



Unverkäufliche Leseprobe

Sarah Herzhoff
Ich für dich, du für mich
Drafunkel, Held der Drachenstadt



Hardcover, 96 Seiten, ab 6
durchgehend farbig illustriert von Sabine Kraushaar
ISBN 978-3-7855-6819-4
Format: 16.0 x 22.5 cm
€ 8.90 (D), € 9.20 (A), CHF 14.50
Januar 2011

Alle Rechte vorbehalten. Die weitere Verwendung der Texte und Bilder, auch auszugsweise, ist ohne schriftliche Zustimmung des Verlages urheberrechtswidrig und strafbar. Dies gilt insbesondere für die Vervielfältigung, Übersetzung oder die Verwendung in elektronischen Systemen.



Ein Geschenk für Theo

„Du versuch mal“, sagt Drafunkel und gluckst. Hä? Was soll Theo versuchen? Drafunkel gluckst noch einmal. Es klingt wie das erste Gluckern, wenn man sich ein Glas Wasser aus einer ganz vollen Flasche einschüttet. „Mein Name“, sagt Drafunkel. „Ich Menschensprache gelernt. Jetzt du Drachensprache.“ Theo versucht, das Gluckern nachzumachen, aber es ist furchtbar schwierig. „Kummt nuch“, sagt Drafunkel und lächelt.

Sie laufen einen glitzernden Weg entlang, der auf den Wald zu führt, den Theo vom Rücken der Drachemutter aus gesehen hat. Das helle *Kling, kling* wird mit jedem Schritt ohrenbetäubender.



„Was ist das?“,
brüllt Theo,
aber Drafunkel hört ihn nicht.

Dann sieht er, wo das Geräusch herkommt: Riesige, muskelbepackte Drachen stehen mit dicken Ohrenschützern vor den Stämmen der Palmen und schlagen mit einer Art Schwert auf die Rinde ein. Ausholen, zuschlagen, ausholen, zuschlagen. Ein normaler Baum wäre wahrscheinlich schon von einem einzigen dieser Hiebe umgefallen, aber die Palmen hier wackeln nicht mal! „Drachen-Gummi-Bäume!“, brüllt Drafunkel durch das Scheppern und Klingen. „Sehr harte Rinde.“ Theo klopft versuchsweise gegen einen der Stämme. Er fühlt sich an wie ein Laternenmast. Was daran Gummi sein soll, ist ihm ein Rätsel.



Als sie wieder zurück in der Stadt sind und das *Kling, kling* nur noch so laut ist wie ein Glockenspiel, setzen sich Theo und Drafunkel unter eine riesige rosa Blume.



„Was machen die Muskeldrachen denn da eigentlich?“

Theo will es jetzt genau wissen.

„Drachen-Gummi-Bäume“, sagt Drafunkel noch einmal und seufzt. „Saft am meisten wichtiges Essen für Drachen. Leider Rinde sehr, sehr, sehr, sehr hart.“ Theo nickt. Das hat er gemerkt. „Ein kleines Luch, viel Arbeit“, sagt Drafunkel.

„Dann ist das Gummi unter der Rinde?“, fragt Theo.

Drafunkel nickt. Theo wird nachdenklich. Er stellt sich vor, er müsste für ein einziges Butterbrot so doll schuf-ten. Gibt es keine andere Möglichkeit? Könnte man da nicht was erfinden? Eine superclevere Original-Theo-Rinden-Knack-Maschine?

Plötzlich gluckert und gluckst es hinter ihnen. Theo dreht sich um. Da stehen zwei Drachenkinder und funkeln ihn aus neugierigen Augen an. „Meine Freunde“, verkündet Drafunkel und stellt die beiden vor: Er rauscht einmal wie ein Wasserfall und einmal wie ein Bächlein. Theo sagt:

„Ich bin Theo. Hallo – “
Er räuspert sich und versucht,
zu rauschen
wie ein Wasserfall
und wie ein Bächlein.



Es klingt furchtbar. Drafunkel sieht aus, als würde er gleich losprusten, aber er sagt: „Kummt nach.“ Und dann ist es völlig egal, wer welche Sprache sprechen kann, denn sie spielen mit Drafunkels Freunden Verstecken, Armdrücken und Weitfeuerspucken.

„Wollen wir auch noch
Fangen spielen?“,
schlägt Theo vor.





Drafunkel sieht ihn verständnislos an. „Fangen? Was das?“ Theo kann gar nicht glauben, dass die Drachen so ein einfaches Spiel nicht kennen. Im Nu hat er es ihnen beigebracht. Die Drachenkinder sind begeistert. Allerdings sehen sie nicht ein, dass Fliegen dabei unfair ist. Immer wieder erwischen sie Theo von oben.

Es macht trotzdem einen Riesenspaß und ehe Theo sich's versieht, ist Abendessenszeit und die Drachenu-mutter ruft sie ins Haus. Es gibt Gummidrachensuppe mit Autoreifenraspeln. Theo riecht an der dampfenden Brühe und schüttelt sich. Gut, dass er sich zu Hause ein Butterbrot eingepackt hat! Die Drachenu-mutter rauscht zwar ein bisschen beleidigt, als Theo seine Schale zur Seite schiebt, aber als er ihr die Folie von seinem Brot als Nachttisch anbietet, lächelt die Drachenu-mutter wieder.

Obwohl Sommer ist, spuckt der Drachenvater den Kamin im Wohnzimmer an und im Nu ist das ganze Drachenu-mutterhaus so warm wie ein Backofen. Theo schwitzt wie ein Verrückter.

„Drafunkel“, flüstert er,
„mir ist es hier zu heiß.“

„Echt?“, fragt Drafunkel verwundert. Er fühlt sich in der Hitze anscheinend wohl. „Dann kumm schlafen.“ Er rauscht seinen Eltern Gute Nacht zu und geht mit Theo in sein Zimmer. Hier ist es zum Glück ein bisschen kühler. Theo wundert sich, dass Drafunkels Zimmer so kahl und leer ist. Er breitet seinen Schlafsack in einer Ecke aus und kuschelt sich in den seidigen Stoff.

„Wo ist denn dein Bett?“,
fragt er verduzt.

Drafunkel zeigt mit der Tatze auf eine dicke Stange, die unter der Decke hängt. „Drachen schlafen Kupf runter“, erklärt er. Das kann Theo sich zwar gar nicht vorstellen, aber er wird es ja wohl gleich mit eigenen Augen sehen.



„Und hast du gar keine Spielsachen?“, fragt er weiter.

„Oder Bücher? Oder ...“

„Guck!“, sagt Drafunkel und legt seine Drachentatze auf eine der kahlen Wände. Es glitzert und funkelt, die Wand fängt an zu wabern und zu zittern und sieht mit einem Mal aus, als wäre sie aus Wasser. Und plötzlich erscheinen unter dieser Wasser-Wand-Oberfläche Regale, vollgestellt mit den tollsten Spielsachen, die Theo je gesehen hat. Das Wabern und Zittern hört auf und die Regale stehen einfach so im Zimmer, als wären sie immer dort gewesen.



„Boah!“

Mehr fällt Theo nicht ein.

Er krabbelt wieder aus seinem Schlafsack raus und bestaunt die vielen geheimnisvollen Sachen. Drafunkel erklärt ihm geduldig, was man damit machen kann. Bei manchen Dingen fehlen ihm aber die Worte, weil Menschen nichts damit anfangen können. Jetzt weiß Theo, wie Drafunkel sich fühlen muss, wenn Theo versucht, ihm „Flugzeug“ zu erklären oder „Streichholz“ oder andere Dinge, die Drachen nicht kennen oder brauchen.

„Und was ist das hier?“,
fragt Theo und nimmt zwei
dunkel schimmernde Kugeln
in die Hand.



Als er sie berührt, leuchten sie hell auf und man hört ein leises Sirren. „Gedanken-Kugel“, erklärt Drafunkel. Er nimmt Theo die eine Kugel ab, hält sie sich an die Stirn und schließt die Augen. Theo macht dasselbe mit der anderen Kugel. Und hört plötzlich Drafunkel! Aber nicht, wie er ihn vorher gehört hat, weil er neben ihm steht, sondern – in seinem Kopf. Eigentlich hört er ihn auch nicht richtig. Er weiß einfach, was Drafunkel denkt. Dass er müde ist, dass er sich freut, Theo als Freund zu haben, dass er auch gerne mal in der Menschenwelt übernachten würde und dass er dringend pupsen muss.



„Irre!“, murmelt Theo
und macht die Augen auf.

Das Sirren hört auf und die Gedanken-Kugel wird wieder dunkel. „Geschenk für The-uh“, sagt Drafunkel und zeigt auf die Kugel. „Dann wir immer zusammen.“

„Danke!

Das ist das tollste Geschenk,
das ich je bekommen hab.“

Drafunkel hängt sich an die Deckenstange wie eine Fledermaus und gähnt. Theo kuschelt sich in seinen Schlafsack und legt die Kugel neben sich ans Kopfende. Vielleicht träumt er ja jetzt dasselbe wie Drafunkel?



„Gute Nacht“,
flüstert er.



Aber Drafunkel antwortet schon nicht mehr. Er schnarcht nur noch. Und auch Theo fallen schnell die Augen zu. Im Traum erfindet er ein Gerät, mit dem sich die Gummibäume ganz leicht knacken lassen. Das Gummi quillt nur so aus der Rinde hervor. Die Drachen feiern Theo als Helden und tragen ihn auf ihren Schultern durch die ganze Stadt ...