



" DIE LÜCKENKNÜLLERKIDS "

GESCHICHTEN

AUSEVERYWEN

VON

OMAR SHERIFF



DER AUFSTAND DER DOSEN
Band 1, Teil III, Kapitel 2
MADAME KLAMM KOMMT AN



**Der Aufstand der Dosen
Dolores**

**Kapitel 2
*MADAME KLAMM KOMMT AN***

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 Bd1, Teil III

Kapitel 2. Madame Klamm kommt an.

Im Indianerlager sind die Drei immer noch damit beschäftigt, Rauchsignale zu geben.

Während dies für Melo und die Linke Hand eine heitere Abwechslung ist und sie sich freuen, dem Einzelnen Indianer zur Hand sein zu können, macht sich der Einzelne Indianer Sorgen. Jetzt hat er zwei Freunde, aber seiner Rechnung nach heißt das auch: dreimal soviel Feinde. Es wird Zeit, das Weite zu suchen.

Sie verlassen den Wald und kommen in eine Gras-Landschaft, die sich in einem weiten Tal ausbreitet, aus einem Versteck reicht der Indianer Melo und der Linken Hand Bögen, mit denen sie sich bewaffnen sollen, und er kommt auf die Idee, dass sich Melo und die Linke Hand mit Federn im Haar in echte Indianer verwandeln ließen.

Dolores ist den Dreien gefolgt, möchte aber nicht im offenen Gras-Land gesehen werden. Als sie erkennt, was die Drei suchen, Federn für den Kopfschmuck nämlich, rupft sie sich Federn aus, ihre geschickten Würfe lenken die Drei ab, so dass sie nicht sehen, wie Dolores hinter ihrem Rücken vorbeihuscht.

Mittlerweile entwickeln sich die Ereignisse in Newrywen.

Die Windhose hat Madame Klamms Blase verschluckt, kümmert sich aber nicht um die Herzen, die in großen Scharen kommen und kleine Gegenstände in das Wasser werfen.

Es ist die Stelle über dem Unter-Wasser-Bahnhof, wo Logoment austritt, als Ausdünstung, erst die Berührung mit den kleinen Gegenständen gibt ihnen Blasenform.

Die Windhose saugt auch die Logoment-Blasen auf. Der Eindruck verstärkt sich, dass die Herzen und die Hose zusammenarbeiten. Ebenso verstärkt sich der Eindruck, dass die Windhose gar nicht gefährlich ist, sondern Leistungen verrichtet, die für Newrywen normal und notwendig sind, denn Dore Mifa Solatido beendet beim Anblick der Windhose sein Telefonat mit den Lehm-Gruben-Dosen und Die Dosen lassen sich durch Entfernung der Dosen-Böden in Röhren verwandeln, und wenn sich die vielen, vielen Dosen dann zu einer langen Röhre verbinden, lässt sich zwischen der Logoment-Quelle im Unterwasserbahnhof und dem Dosendampfer eine Logoment-Leitung herstellen, durch die gelangt dann der Stoff, der dem Dosendampfer weiterhelfen kann.

Durch das Bullauge in einem zweiten gefluteten Raum verlassen die Dosen das Schiff. Als sie den

meldet ihnen noch: Madame Klamm kommt an, dann betritt er einen Arbeitsraum, der unter dem Pfahlbau liegt. Er bedient dort ein orgelartiges Gerät, das hohe Töne hervorruft und die Newrywener, die sich auf den Plattformen versammeln, zum Springen animiert.

Die Plattformen sind gefedert, die Wechselbewegung von Belastung und Entlastung beim Springen und Aufkommen erzeugt Energie, die über ein kompliziertes Leitungssystem als Pressluft in eine riesige Logomentblase geleitet wird. Hier sorgen zwei Strikehölzer für die angemessene Aufnahme und Abgabe.

Inzwischen landet die Windhose in der Form, dass sie ihre Hosenbeine über zwei Röhren stülpt, die aus einem Gebäudewürfel aufragen.

Über eine Gangway verlassen Madame Klamm und ihre Reisegefährten Blase und Windhose und betreten Newrywen, wo sie von einer jubelnden Menge begrüßt werden.

Es ist zwar schon spät, es wird aber trotzdem gefeiert, allerdings sind die Herzen sehr müde und fliegen ins Herzhaus zum Schlafen, auch Babsy, Lufti und Reli gehen bald zu Bett.

Dore Mifa und L.G. Ott finden endlich am Rande der Party Zeit zum Reden.

Der Verbleib des Dosendampfers macht ihnen Sorgen.

Ebenso geht es Madame Klamm.

Die Party ist zu Ende, Madame Klamm steht im Freien und sieht auf das Wasser hinaus.

Die Windhose hat durch die eine Röhre Druck bekommen, so dass die Logomentblasen in winzige Teile, in Logoment-Gries zerkleinert wurden, diesen Gries füllt sie jetzt in die CO₂-Flöten ab, Logoment ist also auch ein Bestandteil des Materials, aus dem das Kamm-Garn wird, das die Herzen so fleißig aus dem Wasser fischen.

Während in Newrywen Ruhe einkehrt, herrscht im Dosendampfer Betriebsamkeit.

Der Strär ist sich zwar nicht ganz sicher in seinen Vorstellungen, es fehlen einfach zu viele Informationen für eine schlüssige Planung, aber eines steht seiner Meinung nach fest, und darin unterstützen ihn auch Hier-wohne-ich und No-Nein.

Unterwasserbahnhof erreichen, geschieht etwas Unvorhergesehenes, etwas Dunkles, Langes und Machtvolles wühlt das Wasser auf, es sind die Beine von Dolores.

So etwas haben die Kids noch nie gesehen. Auch der Strär ringt mit der Fassung. Es wird Zeit, dass sich Omar Sheriff wieder mehr um seine Geschichte kümmert.

Das könnte klappen, er hat seinen Pullover wieder und wird nicht mehr von den Grübeleien, wo der Pullover abgeblieben sein könnte, abgelenkt.



1. Der einzelne Indianer, Melo und die Linke Hand sind immer noch damit beschäftigt, Rauch-Signale zu geben. Melo und die Linke Hand haben den Dreh schnell raus. Sie freuen sich über die Wolken, die sie zustande bringen. Sie vergessen, dass das

kein Spiel ist. In Wirklichkeit ist die Lage ernst. Das meint der einzelne Indianer, und der muss sich auskennen. Er hat mit den Rauchsignalen aufgehört und fertigt neue Pfeile. Die brauchen wir. Sagt er. Wir sind jetzt zu dritt und

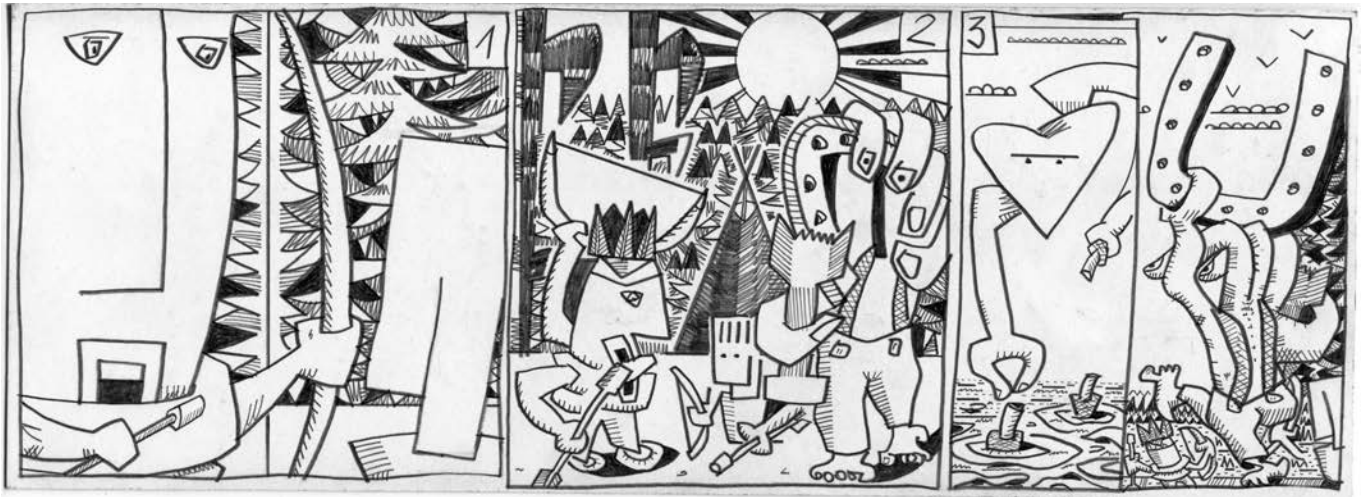
dass heißt drei mal so viele Feinde. Lasst uns schnell verschwinden. Auf dem Wasser vor den Newrywener Pfahlbauten schaukeln viele Kammgarn-Rollen. Die CO-Zwei -Flöten schlucken weiterhin Rauch.



2. Der Tag bricht an. Eigentlich sollten wir uns Schlafen legen. Denkt Melo. Er ist sehr müde. Zu müde zum Denken. Die Linke Hand sagt: Aber die vielen Lagerfeuer... Da denkt doch jeder, hier lagert ein ganzer Stamm. Wir bräuchten dreimal so viele Feuer. Entgegnet der

einzelne Indianer. Dafür reicht der Platz nicht. Er spricht übrigens indianisch. Trotzdem verstehen Melo und die Linke Hand ihn sehr gut. Sie stecken jetzt Pfeile und Korken zusammen. Der Indianer spannt für jeden einen Bogen. Gut, dass Ihr die Pfeile mitgebracht habt.

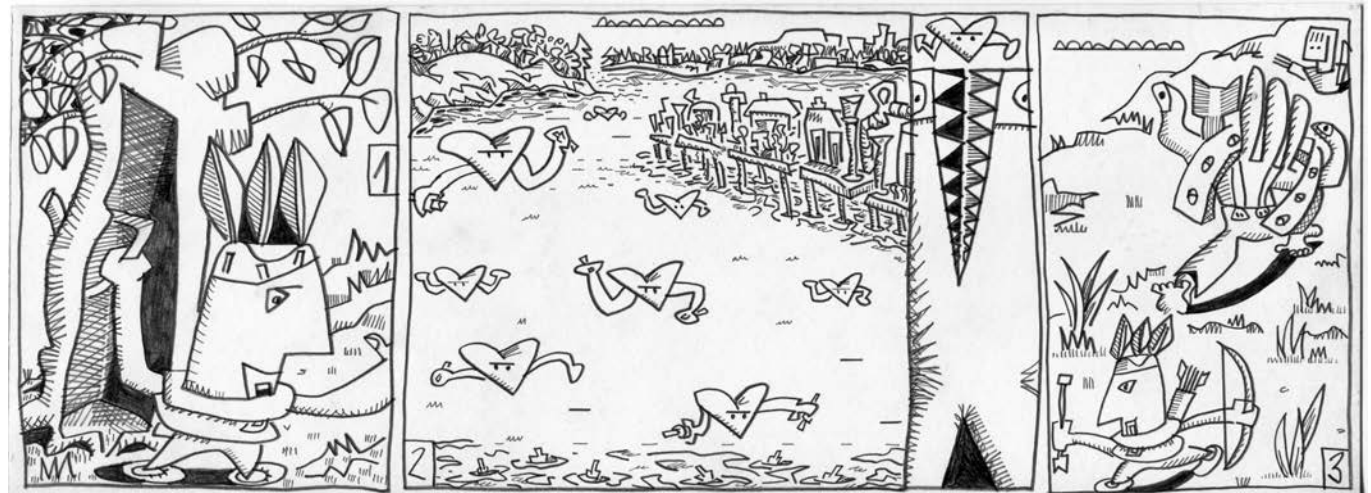
Sagt er. Da können wir jetzt gleich aufbrechen. Wohin? Der Indianer erklärt den Weg. Alle passen auf. Alle Drei. Ihr wisst, wer Nummer Drei ist? Dolores. Ihr gefällt, dass der Indianer gefiedert ist.



3. Dein Bogen ist fertig. Sagt der Indianer. Melo nimmt ihn. Wisst Ihr was! Sagt der Indianer. Das Beste wäre, wenn Ihr auch Indianer wärt. Melo ist begeistert, kann sich aber kaum auf den Beinen halten. Leider haben wir keine Federn mehr für Eueren Kopfschmuck. Sagt der Indianer. Die Linke Hand trägt das Bündel Pfeile und die

bumerang-förmige Boots-Umrandung. Der Indianer versucht Melo Mut zu machen. Gleich sind wir aus dem Wald. Und so ist es auch. In der Nacht war alles dunkel wie im Wald gewesen. Bei Tag sieht man, dass der Wald gleich hinter dem Lager aufhört. Grasland dehnt sich vor ihnen aus. Und es geht bergab. Das ist das Gute. Gut

für Drei. Ihr wisst, es gibt auch eine Nummer Vier. Dolores. Die ist größer als jede Vorstellung. Und sie wächst immer noch. Und das tut ihre Schüchternheit auch. Wo soll sich Dolores hier verstecken? Über dem Wasser vor den Newrywener Pfahlbauten fliegen Herzen. Sie sammeln die Kamm-Garn-Rollen auf.



4. Der Hang führt in mehreren Wellen bergab. Auf der ersten Welle steht ein hohler Baum. Der einzelne Indianer langt in das versteck. Schade! Sagt er. Kein Federn mehr da. Er holt für Melo und sich einen Köcher heraus. Für die Linke Hand ist auch ein Bogen da. Zur

Verteidigung! Aber ihr reicht die bumerangartige Boots-Umrandung. In den Köchern lassen sich die Pfeile besser tragen. Tragen ist auch anderswo ein Thema. Vor den Pfahlbauten von Newrywen fischt ein Schwarm Herzen die Kammgarn-Rollen aus dem

Wasser. Jedes Herz trägt zwei Rollen davon. Die Windhose scheint in der Nähe zu sein. Sie fletscht ihre Zähne. Der einzelne Indianer ist schon wieder weit voraus. Er ruft : Wir müssen jetzt Federn suchen!



5. Der einzelne Indianer ist schon wieder weit voraus. Melo und die Linke Hand können nicht so schnell. Es ist das erste Mal, dass sie in so hohem Gras unterwegs sind. Das raschelt sehr schön. Man weiß aber nicht, worauf man als nächstes

tritt. Es kann auch etwas anderes als eine Feder sein. Barfuss-Gänger müssen vorsichtig sein. Mit Mokassins ist das was anderes. Unter der nächsten Hang-Welle bleibt der einzelne Indianer stehen. Er hat etwas gefunden. Eine Feder.

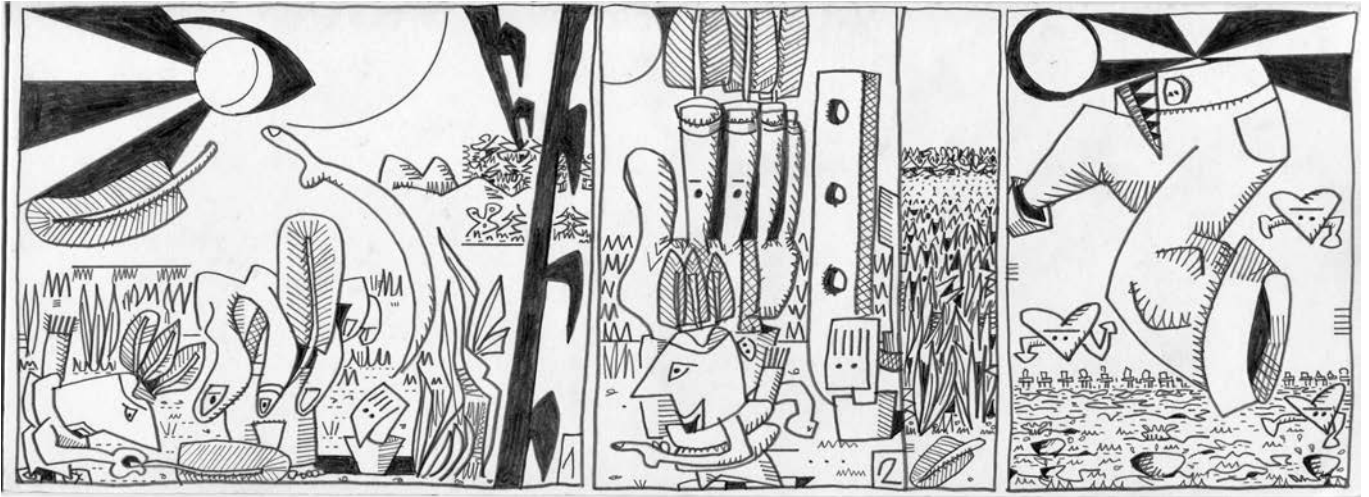
Endlich! Im Schutz der Bäume steht Dolores am Waldrand und sieht ins Tal. Ihr Herz schlägt für Ronny B. Bar. Es schlägt und schlägt. Dolores ist einsam. Sie beobachtet, wie sich der einzelne Indianer über die Feder freut.



6. Im Verhältnis zu ihrer Größe weiß Dolores noch nicht viel. Aber sie begreift schnell. Sie hat ein Problem. Im Wald kann sie sich zwischen den Bäumen verstecken. Aber wie soll sie über das offene Gras-Land bis zum nächsten Wald, ohne ge-

sehen zu werden. Was sie am Hang-Ende beobachtet, scheint ihr eine Antwort auf diese Frage geben zu wollen. Die drei scheinen sich alle in Vögel verwandeln zu wollen. Dazu brauchen sie mehr Federn. Im Augenblick haben sie nur Augen

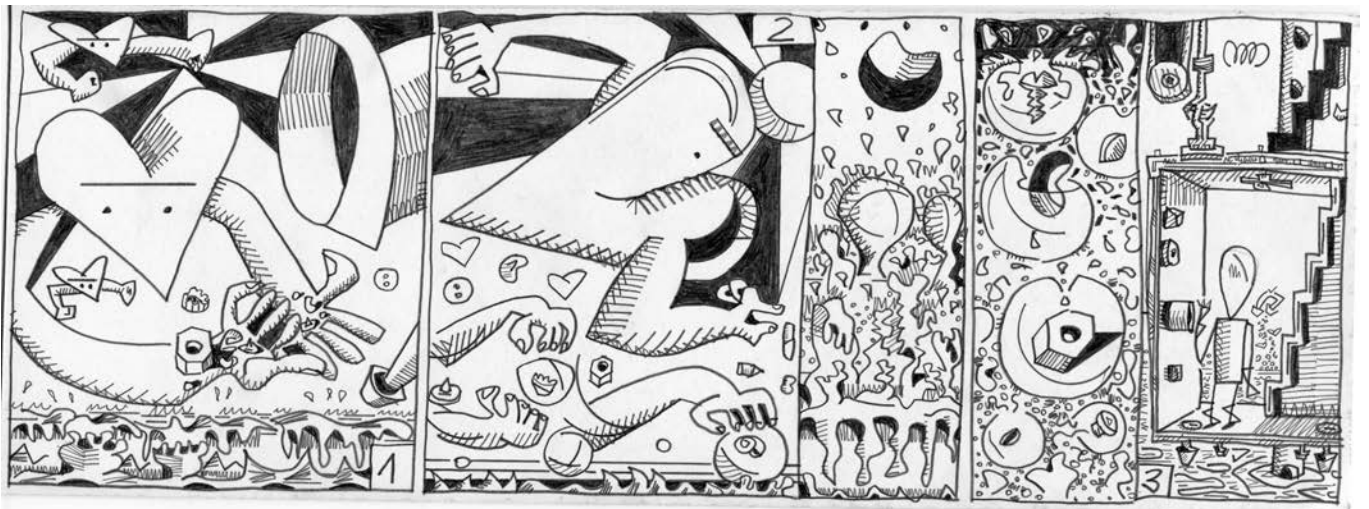
für Federn. Und damit kann sie Dolores ablenken. Sie kann sie daran hindern, zu sehen, wie sie das offene Gras-Land überquert. Dolores zupft sich eine Feder aus. Sie wirft die Feder an eine Stelle, die ihrem Weg entgegengesetzt ist.



7. Da ist noch eine Feder! Ruft Melo. Es klappt. Dolores freut sich. Sie wagt einen großen Schritt. Das ist noch eine Feder! Ruft der einzelne Indianer. Die ist für Melo. Die Linke Hand sieht schon wie ein waschechter Indianer aus. Dolores ist in Sicherheit. Ungesehen hat sie den Hang und die Ebene über-

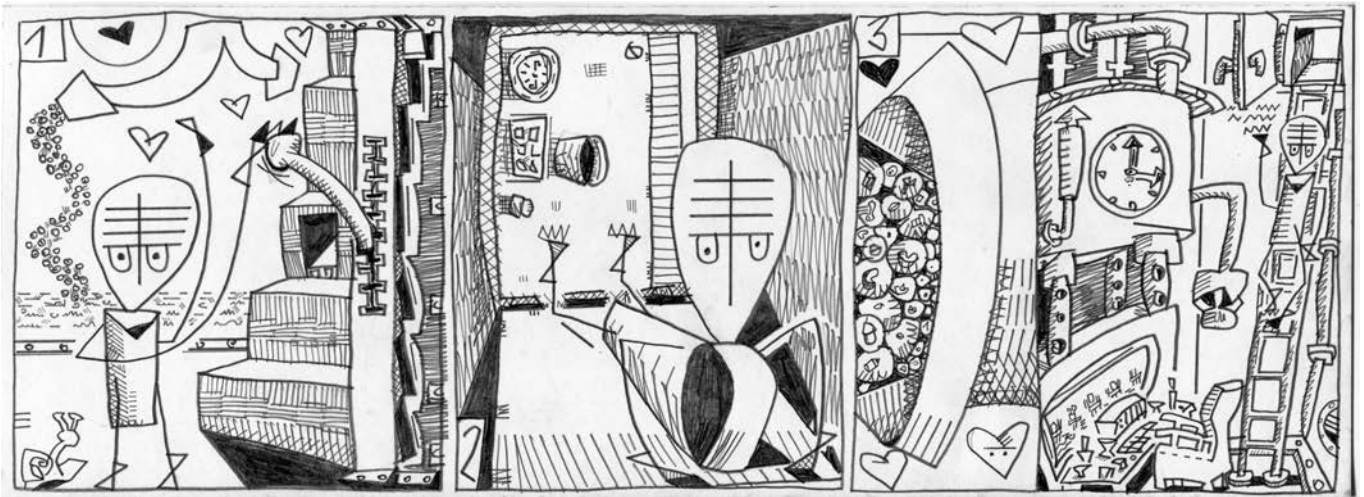
quert. Sie denkt immer noch an Ronny B. Bar. Aber die Drei mit ihrem Gefieder gefallen ihr auch sehr. Herzenssachen sind gar nicht so einfach. Das gilt auch für die Ereignisse in der Bucht von Newrywen. In der Ferne sieht man die Pfahlbauten. Die Windhose ist unterwegs.

Sie wird von Herzen umschwirrt. Die Herzen haben etwas in den Händen. Sie konzentrieren sich auf die Wasseroberfläche. Die Windhose hat gerade die Logoment-Blase mit Madame Klamm und den Anderen verschluckt. Offenbar ist sie satt und für die Herzen ungefährlich.



8. Die Herzen haben alle Hände voll zu tun. Was ist denn in den Händen? Kleine Sachen. Kronkorken, Erbsen, Kastanien, Knöpfe, Reißnägeln, Bleistiftstummel, Schrauben, Muscheln, Muttern, im Wald gefundene Knöchelchen, Astgabeln, kleine Löffel, Eisilöffel aus Kunststoff, lang benutzte Radiergummis, Rädchen, ausgewählte Kiesel und andere Steine, Nüsse, winzige Schneckenhäuser, Spitzer, Eicheln und vieles andere. Es ist nicht wichtig, was es ist, wichtig ist, wie es gefunden wurde, dass es als einzelnes gefunden wurde, jedes Stück ist mit einer Geschichte verbunden. Jedes Herz hat eine riesige Sammlung solcher Fundsachen. Es sind alles Einzelstücke, mehr als Drei kommen nicht zusam-

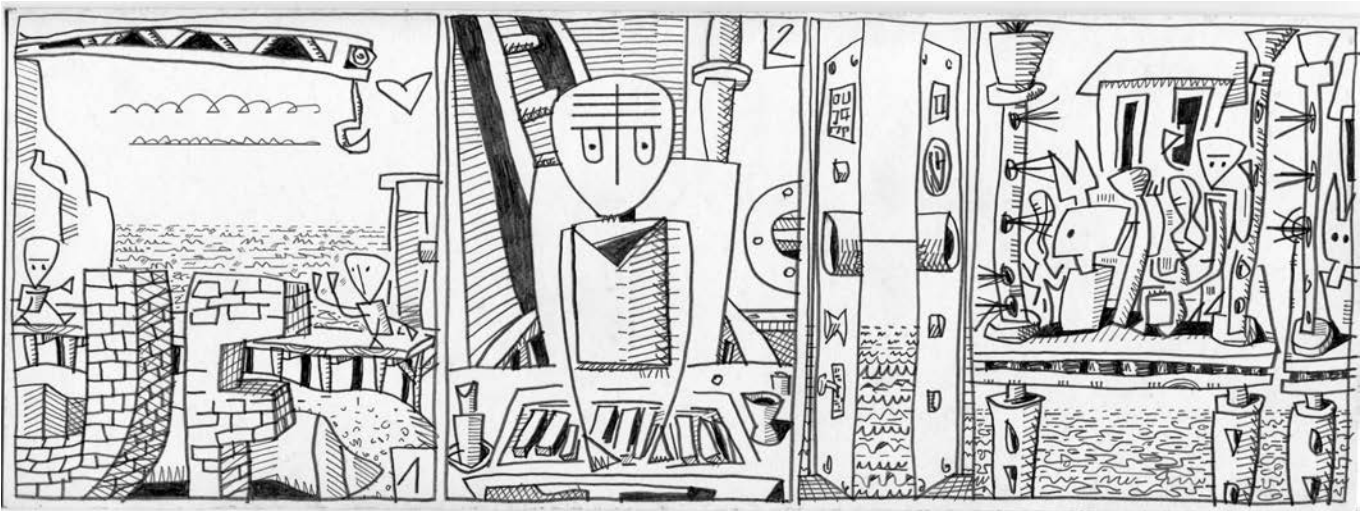
men vor, nur bei den Kastanien und Eicheln ist das möglich. Wer genau hinsieht, der sieht auch, dass es unterschiedlich kleine Würfel, Pyramiden und Kugeln gibt. Sie sind aus gebranntem Lehm. Die Herzen fliegen über einer Stelle hin und her. Auf dem Gewässer-Grund liegt dort der Dosen-Dampfer-Unterwasser-Bahnhof. Logoment-Spuren treten aus und verschwinden in der Luft. Die Herzen werfen die Objekte ab. Das Logoment schließt sich um die Objekte zu Blasen zusammen. Diesem Geschehen sieht Dore Mifa Solatido aus der Ferne zu. Er ruft in das Dosentelefon: Madame Klamm kommt an. Dann legt er auf.



9. Dore Mifa zieht einen Hebel. In der Stufe der Telefon-Aufzug-Kabine öffnet sich eine Türe. Madame Klamm kommt an. Da hat er zu tun. Aber wo kommt Madame Klamm an? Es ist nur die Windhose zu sehen, und die

saugt jetzt auch noch sämtliche Logoment-Blasen in sich ein. Dore Mifa achtet nicht darauf oder scheint das zu kennen. Er durchquert den Korridor, der sich hinter der Türe in der Treppe öffnet. Dahinter folgt

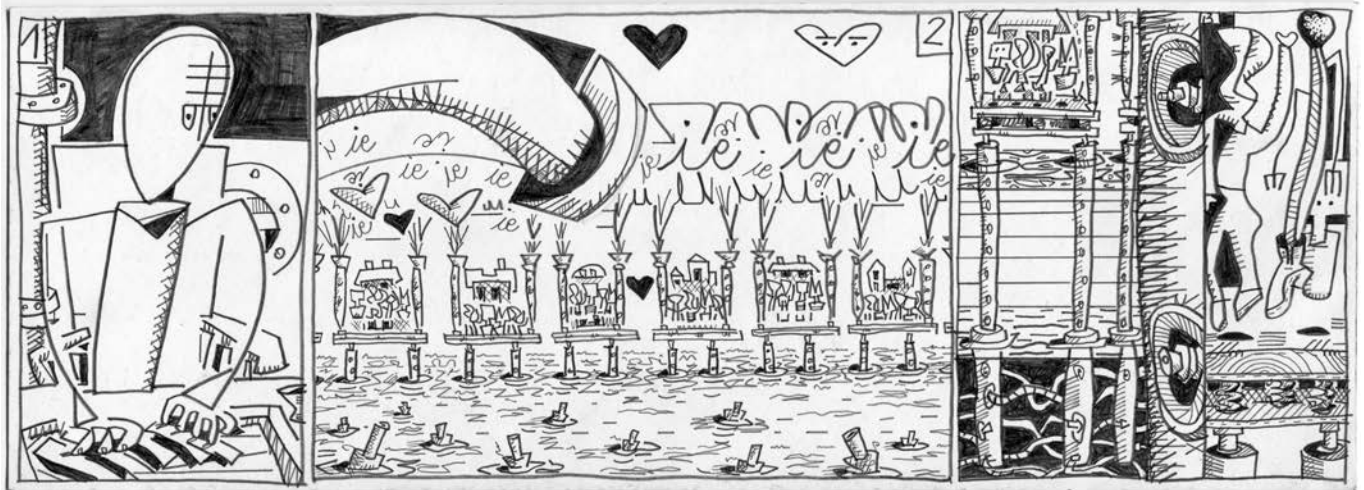
ein hoher Raum, in den er über eine Leiter hinabsteigt. Hier hat er jetzt zu tun. Ein großes Gerät aus Röhren und Kesseln erinnert an eine Orgel. Auf einem Bildschirm sind die Pfahlbauten von Newrywen zu sehen.



10. Der Gesprächspartner von Dore Mifa verlässt die Dosen-Telefon-Zelle. Er betritt die Baustelle und ruft den anderen Dosenwesen Dore Mifas Nachricht zu: Madame Klamm kommt an. Mit Verspätung. Dann ist wohl auch bald mit der Ankunft des Dosendampfers zu rechnen. Was wird denn hier gebaut? Man baut mit Lehmziegeln. Ein

Aufstand ist geplant. Davon werdet Ihr an anderer Stelle noch mehr erfahren. Hier könnt Ihr sehen, dass der Plan schon zur Hälfte ausgeführt wurde. Dore Mifa setzt sich an den Arbeitsplatz, er berührt mit den Fingern die Tastatur. Augenblicklich beginnen die CO-Zwei-Flöten auf den Plattformen zu tönen. In den Kamm-Garn-

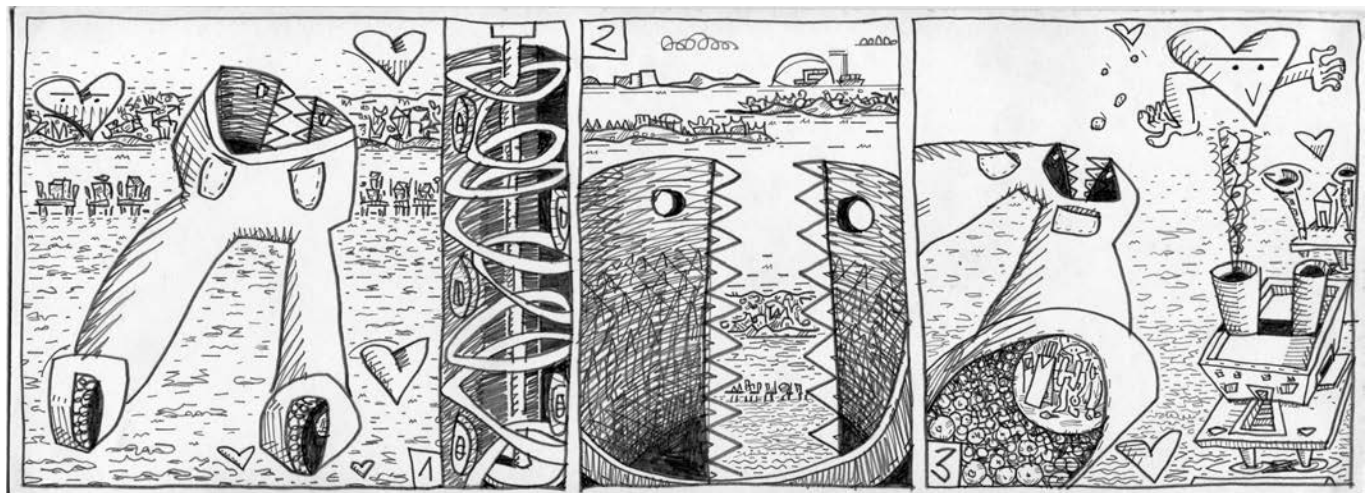
Flöten unter den Plattformen und im Wasser bewegt sich eine Hydraulik, zwischen Zylinder und Plattform-Unterseite wird ein Kolben herausgeschoben. Hohe Töne, die wie IE klingen, erfüllen die Luft, sie folgen einem Rhythmus, dem sich alle Newrywener ohne zu zögern anschließen. Zwei, Drei!



11. Dore Mifa hat mehrere Schalter umgestellt. Das hat Einfluss auf die CO-Zwei- und Kamm-Garn-Flöten. Alle Newrywener springen im gleichen Rhythmus in die Luft. Beim Aufkommen drückt ihre Masse die Kolben in die Zylinder. Auf den Bildern im Abschnitt Drei könnt Ihr sehen, wohin das führt. Mit den Flöten wird Luft

angesaugt und in die Tiefe gepresst. Unter dem Gewässer-Grund wird die Luft durch ein Schlauch-System weiterbefördert. Irgendwo muss sich ein Speicher befinden, der die Energie aufnimmt. Ventile hindern die Press-Luft daran, vorzeitig auszutreten. Wenn Dore Mifa an einem Schalter dreht, kann in den Flöten-

Öffnungen unter Wasser wieder Kamm-Garn-austreten und von den Kamm-Garnelen gefressen und zu Fäden verarbeitet werden. ie, ie, ie, ie, ie. Ausgelassen hüpfen die vielen, vielen Newrywener wie eine Person auf und nieder. Arbeit und Vergnügen sind dasselbe.



12. So sieht das Ganze aus dem Blickwinkel der Windhose aus. Zielstrebig nähert sie sich Newrywen. Ein Schwarm Herzen begleitet sie. Auf dem schmalen Bild könnt Ihr ins Innere einer Kamm-Garn-Flöte sehen. Sie ist kaputt und muss ausgetauscht werden. Da sind Ventile, Kolben, eine Feder, die den Kolben in seine Ausgangslage zurückbewegt, die Feder ist kaputt. Das

kann passieren, wenn so viele Leute darauf herumhüpfen. Jetzt können wir gespannt sein, ob das klappt, was die Windhose vorhat. Von ihr aus haben wir einen weiten Blick über die Newrywener-Buchten-Landschaft. In der Ferne wölbt sich eine große transparente Kuppel. In ihrem Inneren steht ein Gerüst. Außen ist auch eines. Jetzt steuert die Windhose im

Sturzflug die Plattformen von Newrywen an. Ein Gebäude im Außenbezirk ist ihr Ziel. Es hat ein Flachdach, aus dem zwei Röhren ragen. Aus einer Röhre werden der Windhose ein Schwall heißer Luft und ein Sirenen-Laut entgegengeschickt. Im rechten Hosenbein der Windhose ist Madame Klamms Blase zu sehen. Das Mienenspiel der Reisenden ist nicht zu erkennen.

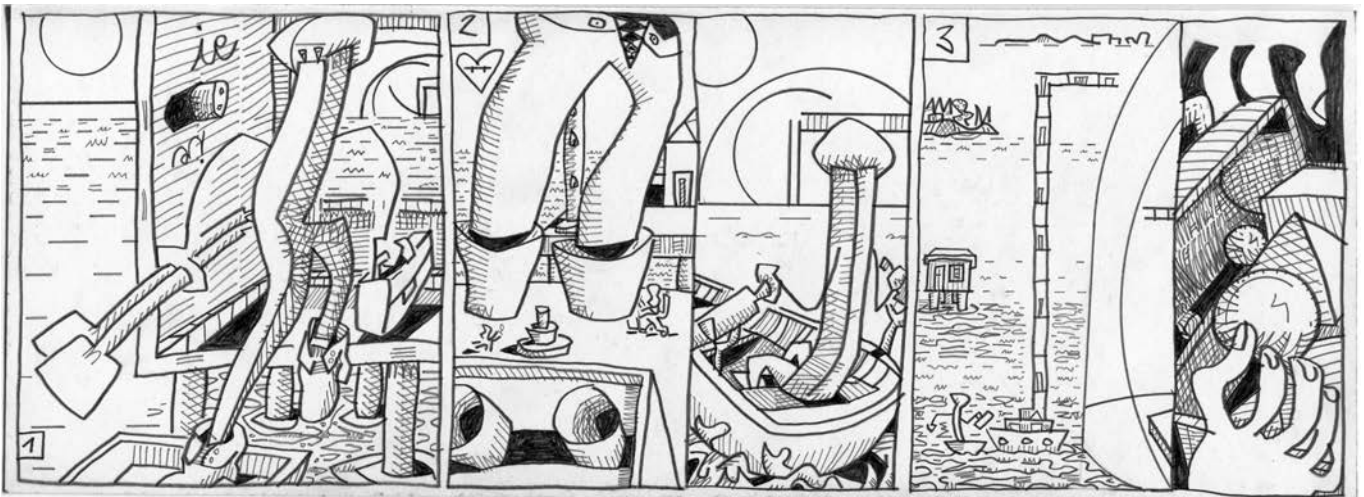


13. Dore Mifa sieht auf dem Bildschirm alles gleichzeitig. Die Windhose, die hüpfenden Newrywener, die durchsichtige Kuppel, das Gebäude mit den zwei Röhren. Gibt es etwas, das dies alles miteinander verbindet? Mit der rechten Hand drückt Dore Mifa weiterhin die Tasten. Mit der linken Hand drückt er jetzt einen Knopf. Auf der Plattform

vor dem Gebäude mit den zwei Röhren im Dach, bewegt sich etwas. Eine weitere Röhre kommt aus dem Bode. Mies und einer seiner Angestellten aus dem Architektur-Büro warten davor. Mies hält ein Brett in der Hand.

Und jetzt drückt Dore Mifa einen anderen Knopf. Damit man beide Knöpfe nicht verwechselt,

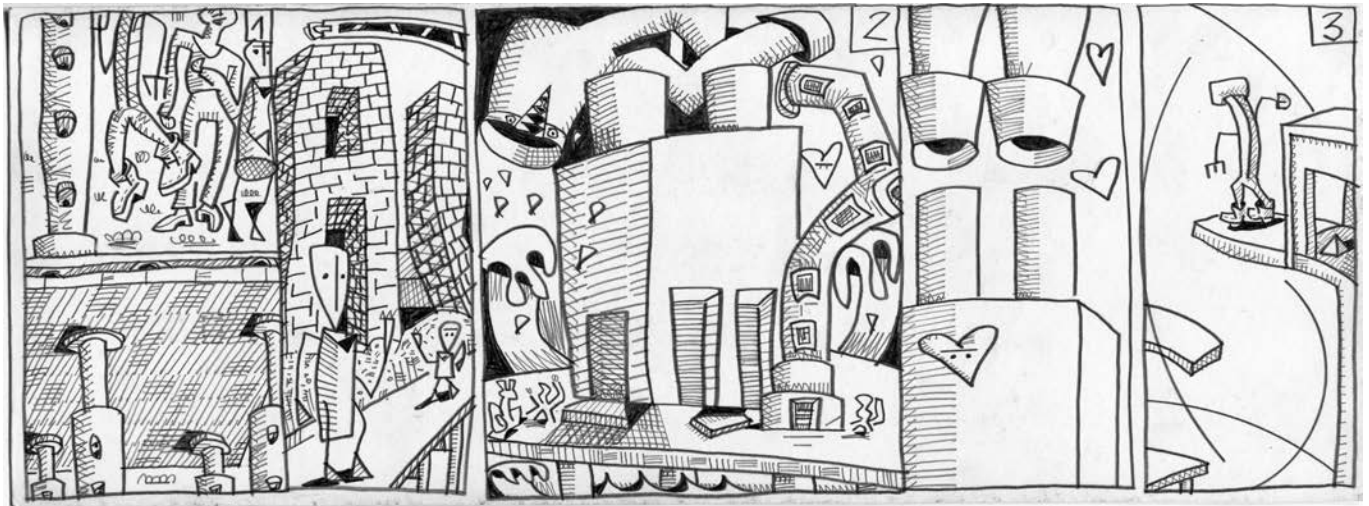
findet sich dieser Knopf an der gegenüberliegenden Wand. Mal sehen, was passiert. In einem Wartezimmer auf Pfählen sitzt ein Strikeholz und wartet. Mit dem Boot, das vor dem Wartezimmer auf den Wellen schaukelt, ist man in fünf Minuten bei der durchsichtigen Kuppel. Worauf wartet das Strikeholz?



14. Darauf hat das Strikeholz gewartet. Aus dem Lautsprecher kommt ein Laut: ie. ie. ie! Das Strikeholz packt seine Sachen, ein Paar Ruder und einen kleinen Koffer. Es besteigt das Boot. Es rudert zur Kuppel. Vor der Kuppel ankert ein größeres

Boot. Das Boot trägt einen Turm, in dem das Strikeholz bis auf Dreiviertel der Kuppelhöhe gelangt. Oben angekommen öffnet es den Koffer. Der Koffer enthält Kugel, Pyramiden und Würfel aus gebranntem Ton. Sie sind verschiedenen groß. Inzwischen

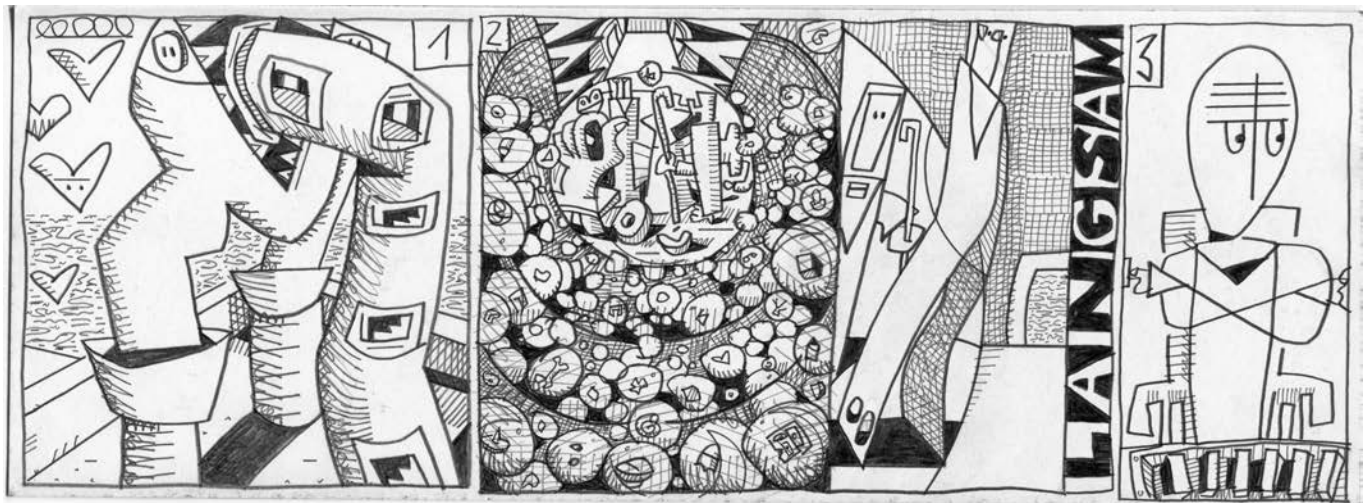
schwebt die Windhose über dem Haus mit den Röhren im Dach. Sie streckt ihre Beine den Röhren entgegen. Wie immer sind die Hosenbeine umgekrempt. Die Röhre, die aus der Plattform kommt wird länger und länger.



15. Die Newrywener hüpfen weiter. Die Luft, die sie damit zusammenpressen, gelangt in die durchsichtige Kuppel. Die Kuppel dürfte aus Logoment sein. Sie dürfte ungefähr die Größe der Blase haben, in der der Dosendampfer steckt. Die Dosenwesen auf der Aufstands-Baustelle erwarten jeden Augenblick den Dosendampfer. Auf der Plattform, über der die Windhose schwebt, gibt es spannende Augenblicke. Die

Windhose will ihre Beine über die Röhren im Dach stülpen. Das Landemanöver gelingt sonst immer. Diesmal gibt es zuviel Wind dabei. Das Wasser türmt sich zu großen Wellen auf. Alles schaukelt und die Windhose verliert das Gleichgewicht. Die Herzen machen sich Sorgen. Mies und sein Angestellter werden nass und lassen das Brett fallen. Die Röhre, die aus dem Boden kommt, reicht bis zum Dach und

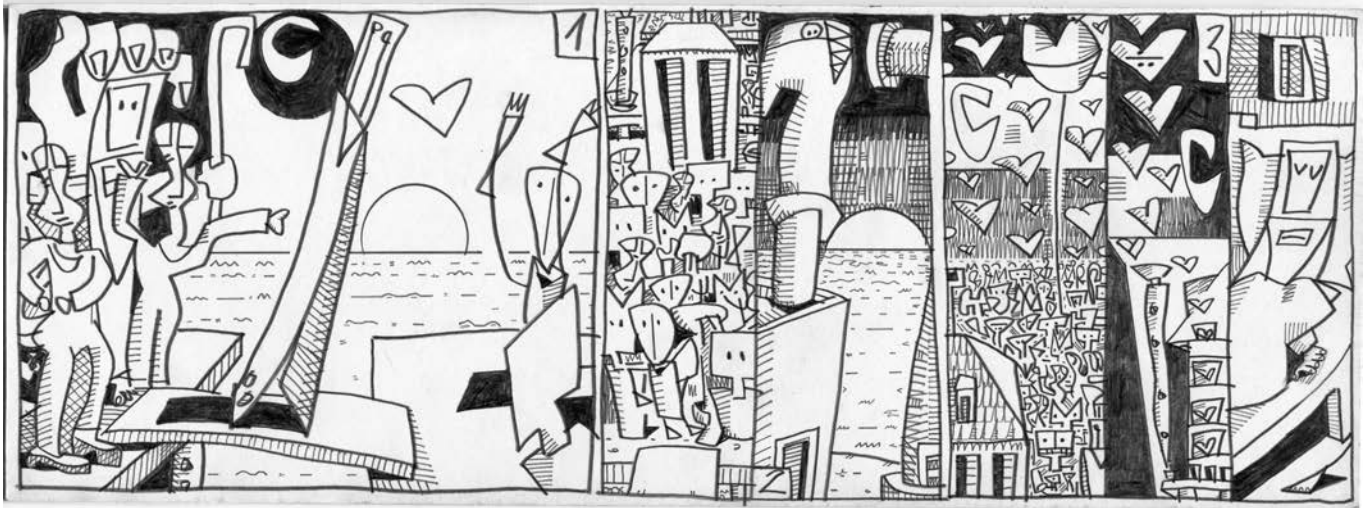
entpuppt sich als Gangway. Endlich beruhigen sich die Elemente wieder. Die Windhose setzt wieder zur Landung an. Gleichzeitig verlässt das Strikeholz den Turm und betritt ein Sprungbrett. Es zielt mit einer Kugel nach der Kuppel. Das ist Präzisionsarbeit. Auch die anderen Formen liegen bereit. Wisst Ihr, was passiert, wenn die Kugel durch die Kuppelwand fliegt?



16. Die Windhose ist gelandet. Die Röhren stecken in den Hosenbeinen. Die Gangway dockt an. Im Inneren der Windhose ist Bewegung. Die Druckverhältnisse müssen stimmen. Das ist noch nicht soweit. Madame Klamm kann nicht mehr warten.

Langsam Madame Klamm! Aber da hat Madame Klamm schon zur Hälfte die Blase verlassen. Geistesgegenwärtig drückt Dore Mifa beide Knöpfe gleichzeitig. Der Druck aus dem Hosen-Inneren muss ausreichend stark sein. Sonst schließt die Blase

nicht an der Gangway an. Ist der Druck zu stark, drückt er die kleinen Logoment-Blasen zur früh in die große Blase. Was dann geschehen würde, weiß Niemand. Das ist noch nie passiert. Das kann sich jeder und jede selber ausmalen.



17. Aus dem Wartezimmer nahe der durchsichtigen Kuppel ertönt der IE-Laut. Das ist das Zeichen. Das Strikeholz wirft. Gut gemacht! Die Kugel durchdringt die Logoment-Hülle. Unter der Kuppel befindet sich ein anderes Strikeholz. Es sitzt an einem Pult. Das Pult steht auf einem Podest. Außerdem befindet sich ein Sprungbrett in der Kugel. Im Boden der Kugel sind Ventile. In den Ventilen enden die Schläu-

che, die an den Kamm-Garn-Flöten anfangen. Der Luftdruck in der Logoment-Blase ist sehr hoch. Wer erinnert sich noch an die Ereignisse im Unterwasser-Bahnhof!

Die Sachen, die in eine Logoment-Blase eindringen, lassen den besonderen Größen-Anpassungs-Faktor der Logoment - Masse wirksam werden. In diesem Fall zieht sich die Blase wieder zusammen, die

Luft verlässt durch andere Schläuche wieder die Blase. Ihr Ziel sind die Windhosenbeine. Madame Klamm verlässt als erste die Gangway. Die Blase ist leer. Gleich kommen die anderen. Mies und sein Angestellter tragen das Brett an die Plattformkante. Es soll als Brücke von einer Plattform auf die andere dienen.

.....



18. Hurra, Madame Klamm ist da! Die Newrywener jubeln. Vom vielen Hüpfen sind sie noch ganz außer Atem. Sie freuen sich auch über Babsy, Lufti und Reli. L.G. Ott hält nach Dore Mifa Solatido Ausschau. Madame Klamm überquert die

Brücke und kämpft sich dann durch die Massen ins Zentrum von Newrywen vor. Dort werden Getränke gereicht. Man feiert bis in die Nacht. Die Windhose hat ihren Verschluss geschlossen. Für sie ist noch nicht Feierabend. Die Herzen haben

viel geleistet. Sie sind müde und fliegen ins Herz-Haus. Aber so müde wie der Reli scheint Niemand zu sein. Kaum war ihm sein Gästezimmer gezeigt worden, da lag er auch schon in den Federn und war eingeschlafen.

.....



19. Das Dosenwesen verlässt Relis Zimmer und zeigt Babsy und Lufti ihre Zimmer. Ein anderes Dosenwesen bringt auf einem Tablett zwei Tassen Kakau, den Schlummertrunk. Wer möchte? L.G. Ott

wartet auf Dore Mifa. Das Fest ist noch in vollem Gang. Aber Babsy hat nun genug und geht zu Bett. Lufti scheint immer noch taurisch zu sein. Sie lernt viele interessante Leute kennen. Dore Mifa hat die

Arbeit beendet. Es ist spät. L.G. Ott und Dore Mifa finden Zeit miteinander zu sprechen. Sie können nicht wirklich mitfeiern. Wo ist der Dosen-

dampfer?



20. Auch Lufti schlummert selig. Dore Mifa und L.G.Ott sitzen an dem langen Tisch in der Kongresshalle. Wo ist der Dosendampfer!? Die Feier ist zu Ende. Es wird aufgeräumt. Am kommenden Vormittag

soll eine große Informations-Veranstaltung durchgeführt werden. Nur gut, dass Reli, Babsy und Lufti schon schlafen. Auch Ganz-Ohr ist müde. Er sitzt auf L.G. Otts O und sinniert. Madame Klamm ist ins

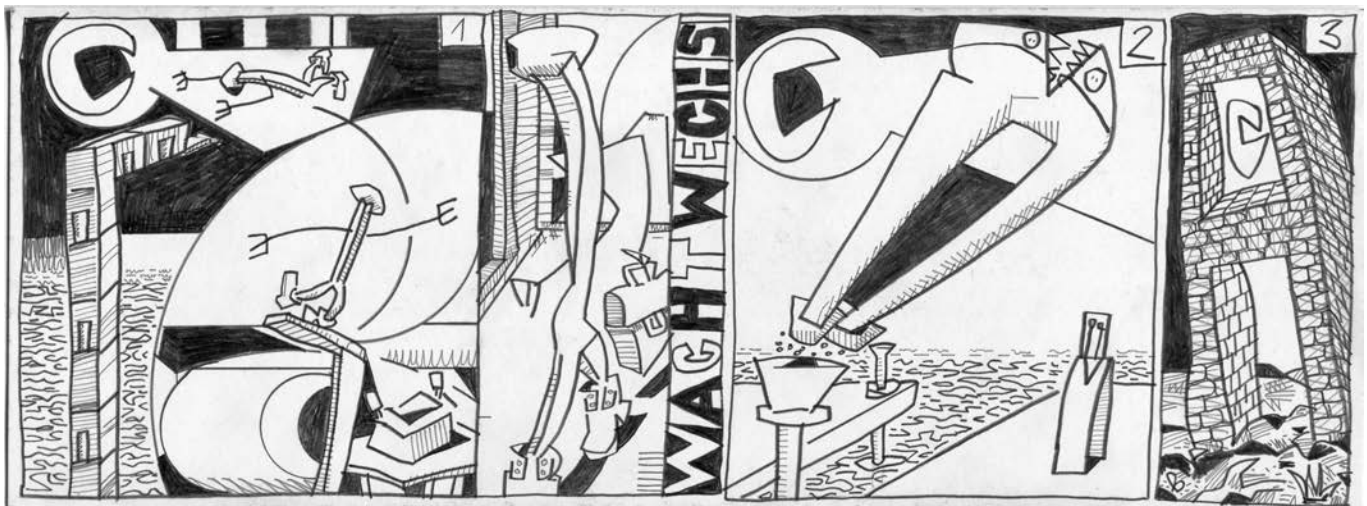
Freie gegangen. Sie blickt auf das mondbeschienene Gewässer. Irgendwo unter ihr in der dunklen Tiefe ist der Dosendampfer.



21. Jetzt werden alle müde, manche feiern noch, das gilt nicht für die Windhose. Sie hat zu tun. Das dauert. Die Strikehölzer erhöhen den Druck in dem Press-Luft-Speicher aus Logoment. Dadurch werden die kleinen Blasen in der Windhose in die große Blase getrieben. Ein langwieriger Vorgang,

der aber auch einmal abgeschlossen ist. Die große Logomentblase in der Windhose scheint sich aufgelöst zu haben. Doch damit ist die Arbeit der Windhose noch nicht erledigt. Sie bricht wieder auf. Die Strikehölzer haben endlich Feierabend. Zum Mit-Feiern ist es allerdings zu spät. Mit dem gezielten

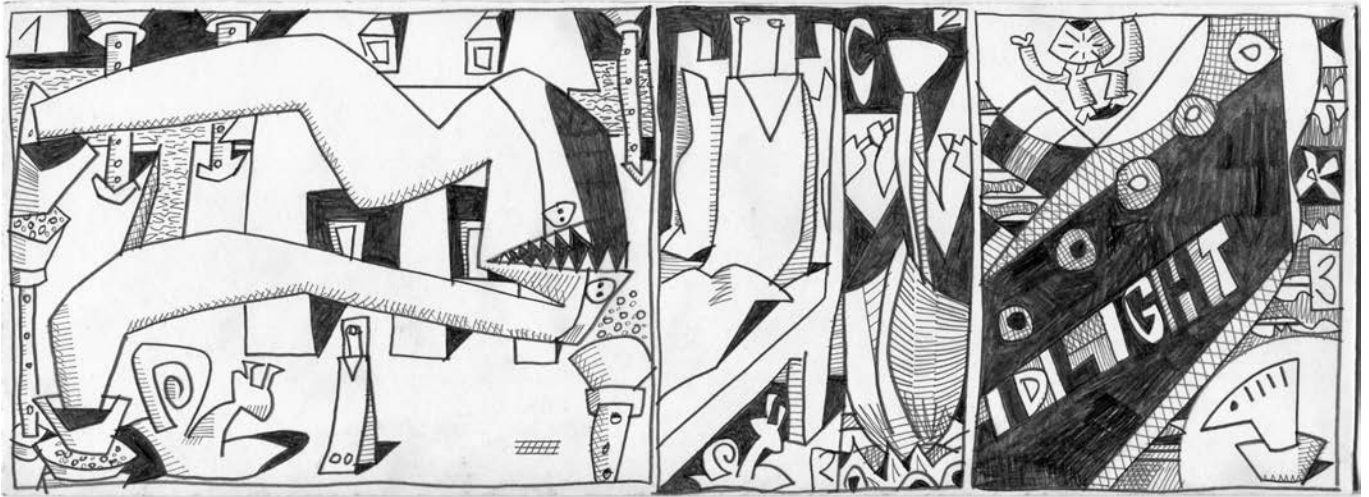
Wurf einer Pyramide wird der Druck stabilisiert. Das Strikeholz in der Blase betritt das Sprungbrett. Madame Klamm bekommt Gesellschaft. Ganz Ohr betrachtet mit ihr den Mond. Sicher denken beide auch an den Dosendampfer.



22. Wachtwechsel. Die Strikehölzer tauschen ihre Plätze. Das eine verlässt per Sprungbrett die Blase, das andere begibt sich dort hinein. Der Sprung erfordert höchste Körperbeherrschung. Strikehölzer müssen immer fit sein. Weil sie gleich aussehen, erkennt man nicht, welches welches ist. Welches ist

das eine, welches das andere? Vielleicht tragen sie verschiedene Schuhe. Auch die Art, wie sie den Koffer mit den Wurf-Objekten tragen, ist identisch. Es ist fast Mitternacht. Die Windhose kommt zum letzten Teil ihres Tagwerks. Alles wird ruhig, die Hektik lässt nach. Man hat Zeit, um sich darüber

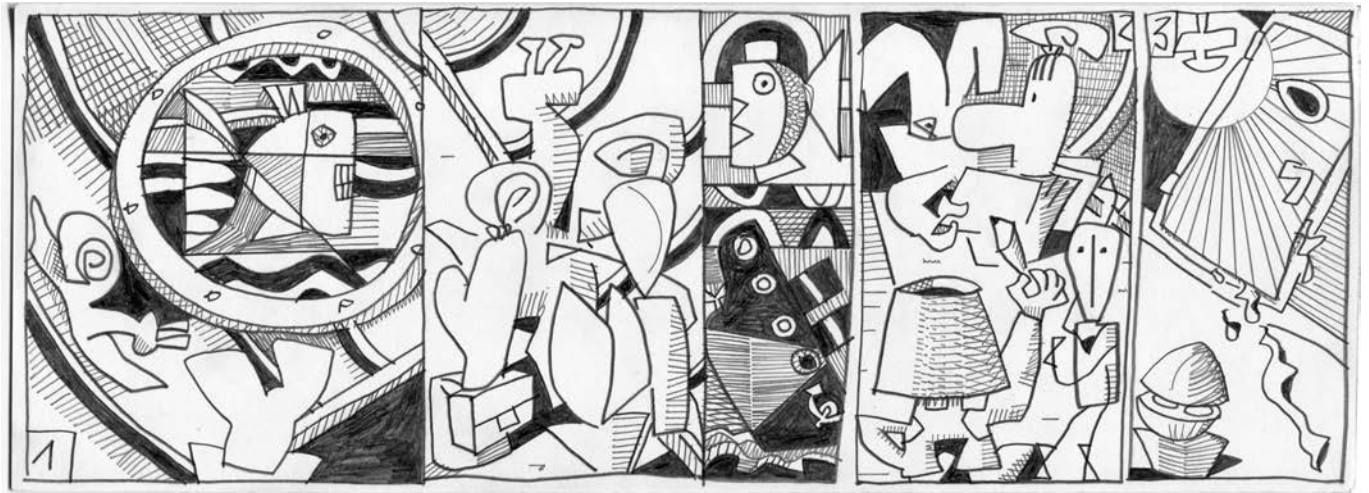
zu wundern, dass die Windhose gar nicht böse zu sein scheint. Sie ist sehr fleißig. Frisst sie wirklich Herzen? Aus den Logoment-Blasen ist ein Gries geworden. Die Windhose verteilt ihn auf die CO-Zwei-Flöten. Madame Klamm ist zufrieden. Morgen ist auch noch ein Tag.



23. Die Windhose ist bald fertig. Madame Klamm kann gehen. Das war ein anstrengender Tag. Endlich im Bett. Das eine oder das andere Strikeholz rudert zum Wartezimmer,

wo es wahrscheinlich von einem weiteren Strikeholz abgelöst wird. Sie sehen alle gleich aus. Im Dosen-dampfer ist nicht an Schlaf zu denken. In der Tiefe des Gewässers

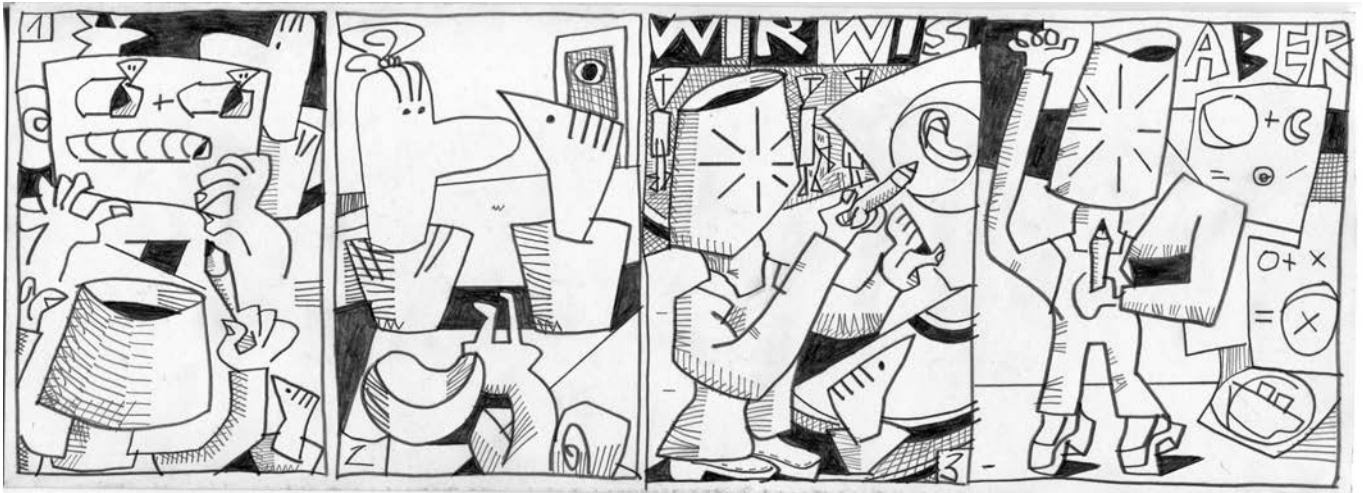
gibt es zwischen Tag und Nacht keinen Unterschied. Es ist immer dunkel. Wer hat eine Idee?



24. Vor den Bullaugen gleiten die Pilotfische vorbei. Sie können den Dampfer nicht wahrnehmen, sonst wären die Kids und die Dosenwesen längst gerettet. Das wissen sie aber

nicht. Wir brauchen eine Idee. Denkt Fo. Alle anderen denken das auch. Wieder einmal nimmt der Strär die Sache in die Hand. Auch Hier-wohne-ich weiß, was Sache ist und

holt Papier und Bleistift aus ihrem Schulranzen. Zu diesem Zeitpunkt macht Be eine beunruhigende Entdeckung. Die Türe von dem gefluteten Raum ist nicht dicht.



25. Der Bleistift fährt über das Papier, schneller als man schauen kann. Das ist die Lösung! Alle schauen sich herausfordernd an. Keiner sagt ein Wort. Ein Bild sagt mehr als tausend Worte. Der Strär zeichnet weiter. Aha. Im Augenblick hat der Dosendampfer einen Logoment-Überzug, der am Heck stärker ist als am Bug. Darum steht

das Schiff Kopf. Der geflutete Raum verstärkt diese Neigung. Dann ruft der kluge Junge aus: Wir wissen, wie sich die Logoment-Blasen verkleinern lassen. Aber nicht, wie sie größer werden. Das stimmt. Der Dosendampfer fuhr in den Unterwasser-Tunnel. Die riesige Blase, in der man umsteigen konnte, war schon da. Aber haben wir nicht

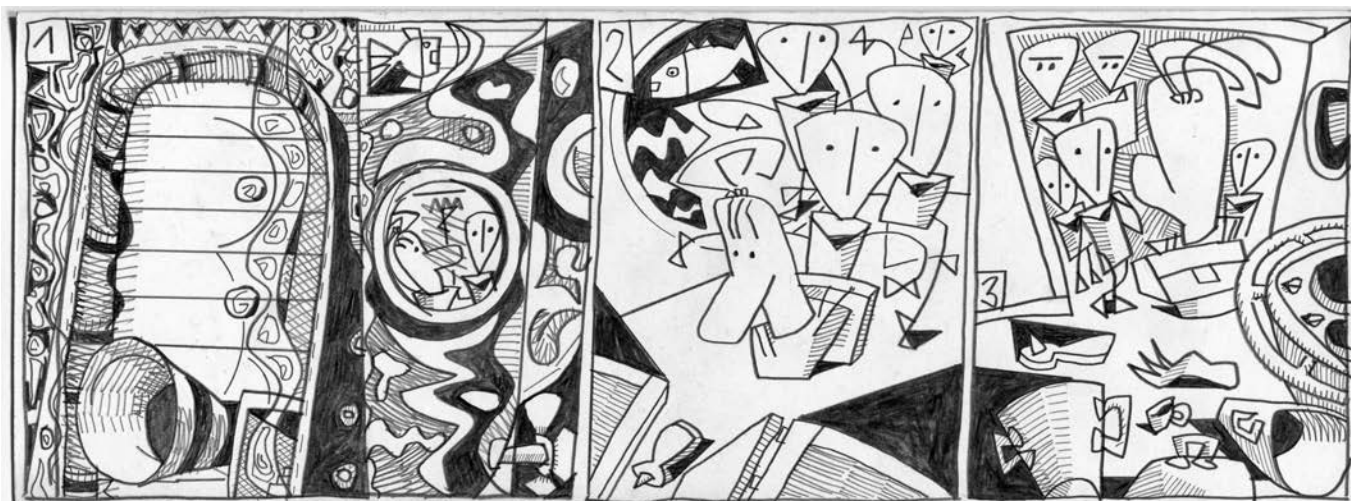
schon eine Lösung, fragt Hier-wohne-ich. Kann aus dieser Lösung heraus nicht die Lösung des anderen Problems folgen. Niemand sagt etwas. Alle schweigen, auch die, die direkt angesprochen sind. Wisst Ihr, wer das ist? Schaut Euch noch einmal die Zeichnungen an!



26. Hier -wohne-ich durchbricht das Schweigen. Sie übernimmt jetzt die initiative. Gehen wir in die Kombüse. Was schwebt Ihr vor? Liegt das nicht auf der Hand? Ist das nicht

logisch. Für ein Dosenwesen sicher nicht. Dosenwesen sind ja nie auf der Schule gewesen. Immerhin sagt jetzt eines etwas: Warum? Und während auf den Newrywener

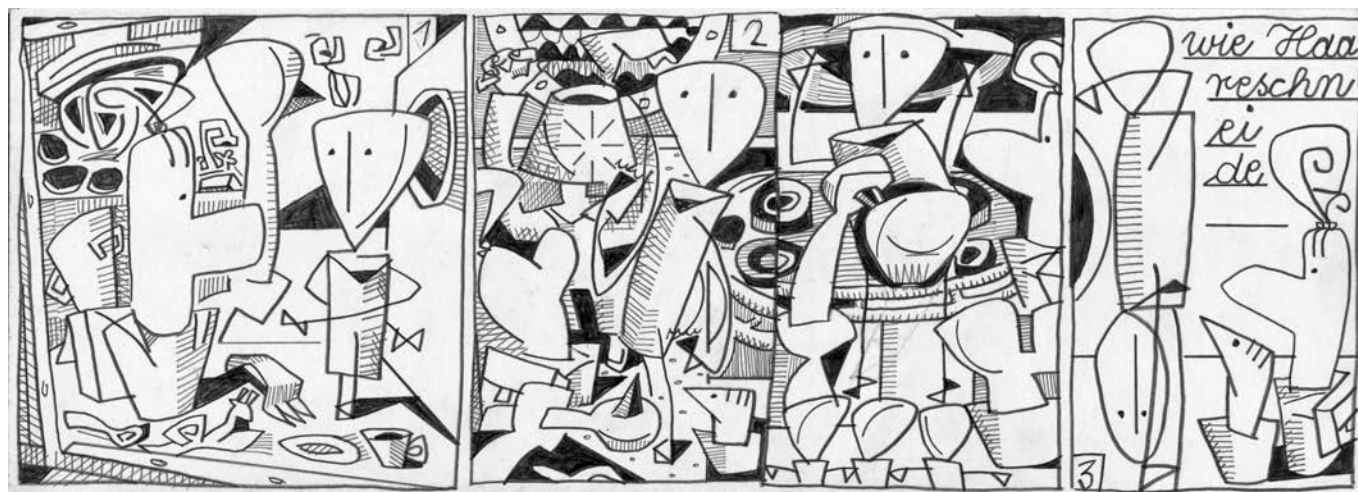
Plattformen alles schläft, erfahren die Dosenwesen in der Tiefe des Gewässers, was ihre Aufgabe ist.



27. Der Dosendampfer füllt sich wieder mit zielgerichteter Aktivität. Alle folgen Hier-wohne-ich. Aber die Dosenwesen sind sich nicht sicher, ob sie richtig verstanden haben. Sie erreichen die Kombüse. Jetzt wird auch Hier-wohne-ich unsicher.

Durch die Schräglage sind die Küchengeräte aus den Regalen gefallen. In der Küchentüre liegt ein Dosen-Öffner. Genau den brauchen wir jetzt. Denkt das Mädchen, und ist sich gar nicht mehr so sicher. Das spüren die Dosenwesen. Sie

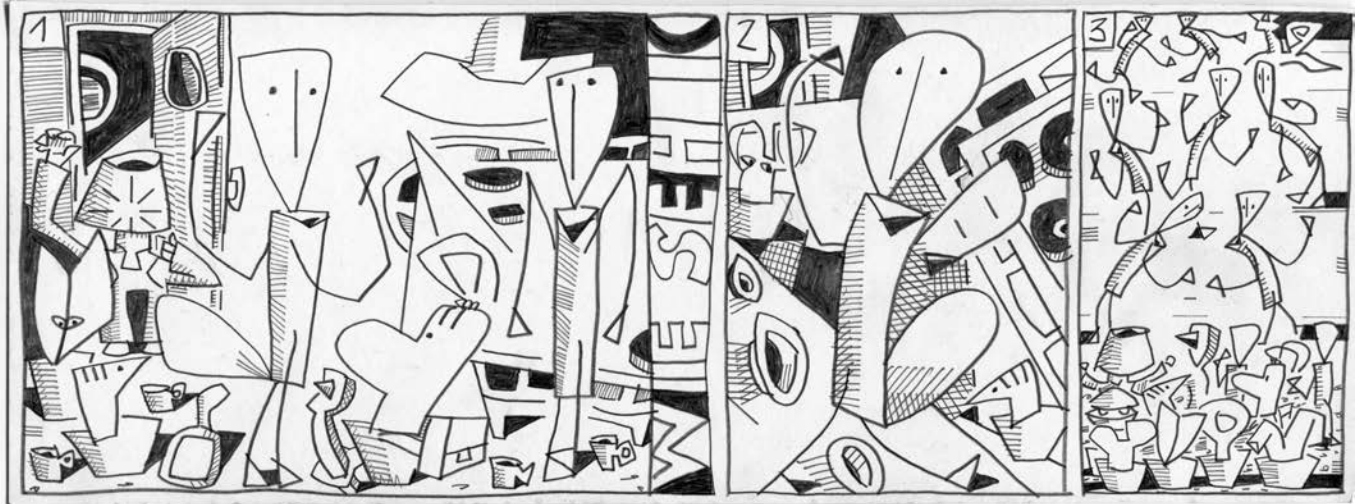
schrecken zurück. Aber Hier-wohne-ich gewinnt ihr Fassung wieder zurück. Als sie klein war, wollte sie Friseurin werden. Als sie groß geworden war, Ärztin. Mit heiterer Stimme sagt sie: Wer ist der Nächste?



28. Es ist wie Haare-Schneiden! Sagt sie. Ganz harmlos! Wer will zuerst? Obgleich alle Dosen gleich aussehen, sind sie nicht gleich. Eine ist tapferer als die anderen. Sie lässt sich auf den Herd legen. So ist es

gut. Sagt Hier-wohne-ich. Das findet No-Nein auch. Schwupp-Di-Wupp ist der Dosen-Boden geöffnet. Die Dose ist jetzt kein Behälter mehr, sondern eine Röhre. Na, wie sieht das aus? Die tapfere Dose ist stolz,

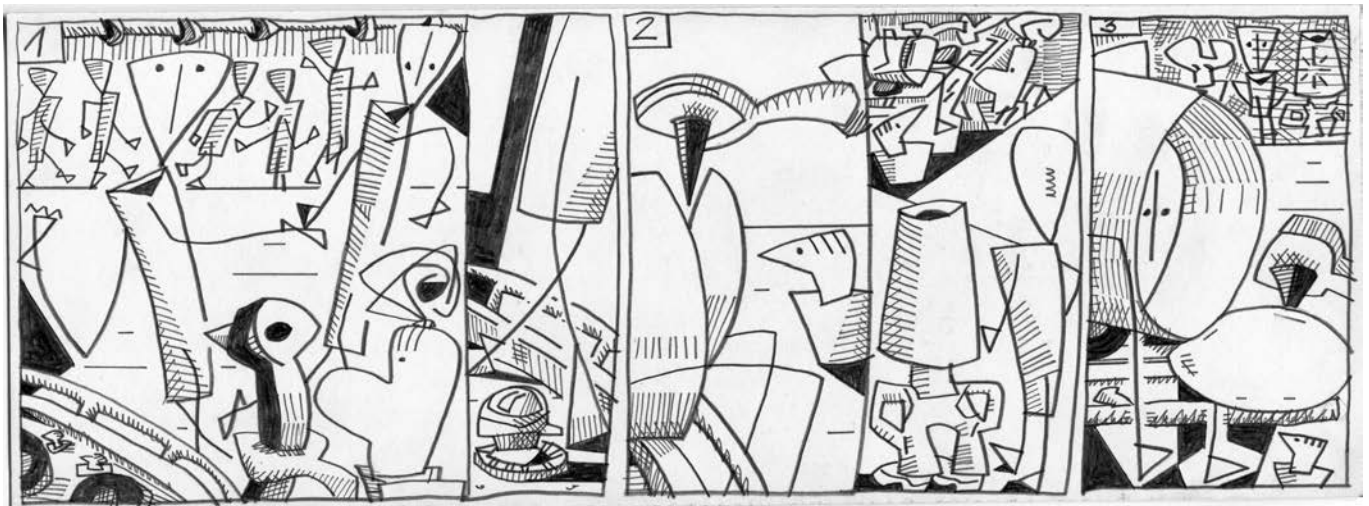
sie kann jetzt durch sich hindurch sehen. Sie macht einen Handstand. Jetzt sieht es aus, als wenn sie zwei Köpfe hätte. Es war tatsächlich wie Haare-Schneiden.



29. Wie sehe ich aus? Fragt die Dose. Sie dreht sich und will von allen Seiten begutachtet werden. Das sieht wirklich gut aus. Darüber kann man vergessen, dass der Dampfer Kopf steht.

Der Boden neigt sich. Wenn man nicht aufpasst, fällt man hin. Die tapfere Dose ist übermütig geworden. Beinahe wäre sie hingefallen. Jetzt sind die anderen dran. Wer will als nächste? Auch

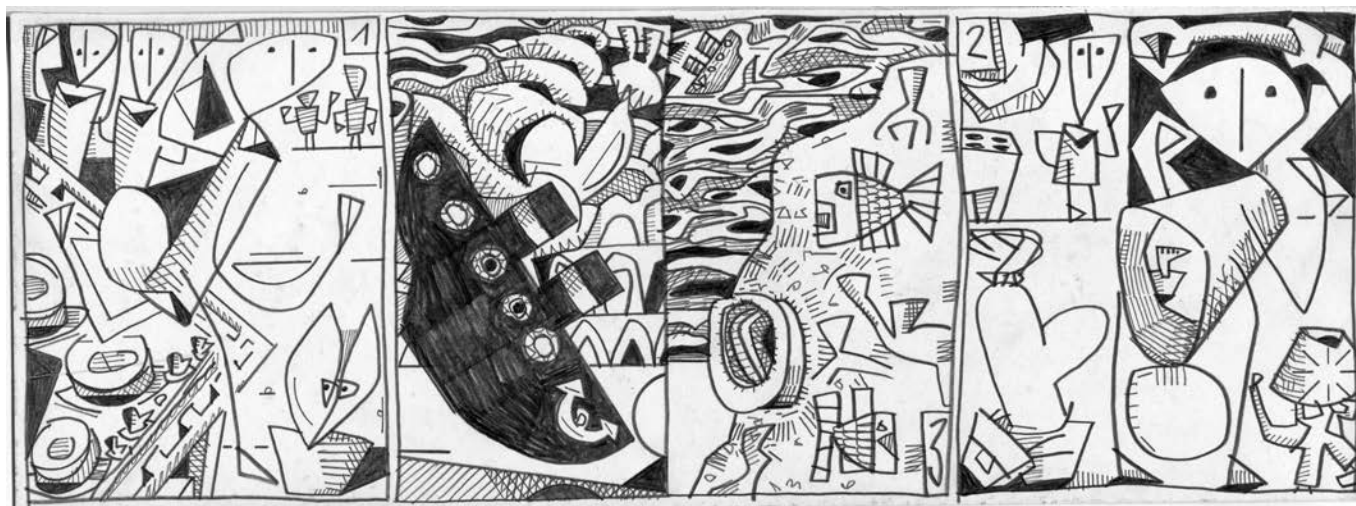
wenn die Dosen in ihrem kurzen Leben noch nicht viel gelernt haben, ist ihnen eines eigen, was andere nie lernen. Sie sind höflich. Das ist ihnen angeboren. Jede will die andere verlassen. Die Kids staunen.



30. Schließlich nimmt eine Dose die andere am Arm und zieht sie zum Herd. Das ist nicht mehr höflich, das ist herrisch. Das gefällt den Kids nicht so gut. Aber sonst wäre die Geschichte nicht mehr weitergegangen. Die andere Dose lässt es

mit sich geschehen. Aufpassen! Ruft No-Nein. Nicht an die Schalter kommen, sonst werden die Herdplatten heiß. Im Handumdrehen ist der Dosenboden geöffnet. Der Strär sieht aus einiger Entfernung zu. Das war ja jetzt nicht allein seine Idee.

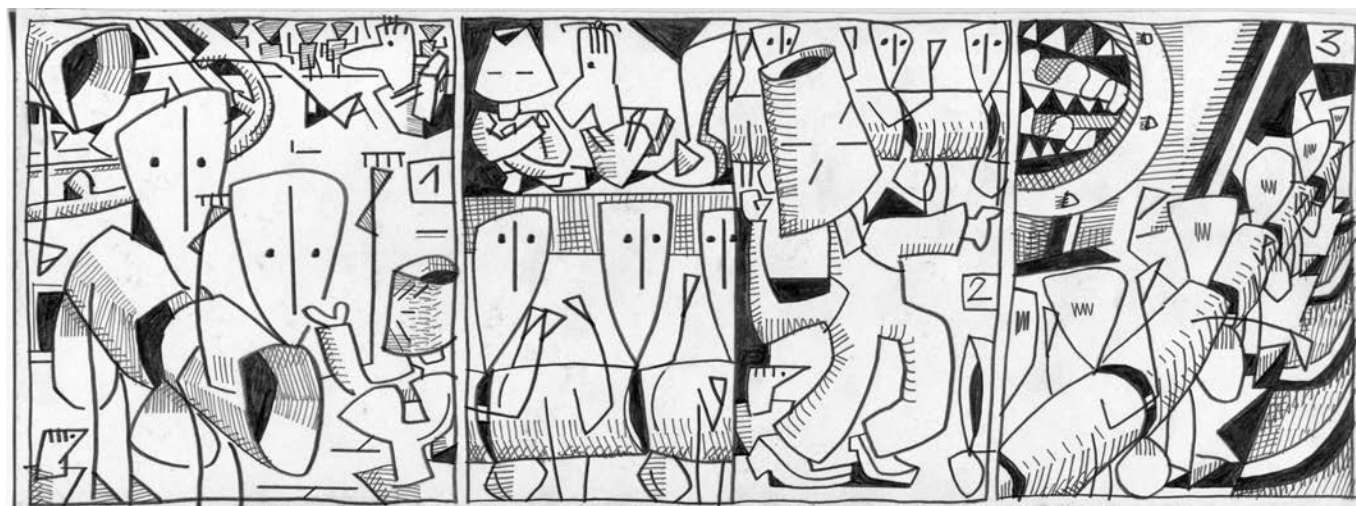
Im Augenblick wird er nicht gebraucht. Er denkt an seine Blume im Schulgarten. Hoffentlich kann sie mit dem Blühen warten, bis er zurück ist. Die Dose auf dem Herd freut sich über ihre Durchsichtigkeit. Die Nächste bitte!



31. Mit einem Sprung ist die Dose vom Herd und macht für die anderen Platz. Die stehen bereits in einer langen Schlange an. Es wird Zeit. Der Dampfer kann nicht ewig unter Wasser Kopf-Stand machen. Was ist geplant? Was hat der Strär auf die Papiere von Hier-wohne-ich gezeichnet?

Es sieht aus wie eine Dosen-Pipeline, die die Logoment-Quelle mit dem Dosendampfer verbindet. Der Strär denkt darüber nach, wie man Logoment - Blasen so groß machen kann, dass ein Dampfer hineinpasst. Er geht noch einmal alles durch, was er über Logoment erfahren hat. Kann es sein, dass

sich die Blasen mit den hineingeworfenen Objekten nicht nur verkleinern, sondern auch vergrößern? Braucht man Zwischengrößen, die zwischen der Größe einer Kastanie und der Größe eines Dampfers liegen? Wie entstehen die großen Blasen im Unterwasserbahnhof?



32. Viele Fragen bleiben offen. Die Art, wie die Dosen mit der neuen Situation umgehen, lässt hoffen. Die Fragen, die sich jetzt noch nicht beantworten lassen, werden sich aus der Situation heraus beantworten lassen. Die Dosen haben begriffen, worum es geht. Es macht ihnen Spaß, eine lange Röhre zu bilden. Es ist wie ein Spiel, und alle

wollen mitspielen. Es kann gar nicht schnell genug gehen, dass die Dosen-Böden geöffnet werden. Der Strär konzentriert sich, er hat das Gefühl, für alles verantwortlich zu sein. Die Dosen-Röhre beginnt sich in der Kombüse zu stauen. Vom Strär wird ein Zeichen erwartet. Plötzlich weiß er bescheid, und noch ehe er wirklich bescheid weiß,

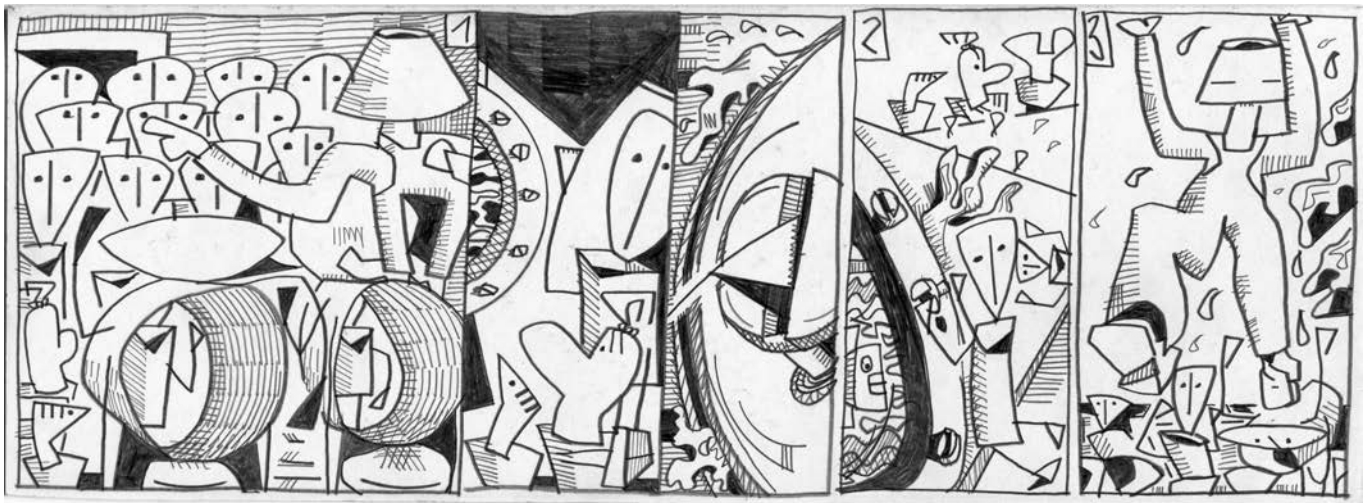
springt er in die Höhe und ruft: Los! Alle haben das Gefühl, Bescheid zu wissen und setzen sich in Bewegung. Die Richtung ist klar: Erst einmal den Korridor entlang. Der Strär wartet, bis die ersten 50 Dosen an ihm vorbei sind. Dann eilt er der Spitze hinterher. Mit jedem Schritt wird ihm klarer, was geschehen muß.



33. Der Strär überholt die Dosen. Wie sieht sein Plan aus? Man wird noch einen Raum fluten müssen. Dann steigt die Dosenröhre aus dem Bullauge. Sie setzt sich mit der Logoment-Quelle in Verbindung. Logoment wird durch die Röhre zum

Dampfer gebracht. Alles andere wird sich daraus ergeben. Wie aus dem Logoment-Blasen werden, wie man den Dosendampfer mit mehr Logoment am Bug überziehen kann, das weiß man jetzt noch nicht. Aber man muss jetzt handeln. Man hat keine

andere Wahl. Das wird der Strär gleich allen sagen. Er betritt den Raum, der demnächst geflutet werden soll. Die Kids und die Dosen folgen ihm. Ein schwerer Augenblick für den Strär. Können die Dosen unter Wasser atmen?



34. Der Strär klettert auf eine Dose. Von hier aus können ihn alle sehen. Er erklärt, was zu tun ist. Konzentriert hören alle zu. Kaum hat er auf das Bullauge gezeigt, das geöffnet werden muss, machen sich die Dosen auch schon ans Werk.

Ob sie unter Wasser atmen können, scheint für sie keine Frage zu sein. Die erste Schraube ist entfernt, Wasser dringt in den Raum. Für die, die nicht unter Wasser atmen können, ist es höchste Zeit, den Raum zu verlassen. Der Strär

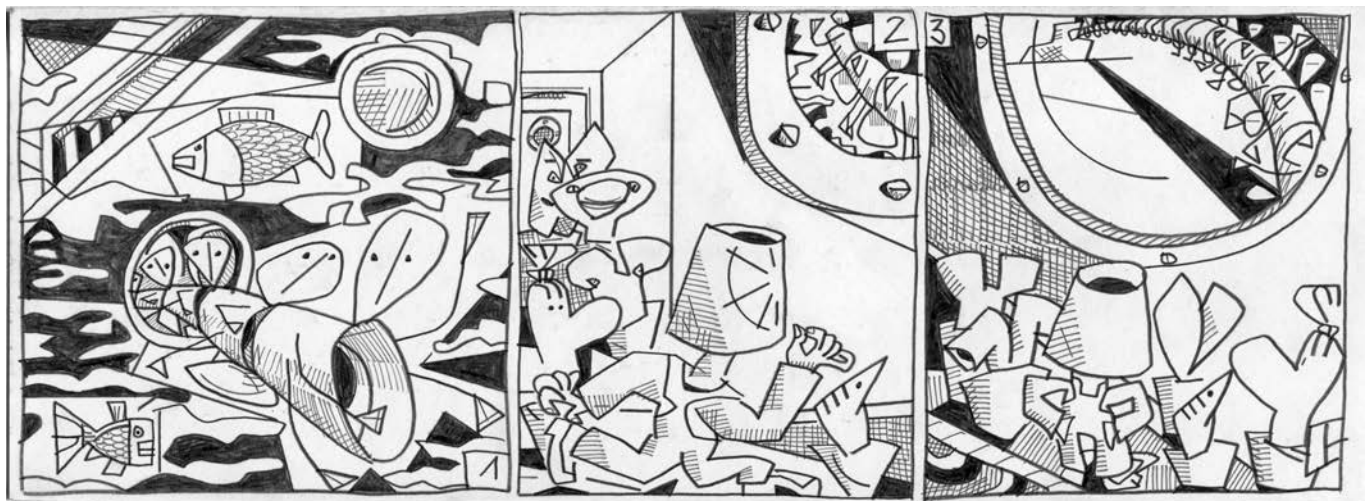
springt von der einen Dose über die Rücken und Köpfe der anderen Dosen zum Ausgang hin. Er verlässt als letzter den Raum. Am Rücken ist er tropfnass.



35. Mit einem riesigen Sprung erreicht der Strär dem Korridor. Im selben Augenblick haben die Kids auch schon die Türe zugeworfen. Aber auch der Strär wird noch gebraucht. Der Wasserdruck ist enorm. In der Kammer ist das

Bullauge ganz offen. Das Wasser schießt herein. Durch das Bullauge in der Türe ist es zu sehen, einiges von dem Wasser ist auch noch durch den Türschlitz in den Korridor gekommen. Jetzt ist die Türe verschlossen. Die Dosen nehmen

Aufstellung, der Luftmangel unter Wasser scheint ihnen keine Probleme zu machen. Gleich ist der Raum bis unter die Decke gefüllt. Dann werden die Dosen den Raum verlassen.



36. Die Dosen verlassen das Schiffs-Innere. Was sie in ihrem jungen Leben schon alles erleben! Die Kids wollen es miterleben und laufen zum nächsten Bullauge. Hier haben sie eine gute Sicht. Die

Dosen bilden eine Röhre, die den Dampfer mit dem Unter-Wasser-Bahnhof verbindet. Außerdem könnt Ihr Andreas Rum wieder sehen. Der war auf den letzten Bildern verschwunden.

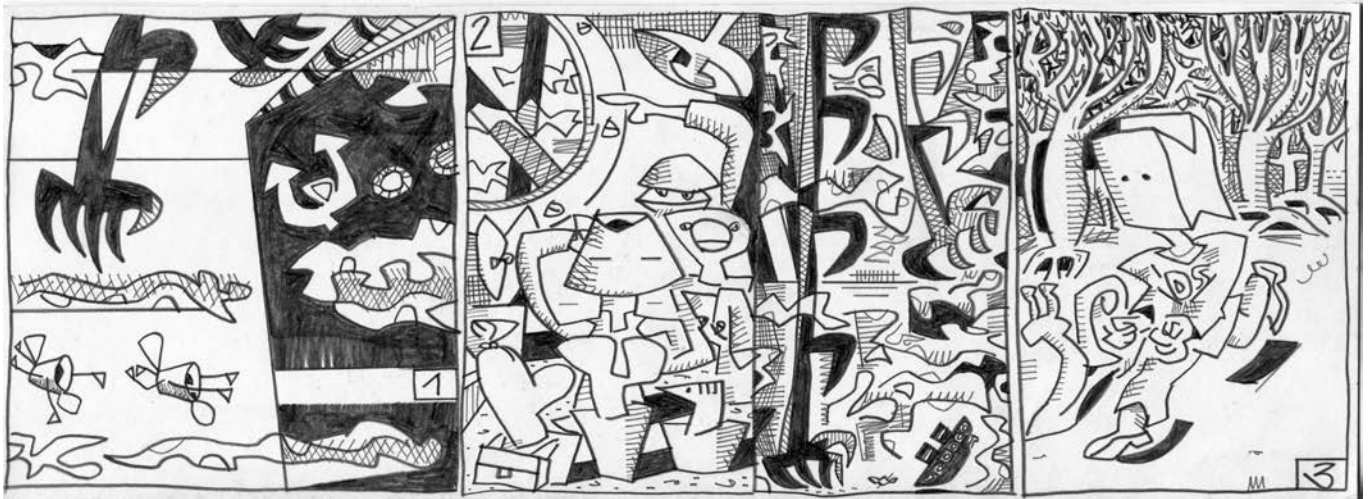
Man hätte ihn gut beim Türschließen gebrauchen können. Alle sehen in Richtung Unter-Wasser-Bahnhof. Nur No-Nein nicht. No-Nein bekommt große Augen. Was ist denn das !?



37. Ihr wisst natürlich, was das ist. Das sind die Beine von Dolores. Euch interessiert wahrscheinlich, wie es mit dem einzelnen Indianer, Melo und der Linken Hand weitergegangen ist. Dolores hatte sich an ihnen vorbei geschlichen. Für die Kids auf dem

Dosendampfer ist der Anblick neu. Sie können sich nicht erklären, was es ist. Sie laufen von einem Bullauge zum anderen. Die Deckenbeleuchtung schwankt. Alles sehr verwirrend. Die Kids wissen nicht mehr, wo oben und unten ist. Zur selben Zeit verlassen die Dosen den

Dampfer. Sie haben sich fest zu einer Röhre zusammengefügt und bewegen jetzt ihre Beine und die Boden-Deckel im gleichen Takt. Das steigert das Tempo. Sie fallen fast aus der Kurve. Was werden sie im Unter-Wasser-Bahnhof erleben?



38. Dolores schreitet durch das Wasser. Der Dosendampfer wackelt. Einige Dosen haben den Anschluss verpasst und schwimmen den anderen hinterher. An Bord ist Krisen-Konferenz. Jetzt ist auch No dabei und deutet aus dem Fenster.

Ja, ja, wir wissen. Aber eigentlich wissen die Kids nichts. Dolores kommt näher, aber sie ist so riesig, dass man in der Nähe überhaupt nichts mehr erkennt. Alle starren den Strär erwartungsvoll an. Dem wird das Ganze fast zuviel. Er ist ja

auch nur ein Junge. Der Dosen-Dampfer wackelt heftiger. Es wird Zeit, dass sich Omar Sheriff wieder mehr um seine Geschichte kümmert. Wie schön, dass er seinen Pullover wieder hat! Er fühlt sich dadurch sicherer.

