



Das Piratenschiff, das leise sein musste

Vorlesedauer: etwa 5 Minuten

Zum Vorlesen: ab 4 Jahren

Art: Gute-Nacht-Geschichte von EmHeMa

Die MURMEL muss bei Nacht durch eine schmale Fahrrinne, und dabei darf kein Geräusch zu hören sein.

Die Mannschaft wickelt alles in Lappen, ölt jede Rolle und flüstert vier Stunden lang.

Was am Ende beinahe alles verrät, ist ausgerechnet der Schiffshund.

Zwischen der Insel Hoog und dem Festland gibt es eine Fahrrinne.

Sie ist zweihundert Meter breit und an der engsten Stelle vierzig, und links und rechts liegen Sandbänke, die bei Ebbe aus dem Wasser schauen wie schlafende Wale.

Auf der Insel Hoog stand ein Wachturm.

Wer bei Nacht durch die Rinne wollte, ohne dass der Wachturm etwas mitbekam, musste zwei Sachen schaffen: kein Licht und kein Geräusch.

Die MURMEL wollte durch.

Am Nachmittag vorher wurde vorbereitet.



Die Mannschaft wickelte alles ein, was klappern konnte. Die Ankerkette bekam eine Decke. Die Blöcke, durch die die Seile laufen, wurden geölt, jeder einzelne, bis keiner mehr quietschte.

Die Töpfe in der Kombüse kamen in einen Sack.

Die Stiefel blieben unten. Alle liefen barfuß, was im September auf einem Holzdeck kalt ist, aber leise.

Und der Kapitän sagte: „Ab acht Uhr wird geflüstert. Wer laut wird, schläft an Land.“

Er sagte es ohne Drohung. Er sagte es wie eine Wetterinformation.

Die Kinder an Bord — es waren zwei, die Zwillinge des Bootsmanns — fanden das aufregender als alles, was in diesem Jahr sonst passiert war. Sie flüsterten schon ab vier Uhr nachmittags, obwohl es noch gar nicht nötig war.

Um halb neun ging es los.

Es war eine dunkle Nacht, was gut war, und windstill, was schlecht war, weil Wind Geräusche verschluckt.



Die MURMEL glitt in die Rinne.

Vorn stand ein Matrose mit dem Lot und gab die Tiefe mit den Fingern an, weil man Zahlen nicht rufen darf.

Der Steuermann korrigierte in winzigen Schritten.

Man hörte: das Wasser am Rumpf. Sonst nichts.

Nach einer Stunde kam der Wachturm in Sicht, ein schwarzer Klotz mit einem einzigen erleuchteten Fenster.

Die MURMEL fuhr daran vorbei, sechzig Meter entfernt.

Auf dem Deck bewegte sich niemand.

Später haben mehrere behauptet, sie hätten in dieser Zeit ihr eigenes Herz gehört. Das stimmt vermutlich nicht, aber es fühlte sich so an.



Und dann stand der Schiffshund auf.

Er hieß Knopf, war klein, weiß und normalerweise sehr vernünftig.

Am Ufer, drüben auf der Insel, bewegte sich etwas — vermutlich ein Schaf, jedenfalls etwas Weißes, das ein Hund um halb zehn nachts sehr interessant findet.

Knopf ging an die Reling.

Er hob den Kopf.

Er holte Luft.

Und in genau diesem Moment hob ihn der Koch hoch, drehte ihn um und drückte ihm das Gesicht in seinen Pullover, und was herauskam, war ein Geräusch wie „mmpff“, das man auf sechzig Meter Entfernung nicht hört.

Knopf war beleidigt.



Beleidigte Hunde sind glücklicherweise leise. Das ist einer der wenigen Vorteile daran.

Der Koch hielt ihn trotzdem noch zwanzig Minuten fest.

Um halb eins war die MURMEL durch.

Erst als der Wachturm hinter der Landzunge verschwunden war, sagte jemand etwas in normaler Lautstärke, und alle erschrecken, weil es nach vier Stunden Flüstern klang wie ein Schuss.

Dann lachten sie.

Knopf bekam eine Wurst. Er nahm sie an, verzieht aber erst am nächsten Tag.

Auf der MURMEL heißt es seitdem, wenn irgendwo Ruhe gebraucht wird: „Knopf-Alarm.“

Dann setzt sich jemand hin und hält den Hund.

Und wenn sie nicht gestorben sind, dann sind sie noch heute leise, wenn es drauf ankommt.

Für die Erwachsenen

Schwierige Wörter kurz erklärt

- Fahrrinne – der tiefe Streifen Wasser, auf dem Schiffe fahren können
- Sandbank – eine Erhebung aus Sand im Wasser, die bei Ebbe herauschaut
- Ebbe – wenn das Meer sich zurückzieht und das Wasser flach wird
- Block – die Rolle, durch die auf einem Schiff ein Seil läuft
- Kombüse – die Küche auf einem Schiff

Fragen zum Weitererzählen

- Was macht die Mannschaft alles, um leise zu sein?
- Warum ist windstilles Wetter hier schlecht?
- Was hättest du gemacht, als Knopf aufstand?

Wie es weitergeht

Diese Geschichten sind an unserer eigenen Bettkante entstanden – abends, weil die Bücher im Regal irgendwann durch waren. Daraus ist eine ganze Reihe geworden – sechs Bände für Kinder von vier bis sieben Jahren:

Ritter Emil & Zauberer Henry

Emil ist der Ältere und der Mutige, Henry der Jüngere und der, der nachdenkt. Gelöst wird nie durch einen allein. Jeder Band ist abgeschlossen, zehn bis fünfzehn Minuten Vorlesezeit.

Einzel 15,00 € · alle sechs zusammen 79,00 € statt 90,00 €
Gedruckt bei einem Familienbetrieb in Polen, verschickt aus Osnabrück.

Welcher Band zu Ihrem Kind passt, zeigt der Buchfinder:
emhema.de/pages/buchfinder

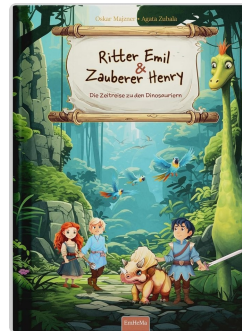
Alle 135 Geschichten kostenlos auf emhema.de



Band 1 · Rüstung



Band 2 · Wolkenstadt



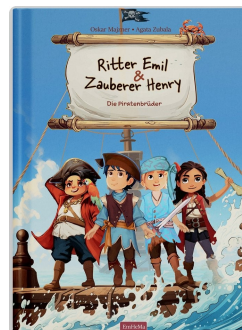
Band 3 · Dinosaurier



Band 4 · Dracheneier



Band 5 · Drachenrennen



Band 6 · Piraten