Kigunage
Käpt'n Silberbart
und seine einzigartige
Mannschaft
vidobia

Kinder sind unsere Zukunft. Sie sind unser wertvollstes Geschenk und gleichzeitig unsere größte Herausforderung.
Mit ihren Gutenachtgeschichten möchte das Autorenteam *Kigunage* ihren Kindern den oft schwierigen Übergang von einem lebhaften, ereignisreichen Tag zu einer ruhigen, erholsamen Nacht erleichtern.
Die großen und kleinen Helden der Geschichten bringen ihren Kindern grundlegende gesellschaftliche Werte, wie beispielsweise Freundschaft, Vertrauen, Rücksichtnahme, Toleranz und Hilfsbereitschaft nahe. Dies jedoch ohne erhobenen Zeigefinger, sondern eingebunden in unterhaltende Geschichten und so, wie es bestenfalls sein sollte: als Selbstverständlichkeit. Der positive Ausgang jedes Erlebnisses soll das Grundvertrauen der Kinder stärken und ihnen angenehme Träume schenken.
Die Gesamterzählung ist in einzelne, inhaltlich abgeschlossene Kapitel unterteilt. Es dauert fünf bis maximal zehn Minuten ein Kapitel zu lesen/ vorzulesen, dann ist das Abenteuer überstanden und alle sind müde...vor dem Schlafengehen können sie jeden Abend ein neues Erlebnis mit ihren Kindern teilen.
Weitere kindgerechte, kostenlose Angebote auf der Webseite der Autoren ergänzen diese Geschichten: kinder-gute-nacht-geschichten.de

---

Reto Klindt
freiberuflicher Illustrator IO /
Kommunikationsdesigner aus Lübeck

Geburtsjahr: 1978

- Studium im Bereich Grafik-Design, Illustration & Animationsdesign.
- Seit 2008 tätig als freiberuflicher Illustrator.

www.retorik-illustrationen.tumblr.com

Käpt'n Silberbart und seine einzigartige Mannschaft

von

Kigunage

Mit Illustrationen von

Reto Klindt

vidobia

Impressum

Weitere Informationen zum Buch, z.B. eine interaktive Karte zur Reiseroute, Malvorlagen zur Geschichte und ein Online Malprogramm finden Sie unter kinder-gute-nacht-geschichten.de.

3. Auflage – Kennenlern-Exemplar Juli 2012

ISBN mobi: 978-3-943712-00-1
ISBN ePub: 978-3-943712-01-8

© 2012 by Vidobia Verlag Inh. Ralf Probst, Hermeskeil

vidobia.de

Alle Rechte vorbehalten, insbesondere das Recht der mechanischen, elektronischen oder fotografischen Vervielfältigung, der Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen, des Nachdrucks in Zeitschriften oder Zeitungen, des öffentlichen Vortrags, der Verfilmung oder Dramatisierung, der Übertragung durch Rundfunk, Fernsehen oder Video, auch einzelner Text- und Bildteile sowie der Übersetzung in andere Sprachen.

Illustrationen: © 2011 Reto Klindt
Lektorat: Christine Pfeiffer

Anregungen und Fragen zum Buch an
info@kinder-gute-nacht-geschichten.de

Inhaltsverzeichnis

1	Der wertvolle Fund	7
2	Das Abenteuer beginnt	12
3	Windstill	17
4	Sturmwind	22
5	Das Riff	27
6	So ein Durst	Im Buch
7	Madagaskar voraus!	Im Buch
8	Schatzsuche	Im Buch
9	Der Weg zum Schiff	Im Buch
10	Packeis	Im Buch
11	Ein ganz besonderer Fund	Im Buch
12	Ein Freund in der Not	Im Buch
13	Die Piraten	Im Buch
14	Der Überfall	Im Buch
15	Porto Santo	Im Buch
16	Die Verfolgungsjagd	Im Buch
17	Gefährliche Entdeckung	Im Buch
18	Auftrag der Königin	Im Buch
19	Die Suche	Im Buch
20	Hinkebeins Spur	Im Buch
21	Die große Seeschlacht	Im Buch
22	Zurück zum Schatz	Im Buch
23	St. Lucia	Im Buch

Vorwort an die Kinder

Liebe Kinder,

alles was ich auf meiner letzten großen Fahrt zusammen mit meiner Mannschaft erlebt habe, wird in diesem Buch erzählt. Jede Episode schildert eines unserer Erlebnisse.
Eine große Bitte müsst ihr mir erfüllen! Versprecht mir, dass ihr euch an jedem Abend nur eine meiner Geschichten vorlesen lasst! Ich bin sicher, dass ihr versteht, dass wir uns nach jedem Abenteuer zumindest eine Nacht ausruhen müssen, bevor das nächste Geschehen unsere ganze Energie erfordert.

Ahoi und schöne Träume
wünscht euch

Käpt'n Silberbart

Der wertvolle Fund

„Ahoi“, begrüßte Käpt’n Silberbart an diesem schönen, sonnigen Tag im Mai seinen Freund, den Seemann Hinkebein. Lange Zeit hatten sie sich nicht mehr gesehen und es war auch schon eine Weile her, dass sie gemeinsam auf den sieben Weltmeeren gesegelt waren.

„Ahoi, Käpt’n!“, erwiderte Seemann Hinkebein.

„Na, Hinkebein, wie geht’s dir, du alter Seebär?“

„Ach Käpt’n, das Nichtstun macht mich so träge, dass mir sogar schon mein Holzbein wehtut.“

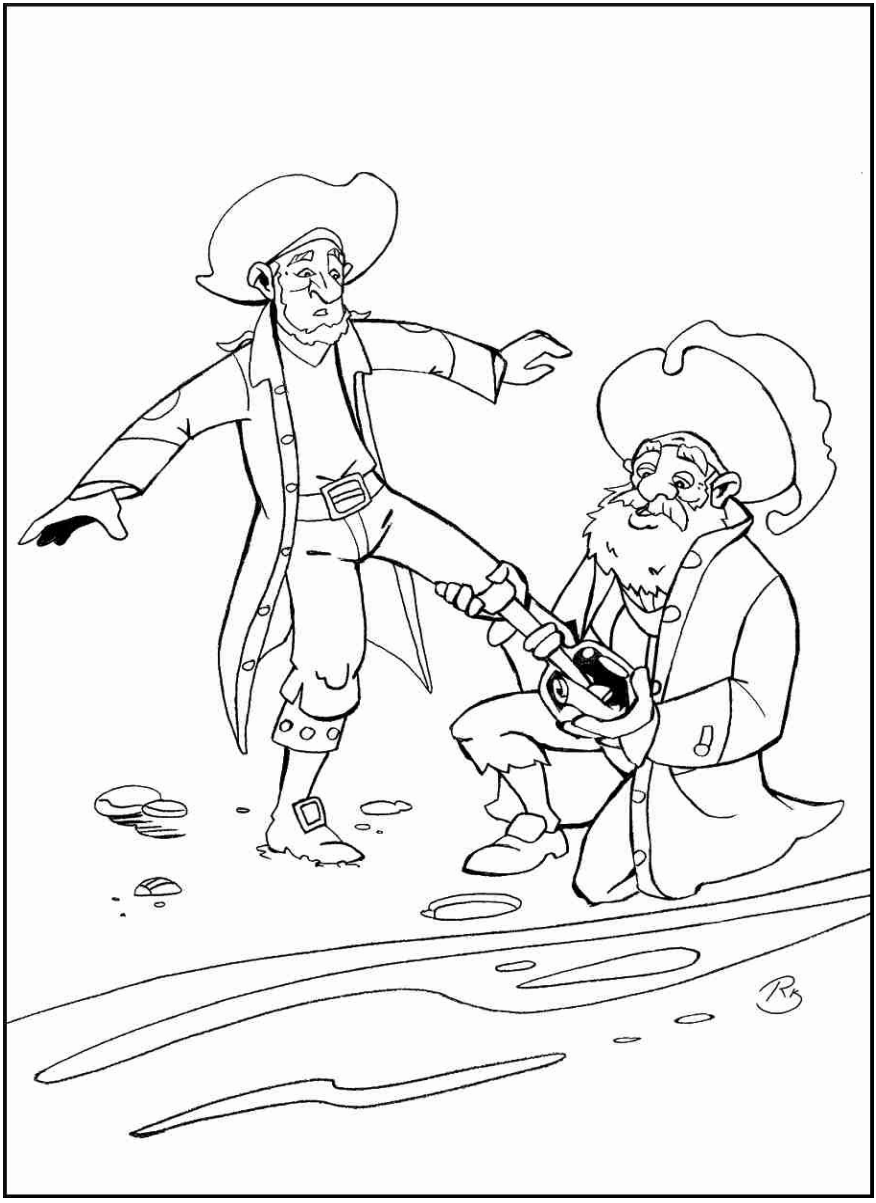
Der Bart des Käpt’ns glitzerte silbern in der Sonne, denn er war nicht mehr ganz so jung. Doch nicht nur die Farbe des Bartes, sondern auch sein Geschick im Aufspüren von Schätzen war ein Grund für seinen Namen. Unzähligen Piratenschiffen hatte er bereits ihre erbeuteten Schätze wieder abgejagt. Bei allen seinen Abenteuern war Hinkebein stets an seiner Seite. Wenn andere schon aufgeben wollten, dann fiel Hinkebein immer noch etwas ein.

„Wie gerne würde ich mal wieder ein richtiges Abenteuer erleben.“

„Ja, ich wäre auch lieber mit dir auf dem Meer unterwegs, anstatt hier am Strand zu spazieren“, seufzte der Käpt’n.

Doch was war das? Hinkebeins Holzbein blieb an etwas hängen und er geriet ins Taumeln.

„Was hast du?“, wollte Käpt’n Silberbart wissen. „Kannst du etwa an Land schon nicht mehr richtig laufen, du alter Seebär?“



>Ausmalen<

„Seeungeheuer und Klabautermann - es klemmt etwas an meinem Bein. Gewittersturm und Flaute, mein Holzbein steckt in einer Flasche fest!“, fluchte Hinkebein.

„Sieht aus, als hätten wir Post“, stellte Käpt’n Silberbart fest.

Er half Hinkebein sein Holzbein aus der Flasche zu ziehen, um dann sofort das Pergament, das in der Flasche verstaut war, in Augenschein zu nehmen. Zu seinem Erstaunen hielt er eine Karte in Händen, die offenbar sehr alt war. Ein Weg, am Ende ein Kreuz. Verdammt und zugenäht! Das war eine Schatzkarte! Die darauf abgebildete Insel erkannte er als erfahrener Seemann sofort: MADAGASKAR!

„Donnerwetter, Hinkebein“, jubelte der Käpt’n, „das war aber ein Tritt ins Schwarze, Volltreffer! Du hast mit deinem Holzbein eine Schatzkarte gefunden. Jetzt ist Schluss mit der Langeweile, wir gehen auf Schatzsuche!“

„Aye, aye Käpt’n, ich bin dabei“, lachte Hinkebein begeistert.

„Es gibt noch viel zu tun. Wir brauchen ein Schiff und natürlich eine Mannschaft“, begann der Käpt’n sofort zu planen. „Wir sollten uns an die Arbeit machen!“

Sie gingen geradewegs zum Hafen. Käpt’n Silberbart kannte sich bestens aus und wusste genau, wer ihm ein gutes, schnelles und robustes Schiff verkaufen konnte. Ein stabiles, wendiges, kleines Segelschiff mit strahlend weißen Segeln, suchte Käpt’n Silberbart aus. Am Mast flatterte eine Fahne, die ein wunderschöner, bunter Vogel zierte, der dem Schiff seinen Namen gab – *Seeschwalbe.*

Schwieriger würde es werden, eine gute Mannschaft zu finden. Ohne ein gutes Team, war es unmöglich einen Schatz zu finden. Wie jeder weiß, werden Seeleute angeheuert. Und wo heuert man sie an? Natürlich in der Hafenkneipe! Genau dorthin gingen sie jetzt.

„Ahoi, Männer, Käpt’n Silberbart geht wieder auf große Fahrt und wir suchen eine Mannschaft!“, verkündete Hinkebein auf einem Tisch stehend. Alle Männer in der Taverne jubelten und wollten sofort dabei sein. Aber so schnell ging das natürlich nicht. Da ih-

nen gefährliche Abenteuer bevorstanden, konnten sie nur die besten Männer gebrauchen. Ein Wettkampf, den der Käpt'n sich ausgedacht hatte, sollte entscheiden. Nur die Gewinner würden ihn und seinen Freund Hinkebein bei ihrer Schatzsuche begleiten.

Alle interessierten Seefahrer versammelten sich vor der *Seeschwalbe*. Käpt'n Silberbart stellte sich an die Reling und erklärte die Regeln des ersten Wettkampfes. Als erfahrener Käpt'n wusste er, dass er starke Männer brauchen würde. Gewinner sollte derjenige sein, der am schnellsten drei schwere Holzfässer auf das Schiff bringen könnte. Beinahe hätten sie sich gegenseitig über den Haufen gerannt, als sie das erste Fass packen wollten, um es an Bord zu tragen. Nur ein Mann ging ganz ruhig zu den Fässern und stemmte gleich drei auf einmal. Als die anderen Männer gerade das zweite Fass an Bord brachten, setzte er seine drei Fässer an Deck ab und gewann damit den Wettkampf.

„Wie ist dein Name?", erkundigte sich Käpt'n Silberbart.

„Mein Name ist Klops. Ich bin etwas dicker und nicht ganz so schnell, aber dafür sehr stark", antwortete er.

„Ja, Klops das hast du gerade bewiesen. Dich können wir gut gebrauchen. Willkommen in unserer Mannschaft", begrüßte Käpt'n Silberbart ihn und Hinkebein schüttelte Klops freundlich die Hand.

Beim nächsten Wettkampf sollten die Männer ihre Schnelligkeit und ihr Geschick unter Beweis stellen.

„Wer von euch am schnellsten die Takelage nach oben klettern kann und mir das rote Tuch bringt, das am Fahnenmast festgeknotet ist, der ist unser Mann!", erklärte Käpt'n Silberbart.

Alle stellten sich in einer Reihe auf und Käpt'n Silberbart gab das Startsignal. Geschickt versuchten die Männer, so schnell wie möglich nach oben zu kommen. Einer von ihnen schaffte es, mehrere Sprossen auf einmal zu nehmen und erreichte somit in Windeseile den Fahnenmast. Das rote Tuch, das Käpt'n Silberbart mit seinem besten Seemannsknoten am Mast festgemacht hatte, löste er ganz geschickt und kletterte schnell wieder nach unten. Der schnelle Kletterer war Lulatsch, der die anderen um zwei Köpfe überragte

und endlos lange Arme und Beine hatte. Käpt'n Silberbart gratulierte Lulatsch zu seiner Schnelligkeit und seinem Geschick und rief die Männer zum letzten Wettkampf zusammen.

„So, nun will ich sehen, wer von euch die besten Augen hat und als Erster ein Schiff entdeckt."

Alle schauten angestrengt aufs Meer hinaus und versuchten ein Schiff auszumachen. Aber es war weit und breit nichts zu sehen.

Nach einiger Zeit des Wartens rief jemand: „Dort, im Südwesten sehe ich ein Segelschiff."

„Aber da ist doch gar nichts", behauptete Käpt'n Silberbart und nahm sein Fernrohr. Doch tatsächlich, jetzt erkannte auch er das kleine Segelschiff, das sogar durch sein Fernrohr nur ganz winzig am Horizont erschien. Der Käpt'n war ganz erstaunt.

„Wer bist du?"

„Ich heiße Einauge, und obwohl ich nur ein gesundes Auge habe, kann ich damit doppelt so gut sehen wie andere mit zweien."

„Ja, Einauge, das ist wahr. Du hast uns noch gefehlt. Komm an Bord!"

„Damit", stellte Käpt'n Silberbart fest, „ist unsere Mannschaft komplett. Danke, dass ihr alle gekommen seid, leider kann ich keine größere Mannschaft anheuern."

Das Abenteuer beginnt

Am nächsten Morgen kamen Klops, Lulatsch und Einauge schon ganz früh an Bord der *Seeschwalbe*. Bevor sie in See stechen konnten, mussten noch all die Dinge, die Käpt'n Silberbart für ihr Abenteuer besorgt hatte, aufs Schiff gebracht werden. Klops, der gutes Essen mochte und gerne kochte, achtete natürlich besonders darauf, dass genügend Proviant eingeladen wurde. Wie am Tag zuvor fiel es ihm nicht schwer, mehrere Fässer gleichzeitig an Deck zu tragen und so kamen sie recht zügig voran. Lulatsch schaffte immer nur ein Fass, dafür war er mit seinen langen Beinen so schnell, dass er letztlich fast so viele bewältigte wie Klops. Einauge arbeitete hart, und obwohl er, was Kraft und Schnelligkeit betraf, nicht unbedingt mit den anderen mithalten konnte, trug er genau wie Hinkebein und Käpt'n Silberbart seinen Teil dazu bei, dass das Schiff nach zwei Stunden harter Arbeit beladen und die Ladung mit dicken Tauen festgebunden war. So konnte später bei einem Sturm nichts verloren gehen. Alles an Bord bekam seinen festen Platz, denn Ordnung ist auf hoher See enorm wichtig.

Gut gelaunt stand Käpt'n Silberbart auf der Brücke und gab seine Befehle.

„Los geht's! Einauge, du gehörst in den Ausguck, Klops und Lulatsch in die Takelage, und hisst die Segel! Seemann Hinkebein, du kennst ja deinen Platz am Steuerrad. Kurs auf *Madagaskar*!"

Dank des guten Windes verschwand die Küste Englands rasch am Horizont. Das Wetter war perfekt für ihre Reise und die Fahrt verlief reibungslos. Besonders Käpt'n Silberbart genoss es, wieder

an Bord eines Schiffes zu sein. Bester Laune ließen sich alle den frischen Seewind um die Nase wehen.

Dann, am dritten Tag, passierte etwas völlig Unerwartetes. Einauge schlug plötzlich ganz aufgeregt aus dem Ausguck Alarm:

„Käpt'n, Eisberge in Sicht!"

„Zu dieser Jahreszeit gibt es hier normalerweise keine Eisberge mehr. Bist du sicher Einauge, dass es wirklich Eisberge sind? Wie viele siehst du?"

Einauge fing an zu zählen: „Eins, zwei, drei, vier, …zehn...! Das ist eine ganze Wand aus Eisbergen, Käpt'n, und ich kann keine Lücke entdecken, durch die wir hindurchsegeln könnten."

„Oh nein! Das ist wirklich sehr gefährlich! Wir können die *Seeschwalbe* nicht einfach wenden und umkehren. Der Wind treibt uns genau auf die Eisberge zu", stellte Hinkebein bestürzt fest.

„Lulatsch, Klops schnell refft die Segel. Wir müssen unbedingt langsamer werden!", befahl der Käpt'n.

Als Silberbart noch überlegte, was als Nächstes zu tun sei, platzte Hinkebein heraus:

„Käpt'n, ich bin mir zwar nicht sicher ob es funktioniert, aber ich habe da eine Idee."

„Na los, sag schon, was dir eingefallen ist. Schnell, viel Zeit haben wir nicht mehr!"

„Wir könnten versuchen, uns mit der Kanone den Weg durch die Eisberge freizuschießen."

Von ihren früheren Abenteuern wusste Käpt'n Silberbart, dass Hinkebeins Vorschläge fast immer funktionierten. Er selbst hatte in diesem Moment keine bessere Idee und so befahl er Klops, die größten Kanonenkugeln an Deck zu bringen. Sofort führte Klops diesen Auftrag aus. In solch einem Tempo sah man ihn normalerweise nicht laufen. In persönlicher Bestzeit brachte er so viele Kanonenkugeln an Deck, wie er auf einmal tragen konnte. Glücklicherweise vergaß er, trotz der für ihn ungewöhnlichen Geschwindigkeit, das Pulverfass nicht. Lulatsch richtete währenddessen die Kanone am

Bug der *Seeschwalbe* aus und machte sie anschließend gemeinsam mit Klops feuerbereit.

Umgehend zielten sie auf einen der Eisberge und sogleich ertönte das Kommando ihres Kapitäns: „Feuer!“

Mit einem lauten Knall flog das Geschoss los, und obwohl es tadellos traf, trug der weiße Riese kaum einen Kratzer davon.

„Ein Treffer reicht nicht. Noch mal nachladen, schnell!“, ertönte Silberbarts Stimme. In Windeseile füllte Lulatsch das Pulver in den Lauf und Klops schob die nächste Kugel hinterher. Lulatsch zielte jetzt etwas tiefer. Bums! Treffer! Tatsächlich wurde diesmal ein kleiner Keil in den Eisberg gerissen.

„Die Eisberge kommen immer näher. Viele Versuche haben wir nicht mehr“, schrie Einauge ihnen aufgeregt und sehr nervös aus dem Ausguck zu.

„Lulatsch, wenn wir noch eine Chance haben wollen, musst du die gleiche Stelle am Eisberg noch einmal treffen!“

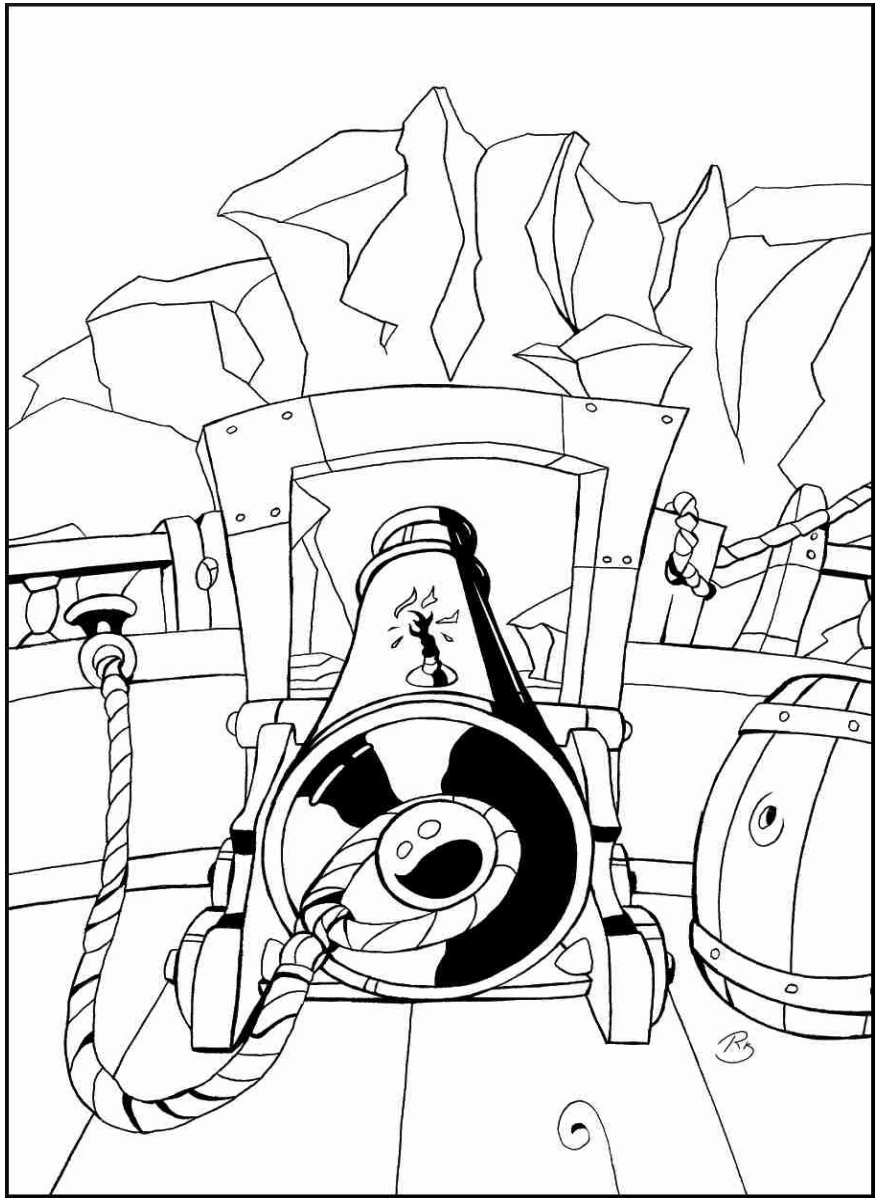
Schleunigst wurde nachgeladen. Lulatsch peilte den bereits entstandenen Spalt äußerst sorgfältig an. Der Käpt’n gab den Feuerbefehl und die Ladung ging los.

Nein! So ein Pech! Ganz knapp verfehlte die Kugel das anvisierte Ziel und traf den Eisberg ein kurzes Stück unterhalb der ersten Vertiefung. Ein weiterer Einschnitt zierte jetzt den Eiskoloss, aber großen Schaden erlitt er nicht.

„So ein Mist“, fluchte Lulatsch.

„Jetzt wird es wirklich knapp“, stellte Hinkebein sorgenvoll fest, „wir haben nur noch einen Versuch, bevor unser Schiff mit einem der Eisberge zusammenkracht. Einauge komm runter, du musst Lulatsch helfen, haargenau zu zielen.“

Schnell war die Kanone erneut bereit. Einauge fasste das Ziel ins Auge und auf Befehl des Käpt’ns wurde das Pulver gezündet. Peng! Das Geschoss war abermals unterwegs. Angespannt und - selbst wenn sie als echte Seemänner das nie zugeben würden - etwas ängstlich verfolgte die Mannschaft den Flug.



>Ausmalen<

An ihren verkrampften Gesichtern konnte man ablesen, dass sie die Kanonenkugel am liebsten selbst ins Ziel getragen hätten.

Der Einschlag war gewaltig, was vielleicht auch daran lag, dass eine Kollision ihres Schiffes mit einem der Eisberge unmittelbar bevorstand. Egal, die Kugel traf das anvisierte Ziel und alle jubelten, doch dann… passierte nichts!

Sollte ihre Schatzsuche wirklich so schnell zu Ende sein? Würde die *Seeschwalbe* bald schon auf dem Grund des Meeres liegen, anstatt nach *Madagaskar* zu segeln?

Mutlos ließen die Männer die Köpfe hängen und merkten zunächst gar nicht, dass das Eis langsam zu reißen anfing. Ähnlich einem Donnerschlag fiel der ganze Eisberg mit riesig lautem Getöse in sich zusammen. Hinkebein reagierte umgehend und steuerte das Schiff behände in die entstandene Lücke. Die kleineren Eisbrocken, die vor ihnen im Meer schwammen, knallten gegen den Bug, aber das machte einem stabilen Schiff wie der *Seeschwalbe* nichts aus. Sie passten gerade so durch die Öffnung zwischen den Eisbergen hindurch, und erst als die Gefahr überstanden war, trauten sich die Männer aufzuatmen. Nur durch ihre gemeinsame Anstrengung waren sie der Gefahr entkommen.

Klops, der immer an den Proviant dachte, fischte eilig noch so viele Eisstücke aus dem Meer, wie er erwischen konnte.

„Damit können wir prima unsere Trinkwasservorräte auffrischen und dann hat unser Treffen mit den Eisbergen wenigstens noch etwas Gutes."

Alle lachten und halfen Klops die Eisstücke in leeren Fässern unterzubringen.

Erleichtert und glücklich darüber, ihr erstes Abenteuer heil überstanden zu haben, setzten sie ihre Reise nach *Madagaskar* fort.

Windstill

Tatkräftig und mit etwas Glück auf ihrer Seite konnte die Mannschaft der *Seeschwalbe* die unerwartete Begegnung mit den Eisbergen meistern, ohne Schaden zu nehmen. Danach setzten sie ihre Reise ungehindert fort. Ein günstiger Wind füllte ihre Segel und sie kamen ihrem Ziel *Madagaskar* und dem ersehnten Schatz zügig näher. Das Segeln machte allen Spaß und sie genossen jeden neuen Tag. Abends saßen sie nahezu immer zusammen an Deck und schilderten ausführlich ihre bisherigen, fesselnden Abenteuer auf See. Hinkebein spielte dann auf seiner Mundharmonika und Käpt'n Silberbart sang am lautesten von allen und leider meist auch am schrägsten. Obwohl sie erst seit kurzer Zeit zusammen segelten, waren sie bereits gute Freunde geworden.

Nach mehreren schönen Tagen passierten sie die *Azoren* und stießen tief in den *Atlantischen Ozean* vor.

Käpt'n Silberbart verkündete begeistert: „Wenn das so reibungslos weitergeht, erreichen wir unser Ziel schon in zwei Wochen."

Doch wie ein Sprichwort sagt, soll man den Tag nicht vor dem Abend loben. Schon am nächsten Tag ließ der Wind etwas nach. Nun wurde er von Tag zu Tag schwächer, bis er schließlich ganz aufhörte zu blasen. Zuerst waren die Männer noch entspannt und guten Mutes, denn Flauten kannte jeder Seemann.

„Morgen weht wieder eine steife Brise", zeigten sie sich alle zuversichtlich. Doch die Flaute hielt leider an, und das mittlerweile schon seit einer ganzen Woche. Wie gut, dass sie aufgrund ihrer Be-

gegnung mit den Eisbergen genügend frisches Trinkwasser an Bord hatten!

Obwohl das Schiff von den Wellen nur hin und her geschaukelt wurde, kletterte Einauge jeden Tag in den Ausguck. Er hoffte, irgendetwas zu entdecken; eine Insel vielleicht oder eine Wetterveränderung.

Völlig unvermutet kam der befreiende Ausruf: „Land! Käpt'n Silberbart, Land in Sicht!"

Alle stürmten an Deck.

„Wo, wo hast du Land entdeckt?"

„Dort drüben am Horizont ist eine kleine Insel! Seht ihr?"

Natürlich konnte außer Einauge keiner etwas erkennen. Der Käpt'n nahm sein Fernrohr. Nach einer Weile brummelte er in seinen silbergrauen Bart:

„Das ist aber komisch. Es sieht aus, als tauche sie auf und ab und gerade habe ich in der Mitte so etwas wie einen Wasserstrahl gesehen."

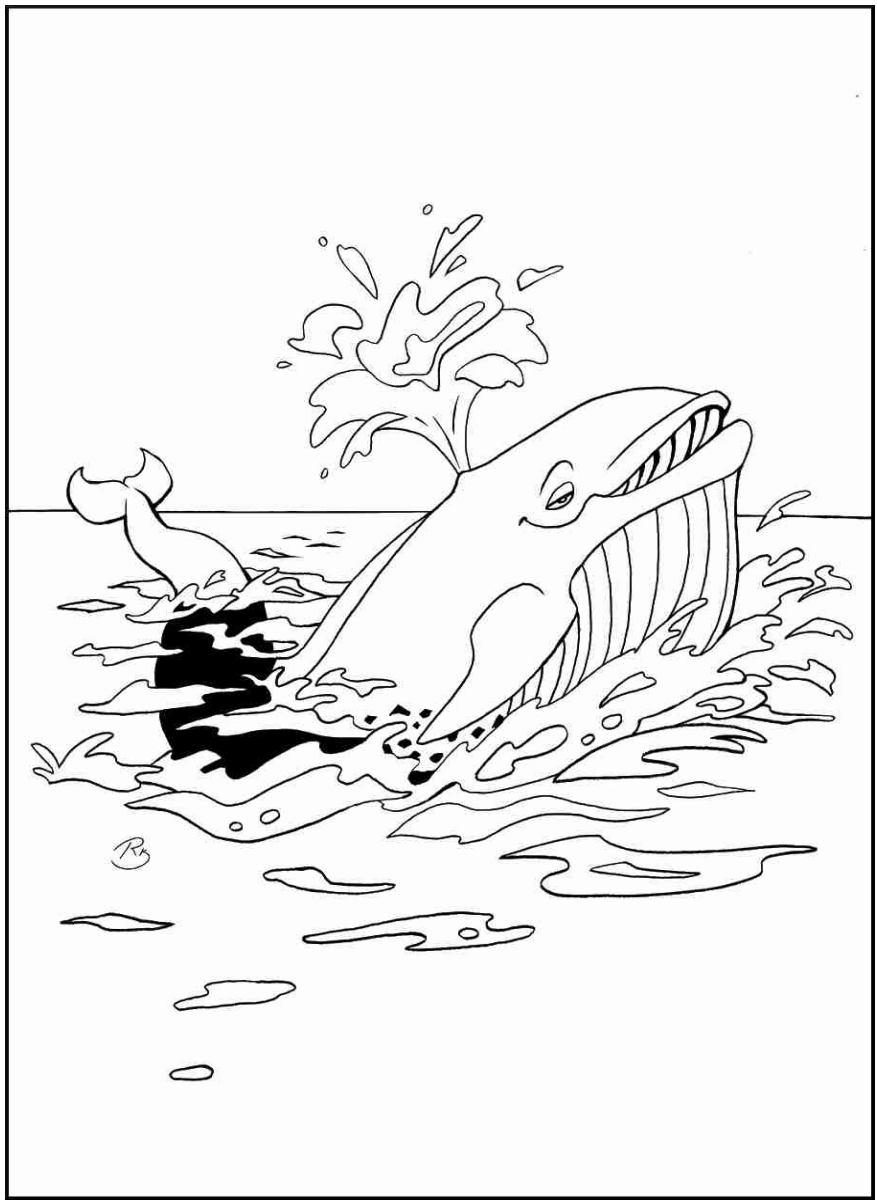
„Jetzt kann ich es erst richtig erkennen. Das ist leider keine Insel. Es ist ein Wal, ein riesiger Blauwal", meldete Einauge niedergeschlagen.

Wieder war es Hinkebein, der seine Freunde mit einem wirklich sehr ungewöhnlichen und scheinbar nicht durchführbaren Einfall überraschte.

„Vielleicht ist der Wal sogar nützlich und kann uns aus der Patsche helfen. Er ist bestimmt stark genug, um die *Seeschwalbe* zu ziehen. Schwierig wird es allerdings, ihn hierher zu locken, damit wir ein Tau an ihm befestigen können."

Lulatsch hielt das für völlig unmöglich. „Wie soll so etwas gelingen? Unser kleines Schiff interessiert den Wal doch überhaupt nicht."

Käpt'n Silberbart hingegen baute stets auf Hinkebeins Ideen und überlegte sich bereits, wie man das Tier ködern könnte.



>Ausmalen<

„Ihr müsst mal genau hinsehen. Der Wal ist schon viel näher gekommen. Vielleicht können wir ihn mit etwas Fisch noch weiter an-

locken, auch wenn das möglicherweise nicht seine Lieblingsspeise ist. Es sollte uns einen Versuch wert sein, denn ohne etwas zu tun, sitzen wir auf jeden Fall weiter hier fest."

Ohne Wind konnten sie mit ihrem Schiff nicht einfach näher an den Wal heransegeln. Sie mussten den perfekten Zeitpunkt abwarten. Dann, wenn der Wal dem Schiff so nahe wie möglich gekommen war, und bevor er sich wieder weiter entfernen würde.

Käpt'n Silberbart beobachtete ihn sehr genau und schließlich gab er den Befehl:

„Jetzt, Klops. Nimm ein Fass mit Fischen und schütte es vorsichtig über Bord. Es soll aussehen wie ein kleiner Fischschwarm."

Für Klops war es kein Problem, das schwere Fass ganz vorsichtig und langsam an der Seite des Schiffes zu entleeren. Die Fische trieben an der Wasseroberfläche, und da kein Wind und keine Wellen sie auseinander trieben, konnte man sie tatsächlich mit einem kleinen Fischschwarm verwechseln. Alle warteten gespannt, ob der Wal auf den Köder reagieren würde. Zunächst schwamm er unbeirrt weiter, dann änderte er aber plötzlich seinen Kurs und kam auf das Schiff zu.

„Schnell Lulatsch, nimm das große Tau und knote eine Schlinge. Das andere Ende des Taus befestigst du am Bug. Sobald der Wal sein Maul öffnet, um die Fische zu verschlucken, legst du ihm die Schlinge um seinen Oberkiefer. Beeile dich! Du musst fertig sein, bevor der Wal das Schiff erreicht", wies Käpt'n Silberbart Lulatsch an.

Flink und geschickt machte Lulatsch sich an die Arbeit. Dank seiner langen Arme und Beine konnte er sich weit über den Seitenrand des Schiffes hinauslehnen, und tatsächlich gelang es ihm, die Schlinge am Kiefer des Wales zu befestigen. Der erste Teil von Hinkebeins Plan war geglückt, aber würde der Rest auch noch klappen?

Jetzt, da der Wal so nahe am Schiff schwamm, wurde den Männern erst bewusst, wie riesig groß er im Vergleich zur *Seeschwalbe* war. Nach der kleinen Mahlzeit schwamm er weiter, ohne sich im Geringsten für das Schiff zu interessieren. Die Schlinge um seinen Oberkiefer zog sich fest und das Tau begann sich zu spannen. Die

Männer warteten nervös auf die Reaktion des Wals, wenn er plötzlich das Gewicht des Schiffes spüren würde. Sollte er verschreckt abtauchen, konnte er sie leicht alle in die Tiefe ziehen. Zur Sicherheit hielt Klops eine breite Axt in den Händen. Damit würde er schnell das Tau durchtrennen, falls der Wal anfing zu tauchen.

Glücklicherweise hatte der Wal überhaupt keine Lust zu tauchen. Das Tau spannte sich und er begann, das Schiff zu ziehen. Große Mühe schien ihm das nicht zu bereiten und jetzt bestimmte er den Kurs des Schiffes. Nach den vielen Tagen des Stillstandes ging es endlich wieder voran - wenn auch langsam.

Nachdem der Wal das Schiff bereits einen ganzen Tag gezogen hatte, bemerkten alle, dass er mittlerweile sehr müde geworden war.

„Ich denke wir sollten den Wal befreien. Schließlich wollen wir ihm nicht schaden. Wenn er so müde ist, kann er uns sowieso nicht mehr lange ziehen“, sprach Hinkebein aus, was alle dachten.

Mit ihrem letzten Fass Fische lockten sie den Wal erneut zum Schiff. Lulatsch befreite ihn von der Schlinge und etwas betrübt beobachteten sie, wie er davonschwamm. Gerettet waren sie nicht - obwohl Hinkebeins Idee tatsächlich funktioniert hatte.

Gerade jedoch als der Wal am Horizont verschwand, wehte den Männern schlagartig ein leichter Wind um die Nase. Es war wie verhext. Nur eine kleine Brise zunächst - aber bald schon wurde der Wind stärker und sie konnten die Segel hissen.

„Jetzt schaffen wir es doch! Juhu!“, jubelten sie glücklich.

Nur einen Tag später erreichte die *Seeschwalbe* die *Kapverdischen Inseln*. Sehr hungrig gingen sie im Hafen *Porto Grande* an Land. Nach einem guten Essen stand dem nächsten Abenteuer nichts mehr im Wege.

Sturmwind

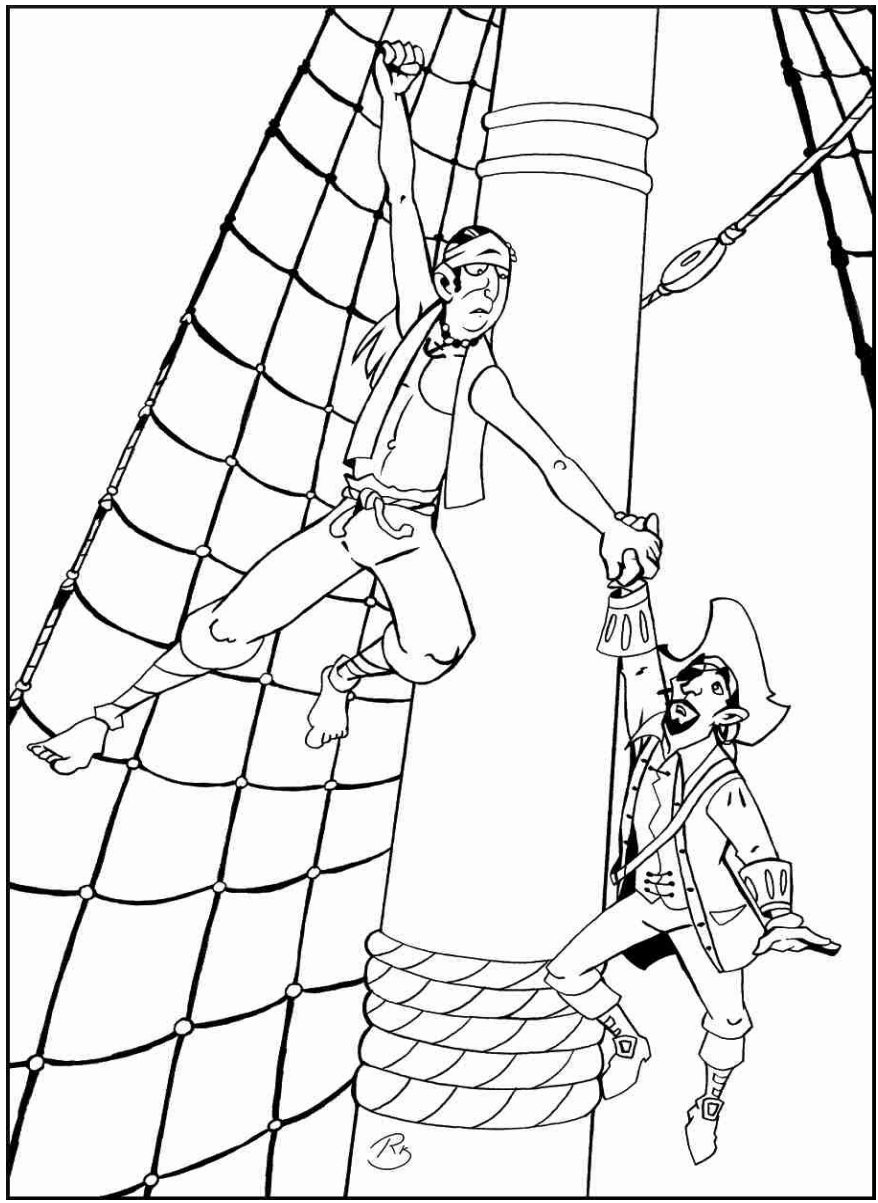
Im Hafen von *Porto Grande* machten Käpt'n Silberbart und seine Mannschaft nur eine kurze Pause. Je näher sie ihrem Ziel *Madagaskar* kamen, umso ungeduldiger wurden alle. Das Schiff war voll bepackt und sogar an Deck standen Kisten und Fässer. Aus Angst vor einer weiteren Flaute hatten sie so viel Proviant wie möglich mit an Bord genommen. Der starke Südwestwind füllte ihre Segel und sorgte, trotz der schweren Ladung, für eine schnelle Fahrt.

Von Tag zu Tag wurde das Wetter immer turbulenter und die Wellen türmten sich höher und höher vor ihnen auf.

„Zum Klabautermann!", schimpfte Lulatsch müde, „bei diesem Seegang, ist an Schlaf nicht zu denken."

Die aufbrausende See schüttelte das Schiff samt Mannschaft gehörig durch und gönnte ihnen keine Verschnaufpause. Es stürmte mittlerweile so sehr, dass Einauge beinahe aus dem Ausguck geweht worden wäre. Nur mit Mühe schaffte er es, heil hinunterzuklettern.

Die Heftigkeit, mit der die Segel von der aufbrausenden Luft gestrafft wurden, bereitete dem Käpt'n ernsthafte Sorgen. Wie lange würde das bis aufs Äußerste gespannte Segelleinen der Belastung standhalten können? Dieser gewaltige, stürmische Wind konnte das ganze Schiff in eine gefährliche Schräglage versetzen und damit zum Kentern bringen. Es war klar, dass sofort etwas geschehen musste. Der Käpt'n wusste, wie gefährlich es war, wenn die Männer bei solch einem Wetter in die Takelage kletterten, doch er hatte keine andere Wahl und gab den Befehl, die Segel zu reffen.



>Ausmalen<

Mit Tauen banden sie sich am Mast fest, um nicht über Bord gespült zu werden. Kaum waren die Knoten fest angezogen, krachte

eine riesige Welle gegen das Schiff. Sie riss Lulatsch und Einauge von den Beinen und beide kullerten quer über das Deck. Glücklicherweise waren sie durch das Tau gut gesichert und wurden nicht ernsthaft verletzt.

Im ersten Moment zögerten sie vor Schreck, den Befehl des Käpt'ns auszuführen, doch dann waren sie wieder auf den Beinen.

„Ihr müsst euch beeilen und die Segel einholen, bevor es zu spät ist!"

Noch nie zuvor hatten sie ihren Käpt'n so beunruhigt erlebt. So schnell der Sturm es zuließ, nahmen sie die gefährliche Kletterpartie in Angriff. Die Taue waren nass und glitschig und sie mussten sich gegenseitig helfen, um den ersten Mastbaum erreichen zu können. Nur gemeinsam schafften sie es, das erste Segel zu reffen und festzuknoten. Geschafft! Jetzt war das Hauptsegel an der Reihe. Gerade als sie mit ihrer Arbeit begonnen hatten, konnte Einauge sich nicht mehr festhalten und stürzte ab. Geistesgegenwärtig reagierte Lulatsch und erwischte mit seinen langen Armen in letzter Sekunde Einauges ausgestreckte Hand. Vor Entsetzen wurde Käpt'n Silberbart ganz bleich um die Nase. Im selben Moment, in dem Klops und Lulatsch es endlich geschafft hatten Einauge nach oben zu ziehen, ertönte ein ohrenbetäubendes Zischen. Der Wind zerfetzte das mächtige Hauptsegel, so als wäre es aus Papier.

„Kommt schnell runter. Das hat keinen Zweck mehr und ist viel zu gefährlich", schrie Käpt'n Silberbart ihnen aufgeregt zu.

So schnell sie konnten, kletterten die Männer zurück an Deck. Hilflos mussten sie zusehen, wie ein Segel nach dem anderen zerrissen wurde.

Am nächsten Morgen ließ der Sturm ganz allmählich nach und erst jetzt sahen die Männer, was er mit ihrer schönen *Seeschwalbe* angestellt hatte. Nicht nur die Segel waren zerrissen, nein alles, was nicht gut genug festgebunden worden war, hatten die Wellen von Bord gespült. Ausgerechnet der Mast mit dem einzigen geretteten Segel lag, in zwei Teile zerbrochen, an Deck und war damit eben-

falls völlig unbrauchbar. Der Wind wehte weiterhin kräftig, doch ohne Segel kam die *Seeschwalbe* natürlich nicht von der Stelle.

Mutlos lies Lulatsch den Kopf hängen.

„Wie sollen wir ohne Segel von hier wegkommen? Selbst wenn wir es jemals bis an Land schaffen sollten, haben wir immer noch keine neuen Segel."

Käpt'n Silberbart ließ sich davon nicht aus der Ruhe bringen und mithilfe des Sextanten bestimmte er zunächst ihre genaue Position. Als er damit fertig war, trat er seinen Männern voller Zuversicht entgegen.

„Wir können von Glück sagen, dass alle unverletzt sind. Außer dem Mast und den Segeln ist nichts beschädigt worden und wir sind noch nicht einmal weit vom Kurs abgekommen. Ganz in der Nähe befindet sich die westafrikanische Küste und die Hafenstadt *Porto Novo.* Dort gibt es jede Menge Baumwollfelder und somit auch genug Segelleinen. Vor einigen Jahren habe ich den Bewohnern dabei geholfen, feindliche Piraten zu überlisten und ich hoffe, dass sie das noch nicht vergessen haben. Ich muss mir nur noch überlegen, wie wir den Weg bis dorthin schaffen werden. Hinkebein, jetzt könnten wir einen von deinen guten Einfällen gebrauchen!"

Hinkebein dachte bereits angestrengt nach.

„Wir müssen es also nur von hier bis in den Hafen schaffen?"

Er zeichnete die Strecke mit seinem Finger auf der Seekarte nach und der Käpt'n nickte zustimmend.

„Ja, ich glaube das könnte funktionieren! Aus unserem zerbrochenen Mast und den zwei Laderaumluken bauen wir uns zwei riesige Ruder. Dann muss Klops sich in die Riemen legen und rudern, bis wir im Hafen sind."

Prompt packte Klops die beiden Mastteile und hob die Luken aus der Verankerung, damit Lulatsch und Einauge sie an den Enden der Maststücke festnageln konnten. Noch zwei Haltegriffe aus dicken Tauen: Fertig!

Bevor sie an jeder Seite des Schiffs ein Ruder ins Wasser ließen, wurde aus zwei Fässern und einem Brett noch eine bequeme Ruder-

bank gebaut. Schließlich sollte Klops zumindest gemütlich sitzen, denn das Rudern würde kein Zuckerschlecken werden.

Käpt'n Silberbart gab die Richtung vor und Klops legte los. Trotz seiner Bärenkräfte, war es wahnsinnig schwer, das Schiff in Fahrt zu bringen. Als die anderen merkten, wie sehr Klops sich abmühte, befestigten sie sofort weitere Haltegriffe an den Riesenrudern, um ihn zu unterstützen. Mit vereinten Kräften gelang es ihnen, das Schiff vorwärts zu bewegen. Käpt'n Silberbart hielt Ausschau nach *Porto Novo* und kletterte dafür sogar in den Ausguck.

Nach nur einer Stunde erkannte er durch sein Fernrohr, dass die Lagune von *Porto Novo* vor ihnen lag.

Als sich das sonderbare Schiff dem Hafen näherte, kamen die Bewohner neugierig angelaufen. Viele von ihnen erkannten Käpt'n Silberbart sofort wieder. Dass er sie vor den Piraten gerettet hatte, würden sie ihm nie vergessen. Ihre Begrüßung fiel daher entsprechend freudig und herzlich aus. Am Abend fand sogar ein Fest zu Ehren des Kapitäns statt und natürlich waren alle gespannt darauf, zu erfahren, was eigentlich passiert war. Ganz genau berichtete Hinkebein ihnen vom Unwetter und dem gewaltigen Wind, der ihre Segel zerrissen hatte. Die Inselbewohner waren sofort bereit, ihnen zu helfen. Sie schenkten Käpt'n Silberbart das beste Segeltuch, das sie gewebt hatten, und versprachen, einen neuen Mast für das Schiff zu zimmern.

Ausgelassen wurde die ganze Nacht durchgefeiert, Geschichten erzählt, gelacht, gesungen und getanzt.

Das Riff

Der Abschied von *Porto Novo* und seinen gastfreundlichen Bewohnern fiel Käpt'n Silberbart und seinen Männer schwer. Zwei Tage hatte die Reparatur ihres Schiffes gedauert, doch die Anstrengung wurde belohnt. Die *Seeschwalbe* war jetzt schöner als jemals zuvor und von den Sturmschäden war nichts übrig geblieben. Das neue Segeltuch leuchtete hell in der Sonne, als sie aus dem Hafen auf das offene Meer hinaus segelten. Nach dem ersten Tag auf See waren die Gefahren des Unwetters bereits vergessen. Ohne weitere Zwischenfälle erreichten sie das *Kap der Guten Hoffnung*. Je näher sie der südlichsten Spitze Afrikas kamen, umso angespannter wirkte Hinkebein. Bei ihren früheren Fahrten waren sie schon oft gemeinsam auf dieser Route gesegelt. Käpt'n Silberbart und sein Steuermann kannten daher die Gefahren der Gewässer rund um das Kap.

Bums! Hinkebein fiel der Wasserbecher aus der Hand und landete genau vor den Füßen des Kapitäns.

„Was ist bloß los mit dir? Du bist so schrecklich zappelig heute!"

„Diese Route gefällt mir einfach nicht. Zu viele Riffe. Ich habe dabei kein gutes Gefühl."

„Du hast recht Hinkebein, diese Route ist nicht ganz ungefährlich, doch wie oft sind wir beide hier schon gesegelt und noch nie ist etwas passiert! Außerdem ist es der kürzeste Weg nach *Madagaskar*. Wir werden besonders gut aufpassen. Männer, ihr habt gehört, was uns erwartet. Verteilt euch am Bug und haltet die Augen offen!"

Hinkebein vertraute seinem Freund, denn er hatte bislang in allen schwierigen Situationen stets richtig entschieden. Trotzdem war

er überaus nervös. Nach den Anweisungen seines Kapitäns steuerte er das Schiff durch die einzelnen, bedrohlichen Riffe hindurch. Einauge, Lulatsch und Klops standen am Bug und meldeten sofort, wenn ein Felsen der *Seeschwalbe* zu nahe kam. Gemeinsam meisterten sie so, wenn auch langsam, die schwierige Fahrt. Erst als sie es fast schon geschafft hatten, passiert das Unglück.

„Käpt'n Riff in Sicht, ausweichen nach Steuerbord!", meldete Lulatsch, während Klops gleichzeitig Alarm schlug und rief: „Hinkebein, sofort ausweichen nach Backbord!"

Käpt'n Silberbart rannte von Backbord nach Steuerbord und Hinkebein schüttelte ärgerlich den Kopf.

„Backbord, Steuerbord – was jetzt, Käpt'n?"

Alles ging ganz schnell und schon war es zu spät. Der Schiffsrumpf streifte die spitzen Felsen und es krachte unbeschreiblich laut. Sofort war klar, was passiert sein musste. Das Geräusch von berstendem, zersplitterndem Holz kannte jeder von ihnen. Die Felsspitze hatte ein Leck in die Backbordseite gerissen und nur um Haaresbreite blieb die Steuerbordseite verschont. Augenblicklich liefen Lulatsch und der Käpt'n unter Deck. Das Wasser drang bereits in den Laderaum ein, und hektisch versuchten sie, das Loch zu schließen. Zum Glück war es nicht sehr groß, und bevor all zu viel Wasser eindringen konnte, gelang es ihnen, es zu verstopfen. Bei diesem ganzen Wirbel stieß Lulatsch mit seinen langen Beinen aus Versehen gegen eine der Kisten, die prompt über Bord ging. Es war ausgerechnet die Kiste, in der Käpt'n Silberbart die wertvollen Tauschgegenstände verstaut hatte. Durch den Sturz hatte sie sich geöffnet und alle silbernen Teller und Krüge fielen ins Wasser, versanken und landeten auf den unter ihnen liegenden Felsen. Ausgerechnet ihre Tauschgüter, die sie so dringend brauchten, um sie gegen frische Lebensmittel und Trinkwasser einzutauschen, waren verloren. Mit Geld konnte man meist nichts anfangen, denn es war außerhalb Englands nichts wert.

„Oh je, den Verlust werden wir bestimmt noch einmal bedauern!", seufzte Hinkebein.

Und obwohl die Gegenstände gut erkennbar auf den Felsen lagen, war es doch viel zu gefährlich und zu tief, um einfach hinabzutauchen und sie zurückzuholen.

„Daran ist jetzt nichts mehr zu ändern. Werft den Anker! Bevor wir weiterfahren, muss das Leck richtig repariert werden“, ordnete der Käpt'n an.

Klops und Lulatsch machten sich zusammen mit Hinkebein an die Arbeit. Der Käpt'n und Einauge blieben derweil an Deck.

„Kommt alle mal her! Das müsst ihr euch ansehen! Solche Tiere habe ich noch nie gesehen“, rief Einauge seinen Freunden zu.

Neugierig erschien einer nach dem anderen an Deck.

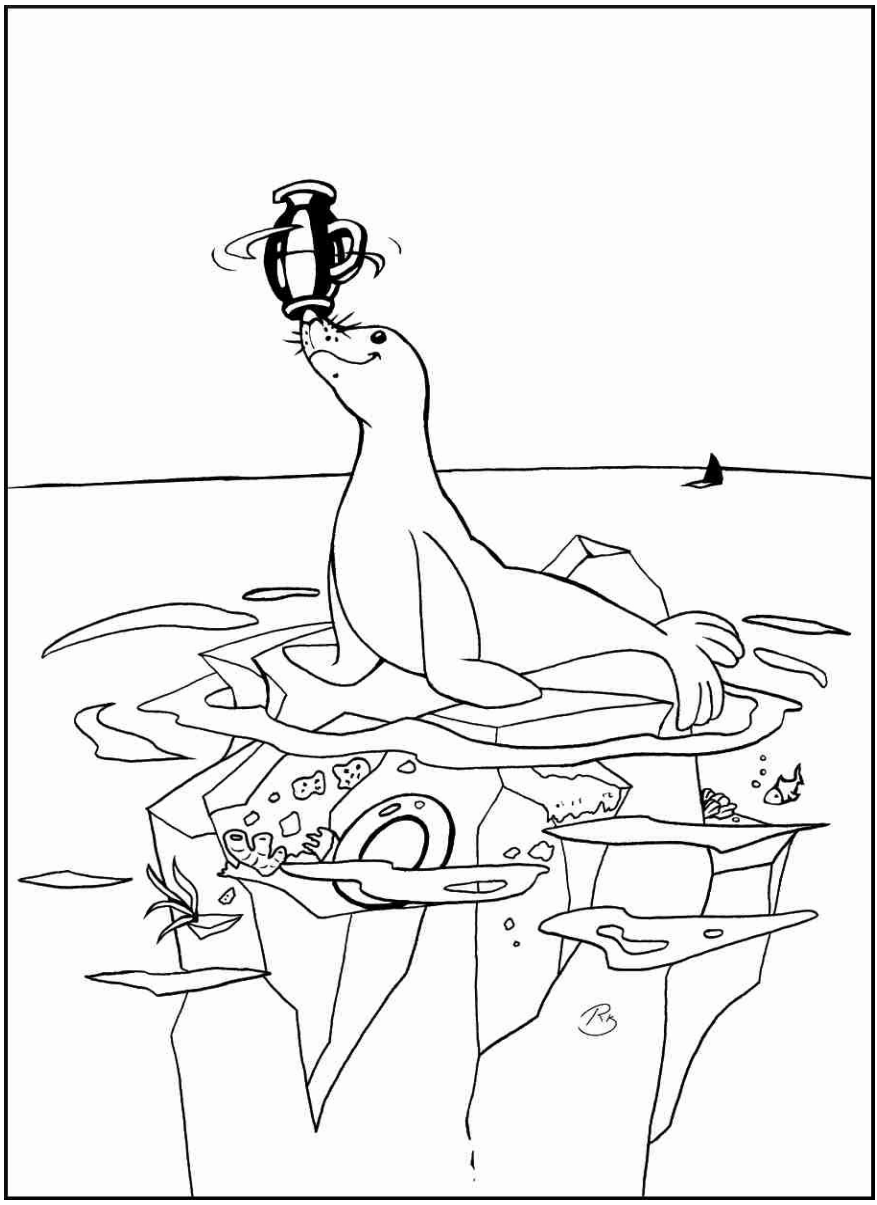
„Das sind Seehunde“, erklärte Hinkebein ihm lächelnd. „Diese Tiere sind sehr gute Schwimmer, und wie du siehst, sind sie auch sehr neugierig und verspielt.“

Die Seehunde tauchten unter der *Seeschwalbe* hindurch und Hinkebein warf einem von ihnen einen Fisch zu. Der Seehund schnappte ihn noch in der Luft und die Männer klatschten bewundernd.

„Seehunde können noch viele andere Kunststücke und sind überhaupt nicht ängstlich.“ Kaum hatte er das ausgesprochen, da kam Hinkebein eine Idee: „Vielleicht können sie uns sogar helfen, die verlorenen Sachen zurückzubekommen. Lulatsch, du hast uns doch mal dieses Kunststück mit dem Teller gezeigt, den du auf deinem Finger gedreht hast. Könntest du versuchen, einen Teller oder Krug auf deiner Nase zu balancieren und ihn dann in einem hohen Bogen in diese leere Kiste werfen? Vielleicht sind die Seehunde verspielt genug, um dir das Kunststück nachzumachen.“

„Klar, versuchen kann ich es einmal“, erwiderte Lulatsch und nahm einen Teller.

Während Lulatsch noch übte, lockten Hinkebein und die anderen die Seehunde mit einigen Fischen wieder in die Nähe des Schiffs. Als sie nah genug herangekommen waren, begann Lulatsch sein Kunststück vorzuführen, zuerst mit dem Teller und dann mit dem Krug.



>Ausmalen<

Beide Male klappte der Trick hervorragend und die Seehunde schauten ihm interessiert zu. Immer wieder aufs Neue wiederholte

Lulatsch sein Kunststück, bis der erste Seehund nach einem der versunkenen Teller tauchte und begann Lulatsch nachzuahmen.

Geschickt balancierte er den Teller auf seiner Nase und stieß ihn abschließend in hohem Bogen in die Kiste. Zur Belohnung warf Hinkebein ihm einen Fisch zu. Die anderen Seehunde beobachteten das und gleich wollten alle mitspielen. Immer mehr der verloren geglaubten Sachen landeten in der Kiste und es sah fast so aus als würden die Seehunde darum wetteifern, wer am geschicktesten sei. Jedes Mal belohnten die Männer sie mit einem Fisch und so dauerte es nicht lange, bis alle Gegenstände wieder an Bord waren.

Das alles machte nicht nur den Seehunden Spaß, auch die Männer amüsierten sich und warfen den Seehunden selbst dann noch Fische zu, als sie bereits alles zurückbekommen hatten. Die Seehunde schnappten die Leckerbissen und vollführten noch einige Kunststücke und Sprünge, bevor sie plötzlich sehr schnell verschwanden. Einauge wusste sofort warum und zeigte seinen Freunden die gefährlich große Rückenflosse eines Hais, die nicht allzu weit entfernt von ihnen aus dem Wasser ragte.

„Hoffentlich erwischt er keinen der Seehunde“, wünschte Lulatsch sich und Hinkebein erwiderte zuversichtlich:

„Nein, schau nur - die sind schon fast alle dort drüben auf dem Felsen in Sicherheit. Seehunde sind schlau und diese hier ganz besonders!“

„Auch für uns wird es jetzt Zeit, uns endgültig in Sicherheit zu bringen. Den gefährlichsten Teil der Fahrt haben wir bereits hinter uns, doch ganz geschafft ist es noch nicht. Also, lichtet den Anker!“, forderte der Käpt’n seine Männer auf.

Mit repariertem Leck und allen verloren geglaubten Sachen an Bord setzte die *Seeschwalbe* ihre Fahrt fort und bald war auch der Rest der gefährlichen Passage geschafft.

„*Madagaskar,* wir kommen“, rief Hinkebein, der sich ganz besonders darüber freute, diesen Teil der Fahrt hinter sich zu haben.