

MUMBRO & ZINELL

„DAS GEHEIMNIS DES KÖNIGS“

EINE GESCHICHTE ZUM
WEITERSPINNEN
VON
ANGELIKA BARTRAM

Die verbotene Höhle

In einem Höhlenreich unter einer Vulkaninsel mitten im Meer lebten zwei Freunde:

Mumbro und Zinell.

Mumbro, der ältere von beiden, war groß und dick wie ein Bär. Nur seine Beine, die waren dünn. Er hatte ein grünes kuscheliges Fell und eine lange Rüsselnase. Zinell war kleiner. Er sah aus wie ein gelber, wuscheliger Springteufel. Seine Rüsselnase war besonders lang. So konnte er riechen, wenn etwas in der Luft lag. Etwas, das anders war, als sonst. Wie an diesem Tag... da roch Zinell auch etwas Ungewöhnliches.

„Mumbro, was stinkt hier so?“

„Ich glaube das sind die Madensümpfe.“

Nachdenklich blickte Mumbro in die Richtung, in der die Sümpfe lagen.

„Buäh wie ekelig! So haben sie noch nie gestunken.“ Zinell kräuselte seinen Rüssel. „Vielleicht sind es gar nicht die Sümpfe, vielleicht ist es der König?“

„Unser König?“ Mumbro konnte es nicht glauben. „Wie kommst du darauf?“

„Na, weil er nur noch rumsitzt und kein Wort mehr sagt.“

„Deswegen stinkt man doch nicht.“

„Aber er ist so komisch in letzter Zeit! Früher wollte er andauernd etwas von uns. Und jetzt: nichts.“

Mumbro und Zinell arbeiteten schon lange für den König von Turmaligo - „Turmaligo“, so hieß dieses unterirdische Höhlenreich. Es reichte tief hinein ins Innere der Erde, fast bis zu ihrem Mittelpunkt.

„Irgendwas stimmt hier nicht.“, stellte Zinell fest.

„Aber was nur?“, fragte Mumbro und dachte nach.

Zinell dagegen wuselte unruhig in der Höhle auf und ab und schwang sich um eine steinerne Säule herum.

In den Höhlen von Turmaligo gab es viele Säulen. Sie wuchsen wie steinerne Bäume ohne Äste aus dem Boden. Irgendwann trafen sie dann mit denen zusammen, die wie Eiszapfen von der Decke herabhingen. Zwischen zwei dieser Säulen hing Mumbros Hängematte. Gähnend legte er sich hinein.

„Hey, Mumbro, du kannst doch jetzt nicht schlafen!“, beschwerte sich Zinell. „Wir müssen herausfinden, was mit dem König los ist.“

„So kann ich besser nachdenken,“ murmelte Mumbro, schloss die Augen und fing an zu schnarchen.

Zinell schüttelte den Kopf. „Na gut. Dann finde ich es eben alleine heraus!“

Und schon verschwand er im nächsten Höhlengang...

Hier war es finster. Nur einige gelbe und grüne Flecken leuchteten an den Wänden aus dunklem Lavagestein.

Zinell bog in einen Seitengang ab. Hier versperrten klebrige Spinnwebenfäden den Weg.

Zinell wollte am liebsten wieder umkehren. Aber dann tröstete er sich: „Ich denk mir einfach, es wär Zuckerwatte!“ und tastete sich mutig voran.

„Huch, was ist das denn?“

In der Ferne leuchteten geheimnisvolle Zeichen. „Das sieht ja aus wie Buchstaben!“

Langsam ging Zinell darauf zu ...und entdeckte eine Tür.

Groß und deutlich stand dort: „*Eintritt verboten.*“

Zinell las es anders: „Eintritt verbogen.“ Und er sagte sich: „Na, das wollen wir doch mal sehen. Vielleicht kann ich den Eintritt wieder gerade biegen.“

Er probierte, die Tür zu öffnen. Aber sie war verschlossen.

Zinell nahm Anlauf und gab der Tür einen blitzschnellen Stoß. Die Tür flog nach innen auf, und Zinell flog mit ihr. In hohem Bogen landete er auf dem Boden. Schnell rappelte er sich wieder auf und staunte, als er sich umschaute...

Hier waren auch viele Spinnweben. Aber es war viel freundlicher als in all den anderen Höhlen. Die Wände waren bemalt und mit glitzernden Edelsteinen geschmückt. Und in der Mitte des Raumes standen zwei kleine Himmelbetten.

Zinell war so aufgeregt, dass sein Rüssel zitterte. „Mumbro! Mumbro!“, rief er so laut er nur konnte. „Komm schnell! Das musst du dir anschauen!“

Besorgt eilte Mumbro herbei. Als er die geöffnete Tür sah, standen ihm vor Schreck die Haare zu Berge.

„Was hast du getan? Du hast die verbotene Höhle geöffnet!“

„Ja, stimmt. Und das habe ich ganz allein geschafft!“ erklärte Zinell stolz.

Der Eingang war verbogen und ich habe ihn gerade gebogen.“

„Nicht verbogen, verboten!“ Mumbro deutete auf das Schild.

Zinell las es noch einmal genauer. „Ja, du hast recht, Mumbro. Der Eintritt ist verboten. Aber warum?“

Mumbro versuchte sich zu erinnern. In seinem Kopf tauchten Bilder auf. Aber sie waren ganz verschwommen.

„Warst du schon mal hier?“, fragte Zinell neugierig.

„Oh ja. Aber das ist lange her. Zu der Zeit kannten wir uns noch gar nicht. Es war die Zeit vor dem großen Unglück.“

„Vor welchem Unglück? Mumbro, du hast mir nie etwas davon erzählt!“

„Darüber durfte hier in Turmaligo ja auch niemand reden. Und am Ende hatte ich es selbst vergessen. Aber jetzt...“

„Fällt es dir jetzt wieder ein? Irgendjemand muss doch hier geschlafen haben!“

Mumbro nickte. Wieder tauchten Bilder in seinem Kopf auf. Langsam wurden sie deutlicher.

„Ja, da waren die Zwillinge...“

„Du meinst zwei, die genau gleich aussahen?“

„Nein, das eine war ein Junge, das andere ein Mädchen.“

„Was haben die hier gemacht?“

„Die haben hier gelebt. Der König hat sich um sie gekümmert.“

„Der König? Hat der für so was Zeit gehabt?“

„Nicht immer. Deswegen war ich ja da. Ich habe auf die Zwillinge aufgepasst.“

„Das hast du aber nicht gut gemacht. Sonst wären sie ja jetzt nicht weg.“

Mumbro seufzte. Sein Freund Zinell hatte recht. Eines Tages waren die beiden fort. Und von dem Tag an veränderte sich der König. Er wurde zornig und aufbrausend, ging vor Kummer immer gebückter und zeigte sich nur noch als Schatten, der an ein vogelartiges Drachenwesen erinnerte. Aber wie das alles zusammenhing, das wusste Mumbro auch nicht genau.

„Fragen wir doch den König.“, schlug Zinell vor.

„Lieber nicht.“, meinte Mumbro.

Aber da kam der König schon herbeigeeilt. Nebelschwaden hüllten ihn ein und wütend brüllte er:

„Wer hat es gewagt, die verbotene Höhle zu öffnen?“

„Majestät, das war ein Irrtum, ein schrecklicher Irrtum.“, versuchte Mumbro ihn zu besänftigen.

Doch der König brüllte nur umso lauter. „Wer von euch beiden war das? Ich stecke ihn in den Madensumpf! In die Spinnenschlucht! Oder noch besser... in die Schlangengrube! Also, wer war es?“

Mumbro und Zinell schauten sich an, nickten sich kurz und meldeten sich beide gleichzeitig. Der König musterte sie misstrauisch.

„Ich werde euch beide bestrafen.“

„Vielleicht könnt Ihr uns vorher noch sagen, wer hier gewohnt hat,“ bemerkte Zinell vorlaut.

Der König erstarrte. Und auch Mumbro war vor Schreck wie versteinert. Mit großen Augen schaute er Zinell an.

Langsam kam der König auf die beiden zu.

„Nie mehr, nie mehr wollte ich daran erinnert werden.“, zischte er drohend. „Nie mehr!“

Doch dann stockte er, hob den Kopf und wurde mit einem Mal merkwürdig freundlich.

„Aber vielleicht ist die Zeit jetzt reif... reif dafür, dass alles in die Luft geht!“

Und böse lachend eilte der König davon.

Jetzt erst fiel Mumbro und Zinell auf, dass er eine Art Rüstung trug.

Schnell folgten sie ihm...

Der Weg des König führte in den finstersten Teil von Turmaligo. Dorthin, wo die Madensümpfe lagen. Stinkende Dämpfe zogen durch die Gänge und es roch modrig und faulig. Mumbro und Zinell rümpften ihre Rüsselnasen.

Jetzt sahen sie, dass der König am Rand der Sümpfe angekommen war.

Die beiden gingen hinter einem Felsvorsprung in Deckung.

Der König ballte die Faust. „Ja, ich werde es tun!“, rief er und laut hallte seine Stimme über die Sümpfe. „Ich werde dafür sorgen, dass die ganze Erde unter glutroter Lava versinkt. Das wird der größte Vulkanausbruch, den die Welt je gesehen hat!“

Mumbro und Zinell streckten sich so lang wie möglich. Sie wollten herausfinden, mit wem der König gesprochen hatte. Tausende von Maden schlängelten sich aus den Sümpfen hervor, wurden länger und immer durchsichtiger und verwandelten sich in Schattengeister. Sie umkreisten den König und flüsterten: „Na endlich hörst du auf uns! Lange genug hat es gedauert.“

Zinell stockte der Atem.

„Ob der König das ernst meint mit dem Vulkanausbruch?“

Mumbro seufzte, „Ich fürchte ja.“

„Wir müssen ihm klar machen, dass das nicht geht.“

„Zinell, ich glaube hier sind Mächte im Spiel, gegen die wir nicht ankommen.“

Aber Zinell hörte nicht auf Mumbro. Er flitzte einfach los, direkt auf den König zu.

„Majestät, Majestät!“, rief er. „Lasst das sein mit dem Vulkanausbruch! Oder wollt Ihr, dass wir alle verkohlen?“

Mumbro schaute mit offenem Mund zu und staunte über Zinells Mut.

Der König staunte auch. „Willst du mir etwa sagen, was ich zu tun habe?“

„Nein. Ich will Euch sagen, was Ihr *nicht* tun sollt, Majestät.“

„Das entscheide ich ganz allein.“

„Das könnt Ihr ja auch. Entscheidet Euch einfach anders.“

Der König fing an zu lachen. Als ob ein König seine Meinung einfach so ändern würde. Doch mit einem Mal spürte er...durch das Lachen war die Wut verfliegen.

Der König fühlte sich seltsam milde gestimmt.

„Also gut. Ich werde dir und deinem Freund Mumbro noch ein wenig Zeit geben.“, schlug er vor und deutete in die Mitte der Madensümpfe. Durch einen Spalt im Felsen spiegelte sich der Mond auf der Oberfläche des Sumpfes.

„Seht ihr den Mond. Er ist jetzt gerade voll. Die nächsten Tage wird er abnehmen, bis er kaum noch zu sehen ist und dann wieder zunehmen. Und beim nächsten Vollmond ist es soweit. In dieser Nacht werde ich das große Vulkan-Feuerwerk starten.“

Dann lachte der König wieder und verschwand im nächsten Höhlengang.

Zinell flitzte zu Mumbro zurück.

„Was hab ich gesagt, man kann mit dem König reden.“

Aber Mumbro war skeptisch. „Bis zum nächsten Vollmond! Das ist nicht viel Zeit.“

„Auf jeden Fall fliegen wir nicht heute in die Luft. Das ist doch ein Erfolg.“

„So gesehen hast du recht.“, erwiderte Mumbro.

Und während er weiter darüber nachdachte, juckte es ihn auf seiner linken Schulter. Er wollte sich schon kratzen. Da krabbelte das Jucken seinen Arm entlang, bis es auf seiner Hand landete. Und ein piepsiges Stimmchen meldete sich.

„Hey, Freunde, ganz schön was los, in eurer Höhlenwelt, was?“

Mumbro und Zinell brauchten eine Weile, bis sie entdeckten, wer da mit ihnen sprach. Es war ein Floh. Und er sah genauso aus, wie der Floh aus einer Flohfamilie, die sie dem König einmal aus der Menschenwelt mitgebracht hatten. Zinell beugte sich ganz dicht zu ihm.

„Fluppdwupp, bist du das?“

„Wer sonst?“, fragte der Floh. „Oder habt ihr noch einen Freund, der so klein ist?“ Und Fluppdwupp hüpfte auf und ab. „Hojoihoi! Bin so aufgereggt! Endlich geht es los!“

Zinell schüttelte den Kopf.

„Nein, zum Glück geht der Vulkan noch nicht los.“

„Ich meine nicht den Vulkan.“, freute sich Fluppdwupp. „Ich meine, die Zeit ist reif, dass die Dinge in Bewegung geraten.“

„Welche Dinge?“

„Das darf ich nicht verraten.“

„Kannst du nur in Rätseln sprechen?“

„Rätsel sind dazu da, dass sie gelöst werden. Und ich weiß auch schon, wer sie löst.“

„Wer denn?“, wollte Mumbro wissen.

„Na, ihr beide!“

Zinell rollte ungläubig seinen Rüssel ein.

„Warum gerade wir?“

„Ihr habt die Höhle geöffnet. Und wer die Höhle öffnet, muss die Zwillinge finden. Nur sie können den König davon abhalten, dass er den großen Vulkan aufweckt.“

„Aber die Zwillinge sind seit Jahren verschwunden.“, wunderte sich Mumbro. „Alle hier denken, sie sind längst tot.“

„Manchmal sind die Dinge eben anders als sie scheinen.“

Zinell rollte seinen Rüssel wieder aus und stupste den Floh.

„Na los, jetzt erzähl schon die ganze Geschichte!“

„Das ist nicht meine Aufgabe. Das können andere besser.“

Mumbro schüttelte energisch seine Hand. „Warum sollen wir dir das glauben?“

Fluppdwupp konnte sich kaum noch halten. „Warum? Na, ich habe lange genug im Bart eines Weisen gelebt.“

„Dann fragen wir doch diesen Weisen.“, schlug Zinell vor. „Vielleicht kann der uns mehr sagen.“

„Eine gute Idee. Da habe ich einen Tipp für euch, wie ihr den Weisen findet.“

Mumbro und Zinell schauten Fluppdwupp erwartungsvoll an.

„Er hat jetzt keinen Bart mehr.“

„Was? Das ist dein ganzer Tipp?“, fragte Mumbro ungläubig.

„Es ist der halbe Tipp.“

„Und wie lautet die andere Hälfte?“

„Die andere Hälfte sagt euch, wo der Weise zu finden ist und auch die Zwillinge.“

„Ja, wo denn?“, riefen Mumbro und Zinell wie aus einem Munde.

„Also die sind alle...im Menschenreich.“ Fluppdwupp holte tief Luft. „Aber mehr kann ich wirklich nicht sagen.“

Und so wollten sich Mumbro und Zinell so schnell wie möglich ins Menschenreich aufmachen.

Normalerweise war das kein Problem. Sie atmeten tief ein und konzentrierten sich auf den Ort, an dem sie auftauchen wollten. Dank einer besonderen Kristallenergie, die nur in Turmaligo vorkam, konnten sie sich dann unsichtbar machen und blitzschnell an diesem Ort auftauchen.

Aber heute schien irgendetwas nicht zu stimmen. Mumbro und Zinell blieben immer am selben Fleck.

„Vielleicht hat der König die Kristallhöhle geschlossen und die Energiekanäle versperrt.“, vermutete Mumbro.

„Was für ein hinterhältiger Riesenmolch!“, schimpfte Zinell. „Dem sind die Maden wohl ins Gehirn gekrochen! Wie sollen wir jetzt ins Menschenreich kommen?“

Da mischte sich Fluppdwupp wieder ein.

„Könnt ihr Turmaligo nicht auf normalem Weg verlassen?“

Mumbro stutzte. „Wie meinst du das?“

„Ich meine, gibt es keinen normalen Weg hier aus dem Höhlenreich heraus?“

Mumbro und Zinell schauten sich erstaunt an. Auf diese Idee waren sie noch gar nicht gekommen.

„Wenn es einen normalen Weg gibt, dann finden wir den.“

Zinell war zu allem entschlossen. Und Mumbro zerbrach sich schon den Kopf, wo sie nach so einem Weg suchen könnten.

So sah alles danach aus, als ob ein neues große Abenteuer auf Mumbro und Zinell wartete....

Und ihr könnt bestimmen, wie dies Abenteuer aussieht.

Wie könnte die Geschichte weitergehen?

Wie könnten Mumbro und Zinell es schaffen, das Höhlenreich Turmaligo zu verlassen?

Finden sie den Weisen?

Finden Sie die Zwillinge?

Können die beiden den Vulkanausbruch verhindern?

Gelingt es ihnen, das ganze Geheimnis des Königs aufzudecken?

Spinnt einfach drauf los. Erzählt, malt oder schreibt auf, was euch dazu einfällt.

Das kann für jeden etwas anderes sein.

Es gibt nicht nur eine richtige Lösung, sondern viele Möglichkeiten.

Und wenn ihr nicht mehr weiterwisst, stellt euch selber Fragen.

Ihr könnt die Fragen notieren, und die Zettel aufhängen, wie Wäsche auf einer Leine.

So wie die Wäsche Zeit zum Trocknen braucht, brauchen manchmal auch Antworten Zeit.

Vertraut einfach drauf, dass die sie kommen.

Manchmal gerade dann, wenn ihr nicht mehr an die Fragen denkt.

Probiert es aus und freut euch über jede Idee, die so entsteht.

Viel Spaß beim Fabulieren!

Solche Fragen könnten Euch weiterhelfen

Wie könnten die Zwillinge heißen?

Wer könnten ihre Eltern sein?

Was könnte mit den Zwillingen geschehen sein?

Fluppdwupp, der Floh, hat angedeutet, dass Mumbro und Zinell alles, was sie brauchen, um das Geheimnis des Königs zu lösen, im Menschenreich finden.

An welche Orte sollten sie gehen?

Sind sie vorher vielleicht schon einmal da gewesen?

Welche Personen könnten helfen?

Könnten Mumbro und Zinell den Zwillingen schon einmal begegnet sein?

Warum wollen die Schattengeister wohl, dass der König das Vulkanfeuerwerk startet?

Könnte die ganze Welt von ihnen bedroht sein?

Haben die Zwillinge vielleicht besondere Fähigkeiten, mit denen sie die Schatten besiegen könnten?

Was wissen Mumbro und Zinell schon über das Geheimnis des Königs?