

Leseprobe aus Krämer, Abwärts ins Abenteuer, ISBN 978-3-407-81352-7

© 2024 Gulliver in der Verlagsgruppe Beltz, Weinheim Basel

<http://www.beltz.de/de/nc/verlagsgruppe-beltz/gesamtprogramm.html?isbn=978-3-407-81352-7>

Inhalt

PROLOG	7
KAPITEL 1	9
KAPITEL 2	20
KAPITEL 3	31
KAPITEL 4	41
KAPITEL 5	53
KAPITEL 6	67
KAPITEL 7	77
EPILOG	89

KAPITEL 2



PING

Die Fahrstuhltür öffnet sich. Ju schüttelt den Kopf und richtet sich schwankend auf. Der Aufzug muss kaputt sein.

Ist er jetzt im Keller? Der Flur vor der Tür sieht allerdings gar nicht danach aus. Er guckt den langen Gang entlang. Erst nach rechts, dann nach links.

Dabei blickt er nicht auf die vertrauten pipigelb getünchten Wände, sondern auf spiegelglatte, silberglänzende Flächen.

Haben die hier renoviert? In diesem Stockwerk war Ju noch nie. Er wirft noch mal einen Blick auf die Anzeige im Fahrstuhl.



Das muss ein Fehler sein. Mit der Faust schlägt er krachend neben dem Display auf die Wand des Fahrstuhls. Die Zahl blinkt kurz, aber ändern tut sich nichts.

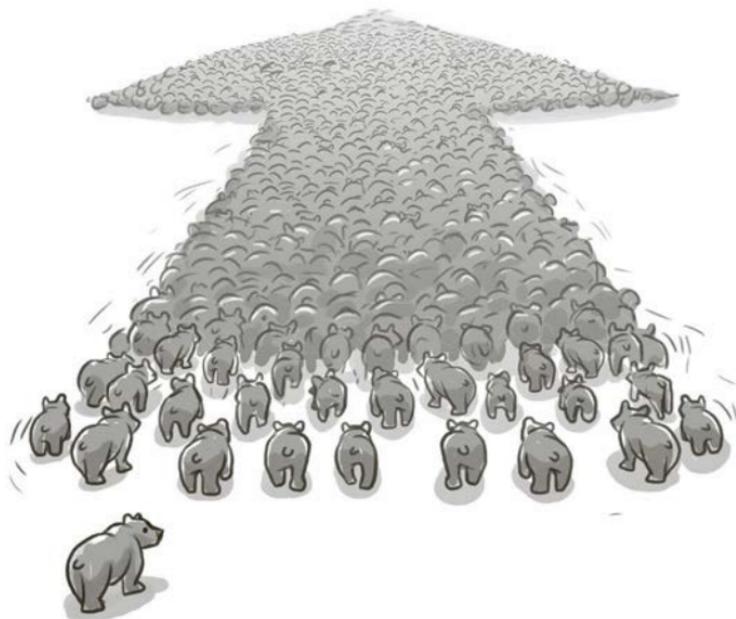
„Hallo?“, ruft Ju. Dann macht er einen Schritt nach draußen und tritt dabei fast auf einen goldenen Käfer, der den glänzenden Boden entlangkrabbelt.

„Huch! Wo kommst du denn her?“

Als Ju sich bückt, erkennt er, dass der goldene Käfer kein Käfer ist, sondern ein winzig kleiner ... Bär.

„Das kann doch jetzt nicht ...“

Bevor Ju weitersprechen kann, krabbelt ein zweiter Käfer – na ja, also Bär – an seinem nackten Fuß entlang. Dann ein dritter, vierter, fünfter. Plötzlich kommen von überall her kleine goldene Bären. Sie formieren sich zu einem Pfeil! Er weist nach links und setzt sich langsam in Bewegung. Ju folgt ihm. Er ist sich inzwischen sehr sicher, dass er träumt. Und wer träumt, dem kann nichts passieren!



Der Bärenpfeil führt ihn den glänzenden Gang entlang, vorbei an vielen glatten Türen. Kleine Schilder sind neben ihnen angebracht.



Ju hat keine Ahnung, was es damit auf sich hat.

Am Ende des Gangs bleibt der Pfeil stehen und die goldenen Bären kriechen auseinander. So schnell, wie sie gekommen sind, verschwinden sie auch wieder.

Ju steht nun vor einer großen, goldenen Tür, auch hier gibt es ein Türschild.



Wirklich nur, weil alles ein Traum ist, klopft Ju an die riesige Tür. Sofort gleitet sie mit einem *WUSCH* zur Seite.

Ju tritt in eine riesige, lichtdurchflutete Halle und vor ihm steht ein großer Flummi. Oder so was. Er spricht nämlich.

„Ah, da bist du ja! Komm schnell mit, SIE wartet schon“, sagt der Flummi und geht flatschend voran. Ju folgt ihm. Träume sind ja oft richtig seltsam. Und das hier scheint ein Traum der besonders absurden Sorte zu sein.

„Ich bin übrigens ZZZipsch!“, sagt der Flummi.

„Und ich bin Justin. Also, Ju“, sagt Ju.



„Weiß ich doch!“, antwortet ZZZipsch.

„Dein Name ist echt witzig. ‚ZZZipsch‘, das klingt, als würde man einen Reißverschluss öffnen“, lacht Ju.

Der Flummi bleibt stehen und dreht sich um. Er grinst Ju an. Dann zieht er auf Bauchhöhe an einem Reißverschluss.

ZZZIPSCH macht es.

„Mein Name hat seine Gründe“, sagt der Flummi.
„Deiner auch?“

„Nö. Glaube nicht“, meint Ju.

Sie kommen am Ende der großen Halle an und stehen vor einem gemütlichen Ledersessel. Auf dem Sessel sitzt eine ältere Dame. SIE hat ein Tablet in der Hand und eine knallrote Lesebrille auf der Nase. Leise kichert SIE in sich hinein und scheint Ju und seinen Begleiter nicht bemerkt zu haben.

ZZZipsch räuspert sich. Die Dame schaut auf. SIE nimmt die Lesebrille von der Nase und guckt Ju direkt an. Lange. Sehr lange! Ju wird es warm unter ihrem Blick.

„Ju, schön, dass du da bist!“, sagt SIE dann endlich. „Hat ZZZipsch dich schon informiert?“

Neben ihm schüttelt der Flummi den Kopf.



Na ja, oder den Körper.

Die alte Dame legt das Tablet beiseite.

„Nun, dann übernehme ich das. Wir haben nämlich einen Auftrag für dich“, sagt SIE in einem Tonfall, als würde SIE ihm ein Glas Wasser anbieten. Freundlich, beiläufig.

„Soweit ich weiß, bist du in allem, was du tust, sehr gut. Nahezu perfekt! Dein Auftrag ist also sicher ein Kinderspiel für dich.“ SIE lehnt sich zurück und klappt das Fußteil des Sessels aus. Nun liegt SIE fast.

Dann lächelt SIE ihn an.

„Rette die Welt!“

„Äh. Was?“

„Du sollst die Welt retten“, wiederholt SIE. „Und zwar bis ...“, die alte Dame winkt Richtung ZZZipsch. Der öffnet sein Reißverschlussfach und holt einen riesigen Küchenkalender hervor. Umständlich blättert er darin, dann nickt er.

„Bis morgen Abend.“

Ju lacht laut los. Träume! Auf was für Ideen sein Kopf da wieder kommt.

„Schön, dass du es so positiv aufnimmst, Ju“, sagt SIE. „ZZZipsch begleitet dich nach oben!“

Prustend folgt Ju ZZZipsch zurück durch die Halle, bis zur goldenen Tür und dann den glänzenden Gang entlang.

Vor dem Fahrstuhl warten sie darauf, dass es *pingt*.

Die ganze Zeit über kichert Ju. Gut, dass das alles nur ein Traum ist! Jetzt reicht es aber auch.

„Danke, du kannst gehen“, sagt Ju zum Flummi. Aber der grinst ihn nur breit an. „Leider nein“, meint ZZZipsch.

„Doch, doch“, sagt Ju entschlossen. „Ich wache jetzt gleich wieder auf und muss dann ehrlich gesagt noch einiges erledigen.“

ZZZipsch nimmt Jus Hände in seine. Sie fühlen sich kühl und weich wie Knete an. Und wahnsinnig echt. Viel zu echt für einen Traum. Ju zuckt zurück. Er kneift sich, kitzelt sich und verpasst sich sogar eine kleine Ohrfeige. Doch ZZZipsch verschwindet nicht. Stattdessen öffnet er sein Reißverschlussfach und zieht einen Schokoriegel hervor.

„Nervennahrung?“