



Die Schatzkarte ohne Kreuz

Vorlesedauer: etwa 8 Minuten

Zum Vorlesen: ab 6 Jahren

Art: Gute-Nacht-Geschichte von EmHeMa

Hier beginnt die Geschichte

Die Mannschaft der SEESCHWALBE findet in einer Flasche eine Schatzkarte, auf der kein Kreuz eingezeichnet ist.

Sie fahren trotzdem hin, suchen elf Tage lang und finden nichts.

Was sie stattdessen finden, steht am Ende der Geschichte und ist nicht das, was man erwartet.

Die Flasche trieb an einem Mittwoch neben dem Schiff.

Sie war grün, verkorkt und mit Wachs versiegelt, und der Matrose, der sie herausfischte, hielt sie hoch, als hätte er einen Fisch gefangen.

An Bord versammelten sich alle.

Kapitän Bort schlug den Hals ab, weil der Korken nicht mehr herausging, und zog ein Stück Pergament heraus.

Es war eine Karte.

Eine Insel, eine Bucht, ein Berg mit zwei Spitzen, ein eingezeichneter Bach.

„Wo ist das Kreuz?“, fragte jemand.



Da war kein Kreuz.

Es war auch keins abgerissen, keins verblasst, keins irgendwo klein am Rand. Die Karte war sauber gezeichnet, sorgfältig sogar, und sie zeigte einfach eine Insel.

Unten stand ein Satz, in einer sehr ordentlichen Handschrift:

DAS MEISTE DAVON IST WAHR.

Mehr nicht.

Die Mannschaft diskutierte drei Stunden.

Es war eine gute Diskussion, wie sie auf Schiffen manchmal vorkommt, wenn alle dasselbe wollen und niemand weiß, wie.

Der Bootsmann sagte, das sei ein Scherz, und Scherze koste man nicht mit elf Tagen Fahrt.

Der Koch sagte, eine Karte, die jemand versiegelt und ins Meer geworfen habe, sei kein Scherz. Man macht sich diese Mühe nicht für einen Scherz.

Kapitän Bort hörte allen zu, wie er das immer tat, und sagte am Ende: „Wir fahren hin.“

„Und wenn nichts da ist?“

„Dann war nichts da.“



Die Insel gab es.

Das war der erste Punkt, an dem alle still wurden: Sie tauchte am elften Tag genau da auf, wo sie auftauchen sollte, mit der Bucht und dem Berg mit den zwei Spitzen.

Sie ankerten und gingen an Land.

Es war eine schöne Insel. Grün, mit Palmen an der Bucht und einem Bach, der so klar war, dass man auf dem Grund die Steine zählen konnte. Wer keinen Schatz gesucht hätte, wäre vollkommen zufrieden gewesen.

Und dann suchten sie.

Sie suchten am Bach entlang, weil Bäche auf Karten selten ohne Grund eingezeichnet sind. Sie suchten an der Nordseite des Berges, dann an der Südseite. Sie gruben an vier Stellen, an denen der Boden anders aussah.

Sie fanden: Wurzeln, einen alten Schuh, sehr viele Steine und einmal etwas Metallisches, das sich als Steigbügel herausstellte, was auf einer Insel ohne Pferde eine eigene Geschichte sein muss.

Am fünften Tag hatte der jüngste Matrose die Idee, dass das Kreuz vielleicht mit unsichtbarer Tinte gezeichnet sei. Sie hielten die Karte über eine Kerze, was Karten nicht guttut, und es kam nichts zum Vorschein außer einem angesengten Rand.

Am sechsten Tag versuchte jemand, aus dem Verlauf des Bachs eine Zahl herauszulesen. Es war keine Zahl.

Am achten Tag zählten sie die Buchstaben in dem Satz. Es waren einundzwanzig. Damit ließ sich auch nichts anfangen.

Keinen Schatz.

Die Stimmung wurde von Tag zu Tag schlechter. Am siebten Tag stritten zwei über eine Schaufel, was in Wahrheit nichts mit der Schaufel zu tun hatte. Am neunten grub niemand mehr besonders tief.

Am elften Tag setzte sich der Bootsmann auf einen Felsen und sagte: „Ich hab's gesagt.“

Er hatte recht, und alle wussten es, und deshalb sagte niemand etwas.



Am zwölften Tag ging der Koch spazieren.

Er hieß Semmel, war einundsechzig und ging jeden Morgen spazieren, egal wo das Schiff war, weil er das seit vierzig Jahren so machte.

Er ging den Bach hinauf, weiter als die anderen, bis dahin, wo der Bach schmal wird.

Und da stand ein Haus.

Es war klein, aus Stein, mit einem Dach aus Schilf, und es stand offensichtlich seit Jahren leer. Die Tür hing schief. Drinnen war ein Tisch, ein Bett aus Brettern, ein Regal.

Semmel blieb erst einmal in der Tür stehen und rief hinein, weil man nicht einfach in fremde Häuser geht, auch nicht auf Inseln.

Es antwortete niemand.

Auf dem Regal standen zweiundzwanzig Flaschen.

Alle grün. Alle leer. Alle verkorkt gewesen — die Korken lagen daneben.

Und an der Wand hing eine Karte von derselben Insel, gezeichnet in derselben ordentlichen Handschrift, mit demselben Satz darunter.

Semmel setzte sich auf das Bett aus Brettern und schaute die Karte lange an.

Dann ging er zurück und holte die anderen.



Sie standen eine Weile in dem Haus herum.

Dann nahm Kapitän Bort die Karte von der Wand, rollte sie zusammen und steckte sie ein.

„Kein Schatz“, sagte der Bootsmann.

„Nein.“

„Elf Tage Fahrt.“

„Zwölf“, sagte Bort.

Sie gingen zum Schiff zurück.

Unterwegs sagte einer der jungen Matrosen: „Er ist also weg.“

„Ja.“

„Dann ist die Geschichte doch gut ausgegangen.“

Darauf sagte lange niemand etwas, weil es stimmte und weil es sich trotzdem nicht so anfühlte.

Semmel machte an diesem Abend etwas Besseres zu essen als sonst, ohne dass jemand darum gebeten hatte.

Auf dem Rückweg hat die Mannschaft der SEESCHWALBE die Geschichte in drei Häfen erzählt, und in jedem Hafen hat jemand gesagt, das sei erfunden.

Die Karte hängt heute in der Kajüte der SEESCHWALBE.

Und wenn im Wasser eine grüne Flasche treibt, fischt sie auf diesem Schiff garantiert jemand heraus.

Und wenn sie nicht gestorben sind, dann fahren sie noch heute hin.



Die Moral von „Die Schatzkarte ohne Kreuz“

Auf der Karte fehlt das Kreuz, weil es nie einen Schatz gab. Es gab einen Mann allein auf einer Insel, der neun Jahre lang Karten gezeichnet und ins Meer geworfen hat, damit irgendwann jemand vorbeikommt.

Viermal hat es funktioniert. Beim vierten Mal ist er mitgefahren.

Die SEESCHWALBE kommt zu spät und findet trotzdem etwas: die Antwort auf die Frage, warum jemand sich diese Mühe macht.

Für Kinder ab sechs ist das eine ungewöhnliche Schatzgeschichte – sie endet ohne Gold und trotzdem gut. Und der Satz auf der Karte stimmt: Das meiste davon war wahr.

Sie fanden noch mehr in diesem Haus.

Ein Heft, in dem jemand aufgeschrieben hatte, an welchem Tag er welche Flasche ins Wasser geworfen hatte. Zweiundvierzig Einträge über neun Jahre.

Die Handschrift wurde im Lauf des Hefts ordentlicher, nicht schlechter. Das fiel Semmel auf, und er hat später nie erklären können, warum ihn ausgerechnet das so getroffen hat.

Zwischen den Einträgen standen manchmal andere Sätze. Was für Wetter war. Dass die Ziegen wieder Junge hatten. Dass der Bach im dritten Sommer fast trocken lag.

Einmal stand da nur: Heute nicht.

Daneben, in einer anderen Spalte, standen Striche.

Vier Striche.

Semmel brauchte eine Weile, bis er verstand, was die Striche bedeuteten.

Sie bedeuteten: vier Schiffe.

Vier Mal in neun Jahren war jemand hergekommen. Der Mann in diesem Haus – es war offenbar ein Mann, nach den Schuhen zu urteilen – hatte Karten gezeichnet und ins Meer geworfen, und viermal hatte jemand sie gefunden und war gekommen.

Und beim vierten Mal war unter dem letzten Strich noch etwas notiert.

Da stand: SIE HABEN MICH MITGENOMMEN.

Für die Erwachsenen

Schwierige Wörter kurz erklärt

- Pergament – ein sehr haltbares Schreibmaterial aus Tierhaut
- Bootsmann – derjenige, der auf einem Schiff die Arbeiten der Mannschaft einteilt
- Steigbügel – der Bügel am Sattel, in den man beim Reiten den Fuß stellt
- Schilf – hohes Gras am Wasser – man kann Dächer daraus machen
- Kajüte – der Wohnraum auf einem Schiff

Fragen zum Weitererzählen

- Warum ist auf der Karte kein Kreuz eingezeichnet?
- Was bedeuten die vier Striche in dem Heft?
- Warum nimmt der Kapitän die Karte mit?

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.

Einzeln 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

Code mit der Handykamera scannen – oder
emhema.de/pages/buchfinder aufrufen.

Alle 274 Geschichten kostenlos auf emhema.de



Band 1 · Rüstung



Band 2 · Wolkenstadt



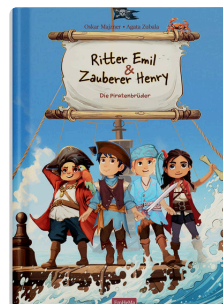
Band 3 · Dinosaurier



Band 4 · Dracheneier



Band 5 · Drachenrennen



Band 6 · Piraten