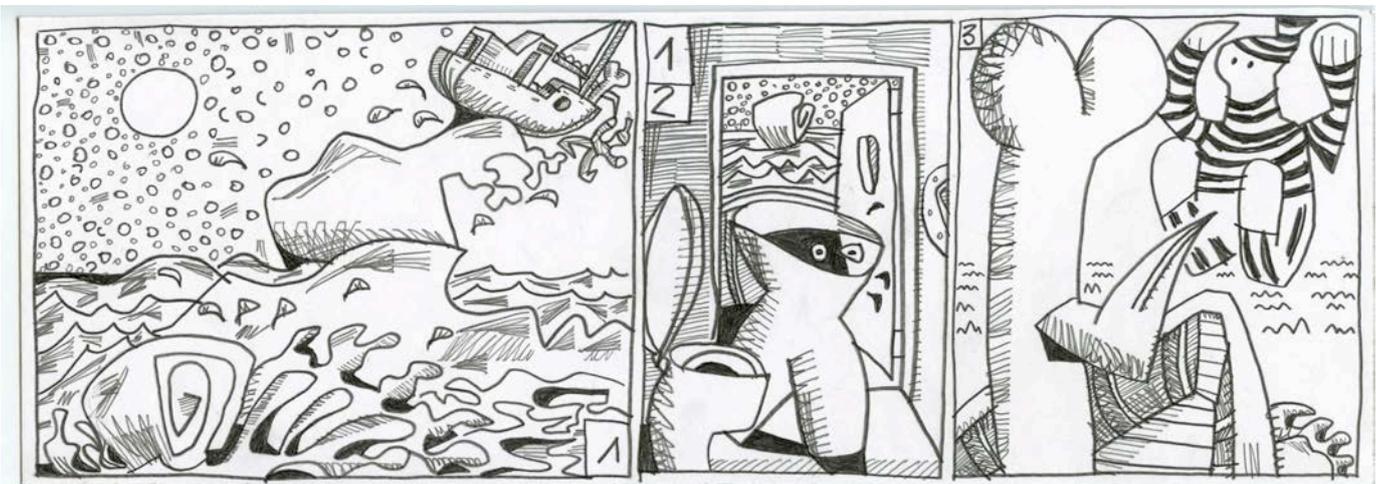
Randvoll Schmerz steht am falschen Platz. Am Heck fallen ihm große Schneeklumpen auf den Kopf, genauer gesagt, in den Kopf. Irgendwie macht ihn das traurig.



17. Das Boot wird von einer haushohen Woge erfasst, selbst Duss Lehmgelt Walter, der erfahrene Kapitän, hat so etwas noch nicht erlebt, unerschrocken hält er das Steuerrad, das Innere Kind hat auch keine Angst, das

liegt aber mehr daran, dass es keine Zeit zum Überlegen hat, es hat alle Mühe, sich festzuhalten. Randvoll Schmerz hat Angst. Er hat einen guten Ausblick und sieht, wie sich die Schneekugel durch das Wasser wälzt

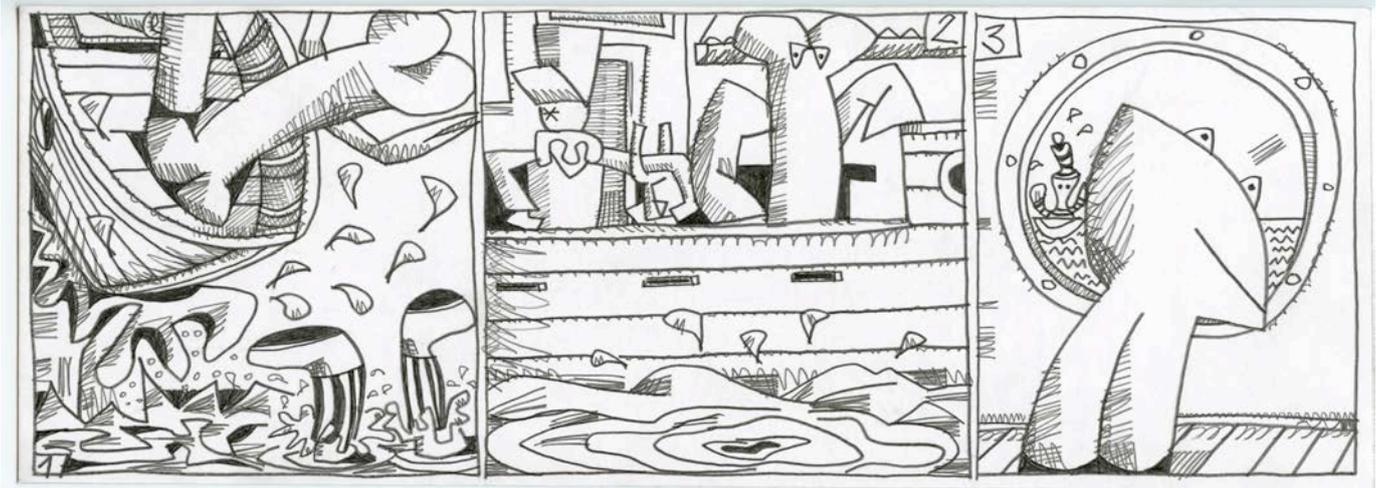
und immer noch rollt, als wollte sie das Boot einholen. Voller Schrecken wendet er sich von diesem Anblick ab und schließt sich in der Toilette ein.



18. Gleich ist es überstanden. Durch den Schnee sieht man schon wieder die Sonne. Aber das Meer ist immer noch aufgewühlt. Die Wellen haushoch. Eine Achterbahn ist nichts dagegen. Dort ist, soweit ich weiß, noch Niemand über Bord

gegangen, der Alte Knochen versucht das Innere Kind zu halten, aber er erwischt es nicht mehr rechtzeitig, in großem Bogen verschwindet es hoch über dem Meer in der Luft, schrecklich!, aus dieser Höhe erkennt man aber auch, dass das Boot wieder ruhiges

Wasser erreicht hat. Auf der Rückseite des Bootes sieht man von dem ruhigen Wasser noch nichts. Randvoll Schmerz zieht die Toilettentüre zu. Er kann es nicht mehr sehen.



19. Schwupp! Kurz bevor das Boot wieder auf der Wasseroberfläche aufsetzt, taucht das Innere Kind ein. Es verschwindet vor den Augen von Lehmgheht Walther und dem Alten Knochen. Die beiden sehen entsetzt über die Reling. Sie wollen helfen,

aber wie. Der Alte Knochen kann nicht schwimmen, wie wir festgestellt haben, der Kapitän könnte, wie man aus dem Roman „Unter dem Wandervulkan“ weiß, aber er selber scheint es vergessen zu haben. Randvoll Schmerz, der sich in der Toilette

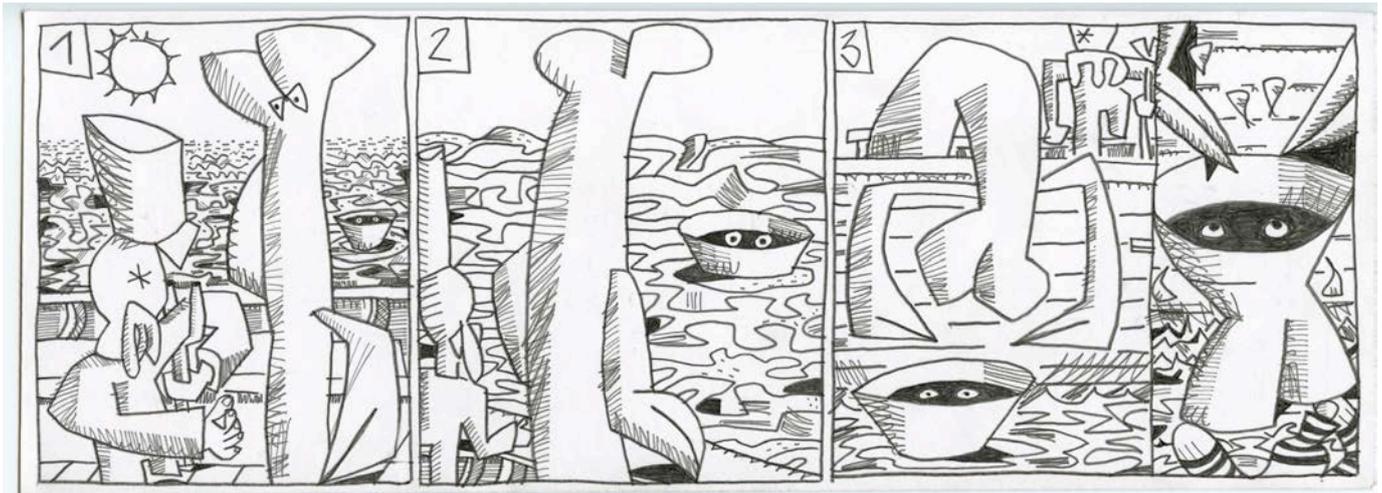
eingeschlossen hat, weiß gar nichts von dem Vorgang und ist umso erstaunter, als das Innere Kind vor dem Bullauge aus dem Meer auftaucht. Es macht einen vergnügten Eindruck und scheint die Ansicht zu bestätigen, dass Kinder gerne baden.



20. Jetzt strecken sich die Beine in die Höhe. Randvoll Schmerz erschrickt. Das sieht nicht gut aus. Das Innere Kind könnte ertrinken. Ohne zu überlegen stößt er die Türe auf und sieht dabei nicht, dass das Innere Kind schon wieder unversehrt auftaucht

und viel Spaß beim Unter- und Auftauchen hat. Randvoll Schmerz springt über Bord, um dem Inneren Kind zu helfen. Er nähert sich, durch den Schwung von seinem Sprung angetrieben, der Stelle, wo die Beine des Inneren Kindes gerade noch

aus dem Wasser ragen. Da begreift Randvoll Schmerz, dass er eigentlich gar nicht schwimmen kann. Er hat es nie gelernt. Jetzt steckt er doppelt in der Tinte. Er ruft um Hilfe. Das kann nichts schaden.



21. War das nicht ein Hilferuf?! Der Kapitän und der Alte Knochen, die auf der anderen Bootsseite über Bord sehen, horchen auf. Sie laufen über Deck auf die andere Seite. Wie seltsam! Eigentlich hatten sie das Innere Kind erwartet. Was machst Du denn im Wasser?

Rufen sie Randvoll Schmerz zu. Eine dumme Frage, denkt Randvoll Schmerz, aber er sagt nichts, er möchte nur schnell wieder festen Boden unter die Füße. Gleichzeitig freut er sich aber, dass er, ohne es gelernt zu haben, schwimmt. Aber schon fasst der Alte Knochen nach ihm.

Der alte Knochen muss sich weit über Bord lehnen, er kann Randvoll Schmerz nicht richtig festhalten. Wie gerufen taucht da das Innere Kind auf und schiebt von unten nach. Jetzt sind wieder alle beisammen.



22. Das Innere Kind ist im Wasser in seinem Element. Es kann sehr gut Wasser treten, das sieht man, so bekommen der Alte Knochen und das Innere Kind zusammen Randvoll Schmerz mühelos an Bord. Und Du? Wollen die Drei, die jetzt an Bord sind, wissen. Das Innere

Kind ist sich nicht schlüssig, was es tun soll. Eigentlich ist es ja für sein Badevergnügen falsch gekleidet und sollte sich erst einmal umziehen. Aber dazu hat es einfach keine Lust. Es will seine Wasserspiele nicht unterbrechen. Hinter ihm baut sich ein großer Wellenberg auf.

Das sieht ein bisschen gefährlich aus, aber die Sonne scheint so fröhlich, dass Niemand wirklich Angst zu haben braucht. Der Wellenberg verspricht nur ein spannendes Erlebnis, das das Innere Kind auf keinen Fall verpassen möchte.



23. Ich bleibe noch draußen. Ruft das Innere Kind. Ist das OK? Fragt es. Ja, es ist OK, Duss Lehmeht Walther kocht für seine neue Mannschaft erst einmal eine Tasse Tee

und serviert sie auf einem Tablett. In aller Ruhe trinken die Drei ihre Tasse Tee und unterhalten sich. Sie kennen sich ja noch nicht lange, da gibt es viel zu fragen und zu

erzählen. Das Innere Kind hat sich inzwischen seinem Wellenberg genähert. Man kann gar nicht so schnell denken, da ist es schon in der Wellenwand verschwunden.



24. Während sich das Innere Kind im Wasser bewegt, freuen sich der Kapitän und seine Gäste über den heißen Tee. Auch das Meerwasser ist sehr warm, das Innere Kind denkt gar nicht daran, wieder aus dem Wasser zu kommen. Irgendwann müsste

man ja durch den Berg sein. Denkt es. Kann es sein, dass es die falsche Richtung nimmt? Es versucht, unter dem Berg durch zu schwimmen, das erscheint ihm kürzer. Na ja, vielleicht nicht kürzer, aber richtiger. Siehe da, jetzt ist es

auch schon auf der anderen Seite. Woran es das erkennt? Vielleicht, daran, dass in gar nicht so großer Höhe über ihm ein Boot schwimmt. Was für ein Boot mag das sein? Das Innere Kind schwimmt näher.



25. Das Innere Kind will auftauchen. Was da über ihm schwimmt, hat es doch neugierig gemacht. Hättet Ihr die aufgeklappte Muschel gesehen, die das Innere Kind gerade übersieht? Als es aufsteigen will, steigt es hinein. Natürlich klappt der

Muschel-Deckel zu. Ärgerlich! Ob es wehtut? Schmerzen sieht man dem Inneren Kind keine an, nur Ungeduld, es möchte weiter. Mit aller Kraft zerrt es an dem Muschel-Deckel, aber die Muschel lässt nicht nach.

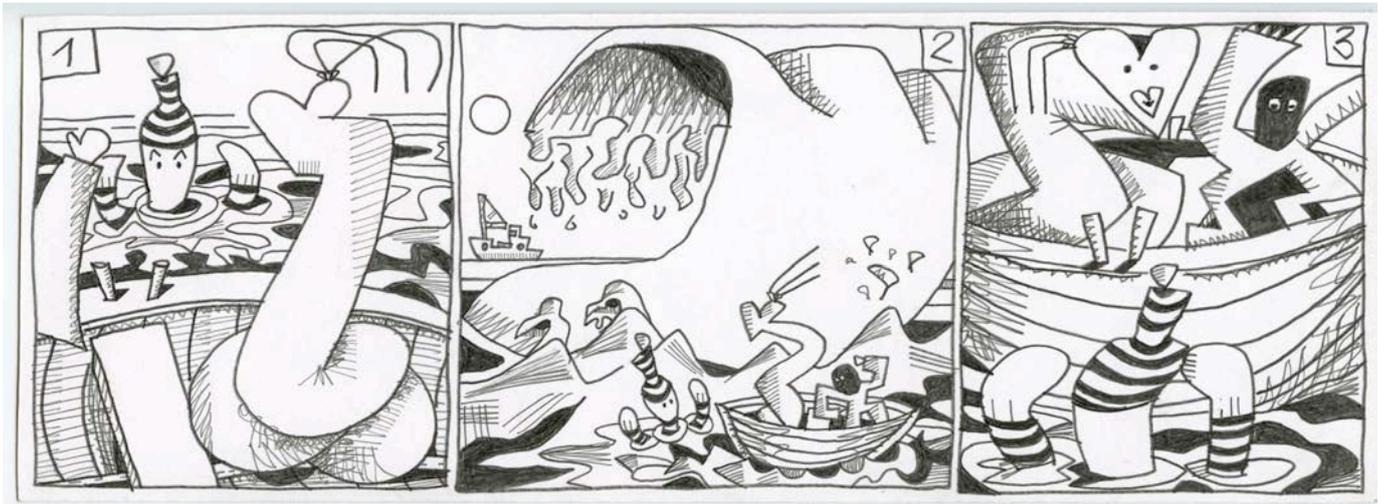
Was hättet Ihr jetzt gemacht? Die Frage ist wahrscheinlich zu schwierig, weil Ihr längst schon wieder hättet Luft schnappen müssen. Wir müssen uns also zuerst einmal fragen, warum das das Innere Kind nicht nötig hat.



26. Wahrscheinlich hat das Innere Kind Kiemen. Deshalb kann es so lange unter Wasser bleiben. Ich bin aber gespannt, wie der Brief, den

es unter die Mütze gesteckt hat, den Aufenthalt im Wasser verträgt. Sieh an, das Kind ist schon losgekommen und kommt nach oben. Nein, das

ist nicht Duss Lehmgelt Walthers Boot, vor dem es auftaucht. Es ist ein Rettungsboot. Mal schauen, ob nette Leute darin sitzen.



27. Ja, wer ist denn das?! Vernimmt das Innere Kind eine liebevolle Stimme, als es auftaucht. Kathy Ka ist von seinem Anblick ganz hingerissen. Für so einen netten kleinen Kerl ist auf dem engsten Boot noch Platz. Wo kommst Du her? Will Kathy Ka wissen. Das Innere Kind, das sich noch

nicht soviel auf einmal merken kann, erinnert sich gerade noch daran, dass es hinter dem Wellenberg war und jetzt vor dem Wellenberg ist. Na oder vielleicht umgekehrt. Willst Du nicht zu uns ins Boot? Fragt Kathy Ka. Das Innere Kind erwidert. Warum kommt Ihr nicht ins Wasser? Es ist ganz warm.

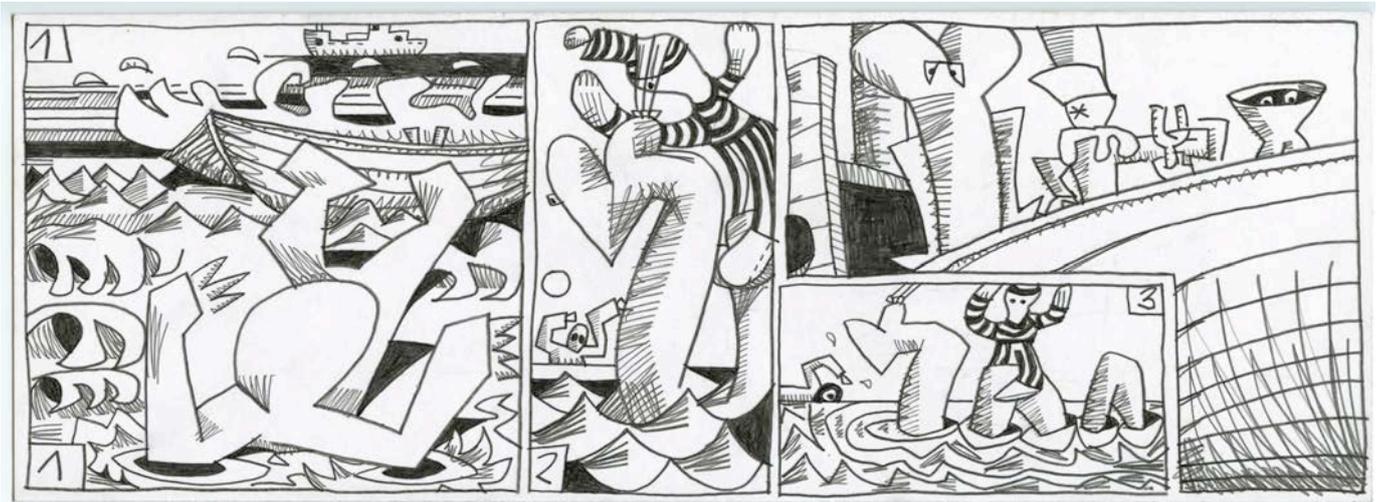
Kathy Ka findet, dass das eine tolle Idee ist. Am Anfang war das Wasser ja so heiß, dass man sich verbrannt hätte. Jetzt hat es die richtige Temperatur. Mauma mag nicht. Er wehrt sich mit Händen und Füßen gegen Kathy Kas Lockungen.



28. Kathy Ka gleitet ins Wasser. Wie angenehm! Komm doch mit, Mauma. Rufen sie und das Innere Kind. Aber Mauma schaudert vor der Berührung mit dem Wasser. Dabei hat er so

schrecklichen Durst. Aber das Wasser ist salzig. Und wenn man solchen Durst hat, dann sollte man jede Berührung mit Salzwasser vermeiden. Das ist jedenfalls seine Überzeugung. Kathy Ka und das

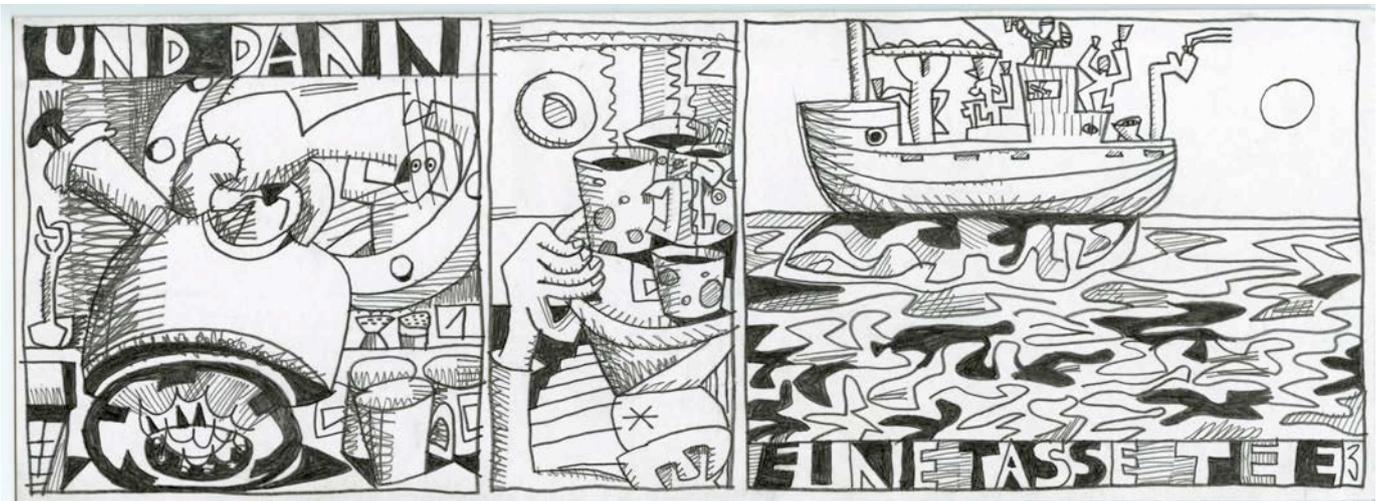
Innere Kind schwimmen davon. Bevor sie sich überlegen können, wohin sie schwimmen sollen, geschieht etwas Unvorhersehbares und lenkt sie ab. Mauma geht jetzt doch noch baden.



29. Mauma geht baden. Aber nicht freiwillig. Der Wellenberg ist nach hinten umgefallen und hat das Boot samt Mauma versenkt. Hinter der Wasserwand sieht er das Boot von Duss Lehmgheht Walther. Das kennt er aus Everywen. Das Innere Kind

reitet jetzt auf Kathy Kas Rücken, es erinnert sich wieder daran, wo es hergekommen ist. Mauma und Kathy Ka sollen mitgekommen. Der Kapitän, der alte Knochen und Randvoll Schmerz stellen ihre Teetassen weg und sehen

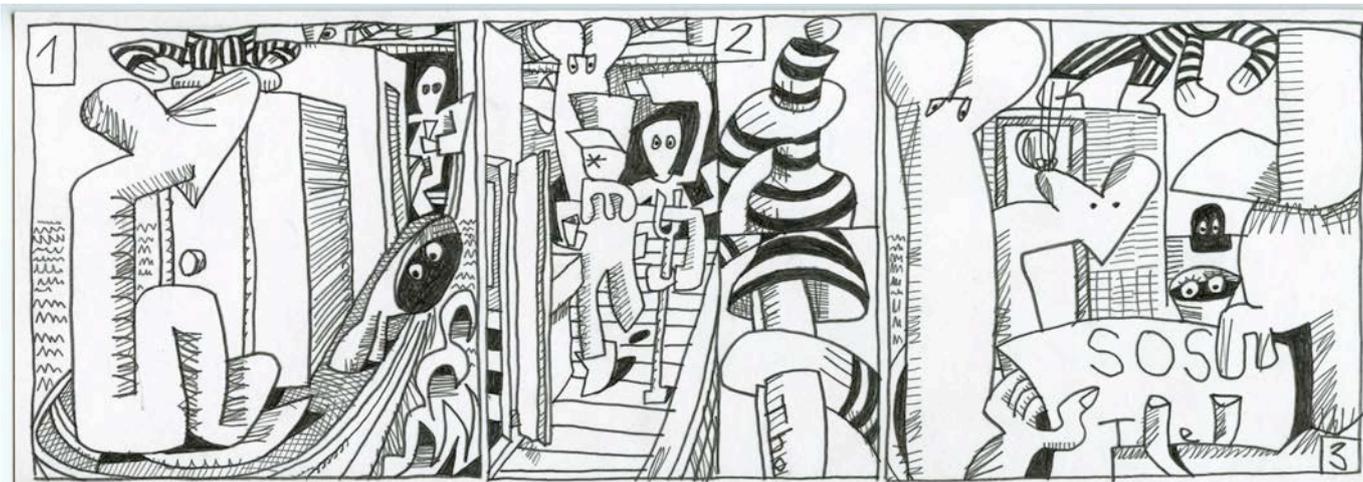
den Schiffbrüchigen entgegen. Diese haben offenbar viel Spaß am Wasser. Mauma zeigt einen hervorragenden Schwimmstil. Über dem Schwimmen vergisst er seinen Durst. So schlimm ist das Salzwasser gar nicht.



30. Aber eine Tasse Tee wäre natürlich viel besser. Der Kapitän geht in die Kombüse und kocht noch einmal Tee, jetzt für sechs Personen. Alle genießen den gemeinsamen festen Boden unter den Füßen. Die Nachmittags-sonne steht am Himmel. Nach so vielen Abenteuern darf

man jetzt entspannen. Kathy Ka interessiert sich ganz besonders für das Innere Kind. Sie möchte wissen, was es unter seiner Mütze trägt. Das ist auch das Thema, das der Kapitän mit dem alten Knochen bespricht. Sie sind ja die Ältesten an Bord und hatten noch keine Zeit

sich eingehender über Dinge zu unterhalten, die eben ältere Leute interessieren. Dabei kommt Duss Lehmgheht Walther auf den Brief zu sprechen, den er mit der Flaschenpost vom Inneren Kind erhalten hatte.



31. Wo ist denn dieser Brief jetzt? Fragt Mauma. Ich würde ihn gerne einmal sehen. Der Kapitän muss überlegen. Da fällt sein Blick auf das Innere Kind, das auf dem Kajütendach sitzt und mit Kathy Ka plaudert. Der Brief steckt in der Mütze des Inneren Kindes. Das ist leicht

zu erkennen. Man kann nur hoffen, dass das Meerwasser nicht die Schrift ganz verwischt hat. Das Innere Kind reicht dem Kapitän den Brief und alle können die schöne Schrift bewundern. Das Wasser hat dem Brief nicht geschadet. Der Kapitän liest den Brief vor. Seine

Stimme zittert. Er ist sehr bewegt. Was hat er auf Grund dieses Briefes in so kurzer Zeit nicht alles erlebt! Das Innere Kind ruft ihm vom Kajütendach zu: Du kannst den Brief behalten. Er ist ja an Dich gerichtet gewesen! Alle staunen, wie reif das Innere Kind für sein Alter ist.



32. Duss Lehmgheht Walther zieht den Hut, er bedankt sich mit dieser Geste dafür, dass ihm das Innere Kind den Brief zurückgibt, außerdem steckt er den Brief wieder in die Röhre von seinem Kapitänszylinder zurück. Kathy Ka nimmt das Innere Kind in den Arm. Wie wär's jetzt mit einem kleinen Mittagsschlaf

nach den vielen Abenteuern? Zuerst hat sich das Innere Kind ein bisschen gewehrt. Wer legt sich schon am helllichten Tag ins Bett! Aber unter Deck war es schön dämmerig, da ist die Müdigkeit von selber gekommen. Ebenso zu Kathy Ka. Auch sie hatte in den letzten Tagen viel erlebt und wenig Schlaf

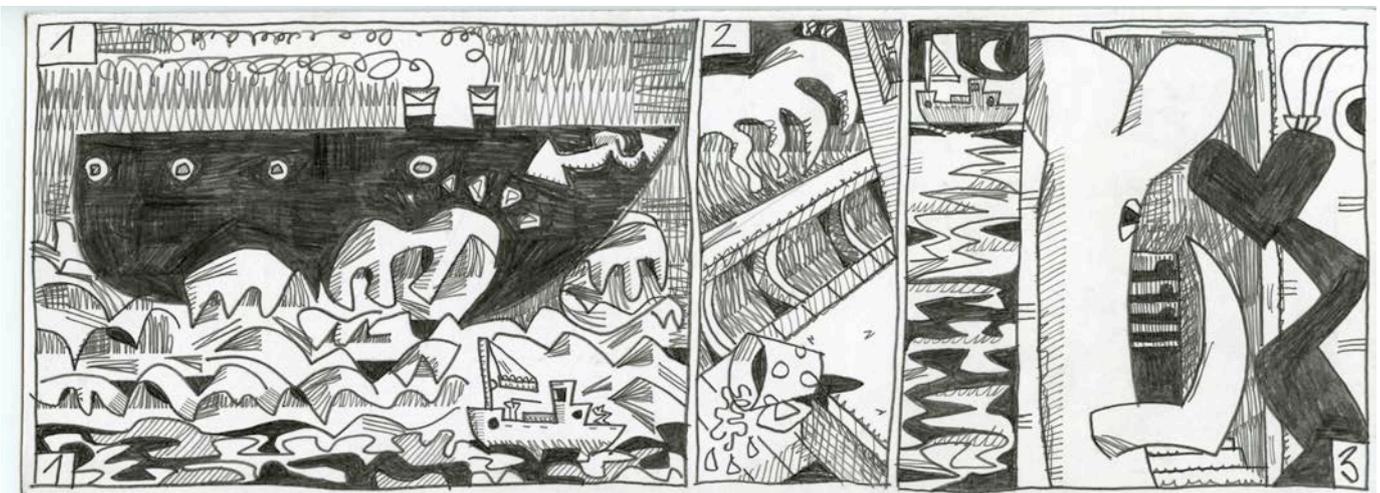
gehabt. Als sie dem Inneren Kind eine Gute-Nacht-Geschichte erzählt, schläft sie selber ein. Sie wacht erst wieder auf, als der Mond am Himmel steht. Auf dem Weg zurück zu den anderen kommen ihr diese todmüde entgegen. Randvoll Schmerz fallen die Augen zu. Er will schnell in seine Koje.



33. An Deck ist allgemeiner Aufbruch. Man hatte sich gut unterhalten. Aber jetzt sind alle bis auf den Alten Knochen und Kathy Ka müde und wollen ins Bett. Der Alte Knochen wird das Steuer übernehmen. Am nächsten Morgen wird man wieder im Hafen von Everywen sein. Als

Mauma, der Kapitän und Randvoll Schmerz die Treppe hinuntersteigen, wacht das Innere Kind auf. Es bleibt noch eine Weile liegen und horcht in die Dunkelheit. Es hört den Atem der Schlafenden. Es kann durch die offene Kajütentüre in die Nacht hinaussehen. Plötzlich

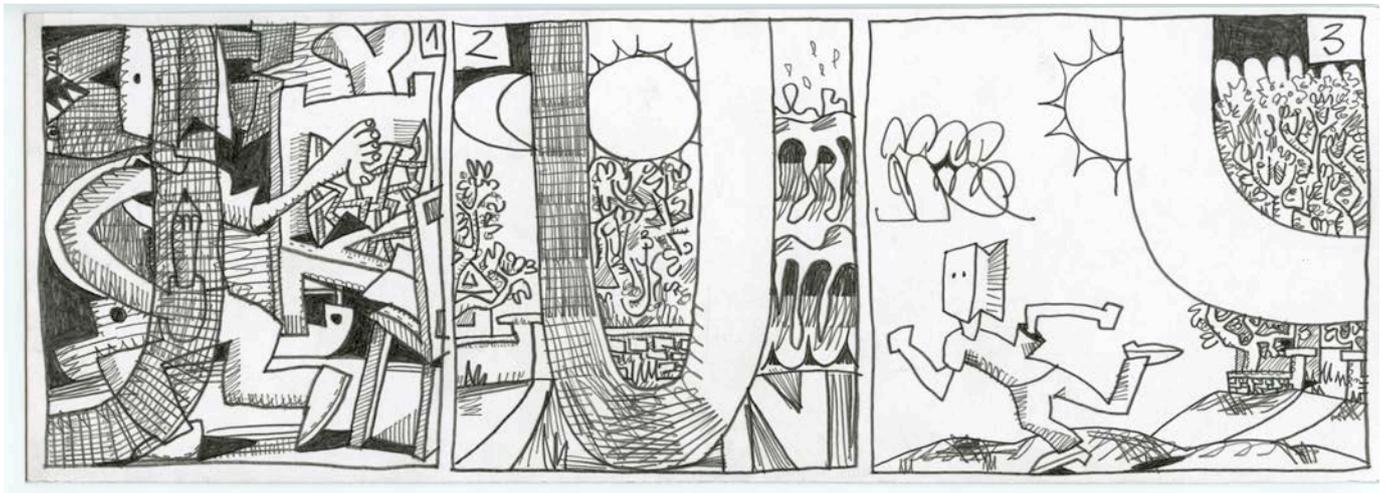
ist die Dunkelheit außen von einer Unruhe erfüllt. Das Innere Kind ist neugierig und geht an Deck. Aus der Dunkelheit der Nacht schiebt sich eine andere schiff förmige Dunkelheit heran. Sie hat eine riesige Bugwelle, die gegen das Boot von Duss Lehmggeht Walther heranrollt.



34. Kathy Ka hat noch nie einen Dosen dampfer gesehen. Auch der Alte Knochen nicht. Man sieht auch nicht viel. Der Dosen dampfer ist schwarz wie die Nacht. Nur seine Bugwelle ist ganz deutlich zu erkennen, vor allem an den Bewegungen, in die sie das Boot

von Duss Lehmggeht Walther versetzt. Die Tasse, die der Kapitän stehen gelassen hat, kippt um. Dann beruhigt sich das Meer wieder. Kathy Ka merkt, dass sie nicht richtig wach ist. Noch etwas mehr Schlaf würde ihr nicht schaden. Der Alte Knochen lässt sich ein bisschen von

Kathy Kas Müdigkeit anstecken. Aber einer muss ja am Steuer bleiben. Und wirklich müde ist der Alte Knochen nicht. Er hat sich ja lang genug ausgeruht. Gute Nacht Kathy Ka. Gute Nacht Alter Knochen.



35. Und dann gibt es wieder Tage, da ist man hellwach und kann sich nicht vorstellen, jemals zu Bett zu gehen. Da gibt es soviel zu tun, da ruft Dich das Leben aus allen Richtungen, dass man gar nicht weiß, für welche Richtung man sich entscheiden soll. So ungefähr geht es gerade Omar Sheriff. Der erste Teil seiner Geschichte „

Der Aufstand der Dosen“ ist fast zu Ende, und er würde immer noch im Bett liegen, während die Lückenknüller-Kids und ihre Freunde der Windhose hinterherlaufen, die alle Herzen verschlungen hat, die Herzen, die das große Tam Tam herbeilockte, das Tam Tam, das Hier-Soll-Es-Schön-Sein auf der School-Is-Out-Partie schlug. Nein, das

wäre nicht das Leben, das er sich vorstellt. Er will dabei sein, oder besser noch, immer einen Schritt voraus sein. Omar Sheriff jagt aus seinem Garten, er läuft zum Hafen von Everywen. Warum? Das geht zu schnell, um es jetzt schon zu verstehen.

