

Das Schermützel und die Seerosentage III - ein ungebetener Gast -

„Wo ist Scherry eigentlich?“ Schuppe guckt sich um. „Der schraubt ein bisschen am U-Boot herum. Außerdem wollte er es noch grün-gelb anstreichen!“ Schere zeigt in die Richtung des alten Schuppens, der hinter der Seegrashütte steht.

Während die Freunde mit der Seerosenfest-Planung beschäftigt sind, schlängelt sich sachte ein dunkles Wesen an die Seegraswiese heran. Mit seinem schlangenähnlichen Körper windet es sich lautlos durch das Wasser. Knapp über dem Boden liegend, belauscht es das Gespräch.

„Wir könnten Entchen-fangen spielen im Alten Wurmbad!“ „Entchen-fangen? Wie geht das denn?“ Schere kann es sich nicht so richtig vorstellen. „Man setzt Gummientchen in die Badewanne. An jeder Seite gibt es ein Entenhäuschen am Rand. Dann versuchen zwei Spieler das Gummientchen in ihr Entenhäuschen zu treiben. Aber ohne Anfassen, man darf nur mit Flossen und Schwänzen wedeln! Es funktioniert mit der Strömung!“

Während Perle das Spiel beschreibt, kriecht das schwarze Wesen unbemerkt noch näher an die Freunde heran. Was hat es nur vor? Nichtsahnend unterhalten sich alle munter weiter...

„Altes Wurmbad? Was ist denn das?“ Tobbi, der kleine Heuler, setzt sich zu den Freunden.

„Das war früher einmal ein Sanatorium für Regenwürmer! Die Armen erkälten sich so schnell- kein Wunder, kriechen ja auch ständig im Regen da draußen herum!“, erklärt Goldi.

„Und wenn sie dann Husten hatten, kamen sie ins **Alte Wurmbad** (Anmerkung 1). Dort konnten sie sich in Badewannen mit warmem Wasser mal so richtig entspannen!“

(Anmerkung 2) „Und in diesen Badewannen könnten wir das Entchenspiel machen!“ Perle muschelt vor Begeisterung eine Runde über den Boden....

Da schiebt sich plötzlich das unbekannte Wesen lautlos in die Mitte der Freunde. Ohne ein Wort zu sagen, kringelt es sich und baut sich zu einer beachtlichen, drei Meter hohen schwarzen Spirale auf. Nun blickt es mit schrägen Augen auf alle herab, denen es die Sprache verschlagen hat.

„Entchenspiel? Dasssssssss ich nicht lache! Dasssssssss ist doch der totale Kinderkram! Mit so einem Quatsch könnt ihr doch nicht punkten, tststststststssss!“

Ein scharfes Zischen schwingt durch das Wasser. Es britzelt auf der Haut.

„Huch, was ist denn das? Wer bist denn du?“ Schuppe findet als erster die Sprache wieder.

„Mein Name ist Zitha, ich bin ein Zitteraal! Total

langweilig, was ihr euch ausdenkt! Entchenspiele! Wie peinlich ist das denn, tssstssstss!“ (Anmerkung 3)

„Au, das britzelt, was machst du da?“ Schuppe reibt sich die Flossen und die Robbenkinder verstecken sich vor Schreck hinter ihrer Mutter. Auch Herr Tusendbeen nimmt etwas Abstand.

„Tja, so sieht ein spannendes Spiel nämlich aus, es muss ein bisschen wehtun, sonst macht das keinen Spaß, tssstssstsss!“

„Au, au, hör damit auf!“ Schere ist empört. Alle Freunde rücken schnell noch weiter weg von dem unbetenen Gast, denn mit jedem Tsstststss geht ein Ziehen, Zecken und Britzeln durchs Wasser. Ein kleiner elektrischer Schlag trifft dabei auf die Haut und das ist sehr unangenehm.

„Lass das sofort sein!“ Mutig baut sich Perle vor dem schwarzen Knäuel auf, während die Freunde den Atem anhalten. Ob das gut geht?

Grinsend beugt sich das Schlangentier zu ihr hinunter.

„Ich soll also aufhören, ja?“ Das zischelnde Wesen hat seine Stimme gesenkt und flüstert jetzt nur noch: „Sonst was?“ „Sonst darfst du hier nicht bleiben!“ Perle guckt ihm fest in die Augen. „Sagt wer?“ Zithas Augen haben sich zu kleinen Schlitzern verengt. Nun sehen sie sich beide genau an, Kopf an Kopf.

„Ich sage das, mein Name ist Perle! Und wenn du nicht sofort aufhörst zu britzeln, dann kannst du etwas erleben! Ich weiß zwar nicht, wie du das machst, aber du lässt das jetzt sofort sein!“

„Schnell Schuppe, du musst sofort Scherry holen, das geht hier nicht gut aus!“, flüstert Schere. Schuppe nickt und – husch – ist er auch schon Richtung Seegrashütte verschwunden.

„Frau Roberta, bringen Sie die Kinder hier weg!“, flüstert Günter Qualle, „kommen Sie schnell, das ist hier kein Spaß mehr!“ Während sich die Robbenmutter mit ihren Kindern hinter die Hügel zurückzieht, ergreift Goldi beherzt das Wort.

„Zitha, was soll denn das? Du kommst hier her und machst Ärger! Wozu soll das gut sein?“ Zitha dreht langsam ihren Kopf in Goldis

Richtung. „Ganz einfach: Das macht mir Spaß!“ Ihre Stimme ist nur

noch ein Flüstern. Sie grinst und ein kleiner Stromstoß durchfließt erneut das Wasser. „Au, lass das sein!“, ruft Goldi und reibt sich die Schwanzflosse. „Es tut mir weh, wenn du das machst!“

„Das soll es ja auch! Mir macht das Spaß, wenn andere vor mir Angst haben!“

„Ich habe dich gewarnt! Jetzt reicht es!“ Perle schnappt mit ihren Muschelhälften nach dem Schwanzende des Zitteraals. Sie klappt sie zusammen und – schnapp - klemmt sie Zithas Schwanz zwischen ihren Muschelhälften ein.

„Au, aua, aua!!“, brüllt Zitha, schlägt mit dem Schwanz wild um sich und versucht, die kleine Muschel abzuschütteln.

Aber wenn so eine kleine Seemuschel erst einmal zubeißt, dann lässt sie so schnell nicht mehr los! Die kleine Muschel sitzt fest. Zitha versucht sich zu befreien, aber es gelingt ihr nicht. Je wilder sie schlägt, desto kräftiger beißt Perle. Schließlich verschwindet Zitha kreischend und wedelnd in den Tiefen des Sees.

„Wo schwimmt sie denn hin?“, fragt Herr Tusendbeen, der als erster die Sprache wiederfindet.

„Ich weiß es nicht, aber sie hat Perle mitgenommen! Au weia, die arme Perle, was sollen wir nur tun?“ Eine kleine Träne rollt Goldi über die Wange. „Ich mag mir gar nicht vorstellen, was Zitha mit Perle anstellt, wenn sie ihren Schwanz loslässt. „Das wird sie nicht! Niemand beißt so fest zu wie Perle!“, versucht Günter Qualle Goldi zu beruhigen, „dieses Mädchen hat Biss!“

„Was ist denn hier los Freunde?“ Scherry kommt über die See graswiese angeschwommen.

„Es ist etwas Schreckliches passiert, Scherry! Zitha, ein Zitteraal, hat Perle entführt!“ Und nun weint Goldi wirklich, solche Angst hat sie um die Freundin.

„Außerdem kann Zitha uns mit elektrischem Strom schlagen und wehtun! Der geht einfach so durchs Wasser!“, sagt Schere. „Und sie ist richtig böse! Es macht ihr Spaß, wenn andere Angst haben vor ihr!“, ergänzt Goldi.

„Ein Zitteraal also, hmm, das braucht schweres Gerät!“ Scherry überlegt. „Da hilft nur eines: isolieren! Freunde, ich habe eine Idee! Schuppe, du suchst zusammen mit Günter Qualle nach Perle. Weit können die beiden ja nicht sein. Ich hole alles, was wir brauchen. Goldi und Schere, ihr helft mir! Und ihr anderen, ihr bleibt bitte erst einmal hier! Los jetzt, schnell!“ In großer Eile greift sich Scherry die notwendigen Geräte.

Ob es den Freunden gelingt, Perle zu finden?

Ob man mit Zitha doch noch vernünftig reden kann?

Oder muss sich Scherry hier etwas ganz anderes überlegen?

Sind die Freunde in Gefahr?

Wir werden es sehen.....

Anmerkung 1: Das Alte Wurm bad hat seine Entsprechung im Alten Warmbad am Mühlenplatz in Buckow. In diesem restaurierten Fachwerkhaus gab es früher wirklich einmal ein Wannenbad- allerdings nicht für Regenwürmer! Heute ist dort die Touristinformation und im oberen Geschoss sind Ausstellungsräume mit wechselnden Ausstellungen. Guck es dir einmal an, es ist interessant!

Anmerkung 2: Bekanntes Lied nach der Melodie aus dem Musical „Hello Dolly“ (Hei, heute Morgen mach´ ich Hochzeit!) **Hörst du die Regenwürmer husten.....**(guck dir das Lied unbedingt auf Youtube an!). Zum Mitsingen schön!

Anmerkung 3: Ein Zitteraal ist ein Tier, das elektrischen Strom erzeugen kann. Man kann es zum Beispiel im Berliner Aquarium anschauen. Dort ist auch ein Gerät installiert, was den Strom misst, den das Tier erzeugt. Aber keine Angst, der Zitteraal ist hinter Glas und so kann dir der Stromschlag nicht wehtun! Bilder davon und mehr darüber findest du auf Wikipedia.