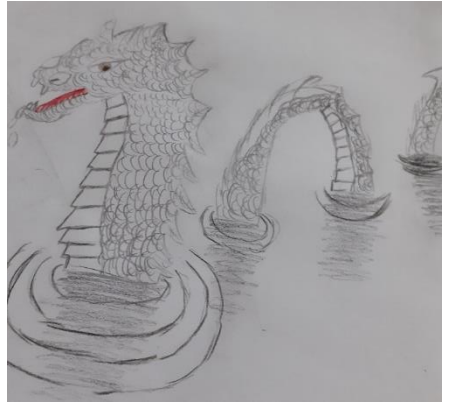


Die größte Sandburg von Amrum

von Saskia Deml

Wenn man mit dem Schiff zur Insel Amrum in der Nordsee fährt, sieht man zuerst eine Strandlandschaft, aus deren Mitte ein großer Hügel herausragt.

Vor vielen Jahren lebte dort Hans, ein neunjähriger neugieriger Junge. Er durfte nie an dem Strand spielen, weil seine Mutter jedes Mal sprach: „Dort lebt ein großes Seemonster, welches Menschen angreift.“ Da Hans jedoch

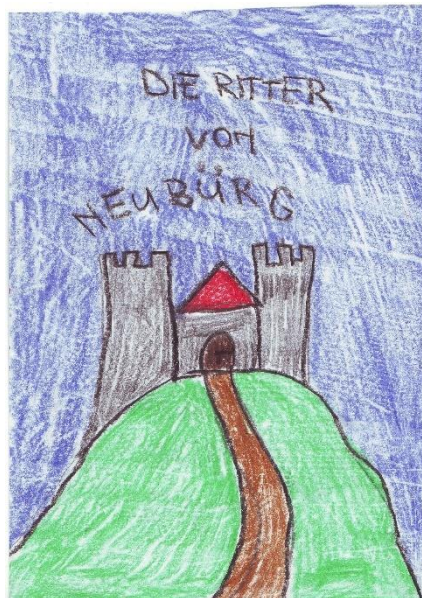


sehr neugierig war, ging er eines Tages doch an den Strand und baute Sandburgen. Auf einmal baute sich eine riesige Welle auf und das Seemonster erschien. Es brüllte den Jungen so laut an, dass es sogar die Mutter hörte. Sie erschrak und suchte nach ihrem Sohn. Da sie ihn nicht finden konnte, wusste sie, dass Hans am Strand sein musste. Sie rannte so schnell wie möglich zum Strand und rief nach Hans: „Hans! Komm so schnell wie möglich zu mir, sonst frisst dich das Monster.“ Hans war so vertieft in seine Sandburgen, dass er das Seemonster noch gar nicht gesehen oder gehört hatte. Als Hans aufschaute, sah er das riesige Monster. Zwischenzeitlich war die Mutter bei Hans am Strand angekommen. Noch bevor sie sich versahen, wurden sie von einer großen Welle mit ins Meer gerissen.

Als das Meer langsam wieder still wurde, sah man Hans und seine Mutter am Strand sitzen. Man erzählt sich heute noch, dass sie vom Seemonster gerettet wurden und Hans aus Dankbarkeit eine so große Sandburg baute, dass sie heute als großer Hügel aus der Strandlandschaft herausragt und schon von Weitem, wenn man auf die Insel zufährt, zu sehen ist.

Die Ritter von Neubürg

von Klara Guggemos



Vor vielen Jahren, auf einem Berg namens Bürg, lebten einst viele tapfere Ritter. Diese lebten in einer mächtigen und furchteinflößenden Burg, die nach dem Berg Bürg benannt war. Die Ritter von Bürg besaßen ein großes Stück Land und eroberten Tag für Tag immer mehr Städte und Dörfer. Eines Tages, es war an einem milden Herbsttag, beschlossen die tapferen Ritter von Bürg auch Dadelblech, eine große Stadt in der Nähe, zu erobern. Und so zog eine Schar Ritter los gen Dadelblech im Morgengrauen des 11. Oktobers. Und tatsächlich gelang es den Rittern von

Bürg, die Stadt Dadelblech ohne größere Probleme zu erobern.

„Kameraden“, rief der Ritter-Hauptmann Knut van Rittingen, „Rückzug!“. Und schon zogen die Ritter von Bürg wieder zurück in den Westen, hinauf auf ihren Berg und in die Burg hinein. Die Bewohner von Dadelblech jedoch ließen sie in Käfigen eingesperrt zurück.

Knut van Rittingen liebte das bekannte Brettspiel Schach über alles und freute sich schon auf eine Partie mit Ritter Ado Fritz heute Abend im Gemeinschaftsraum, wo er sich während des Rückzugs schon mal ausmalte, wie er gewinnen würde. Und so merkte der Ritter-Hauptmann nicht, wie ihm eine dunkle Gestalt hinterherschlich. Diese dunkle Gestalt war jemand aus Dadelblech, jemand, der es ganz und gar nicht mochte, von Rittern eingesperrt zu werden. Es war eine Hexe namens Alexandrana. Sie hatte langes schwarzes Haar und war ganz in schwarz gekleidet, sodass sie in der heranbrechenden Dunkelheit kaum

zu erkennen war und schon gar nicht von siegesgewissen Rittern, die im Moment nichts anderes als die baldige Schachpartie im Kopf hatten. Leise schlich Alexandrana auf den Berg Bürg hinauf, bis sie vor dem großen, verschlossenen Eichenholztor stand. „Alohomora“, flüsterte die schwarze Hexe und wie durch ein Wunder öffnete sich das Tor langsam. „Ach ja, da drinnen sind bestimmt haufenweise Wachen“, murmelte die dunkle Gestalt. „Nun ja, dann muss ich mich eben unsichtbar machen“, entschied Alexandrana nach einer kurzen Überlegung und flüsterte gleich danach: „Visibilivanitar Zauber mach mich unsichtbar.“ Und tatsächlich wurde sie von einem Moment auf den anderen unsichtbar und man konnte nur noch sehen, wie sich das mächtige Tor langsam wieder schloss. Die Burg auf Bürg war groß, und die Hexe Alexandrana irrte die Nacht lang durch hohe, hallende und mächtige Gänge, ohne auch nur einen Ritter oder anderen Menschen zu erblicken, und so musste sie, als die Morgendämmerung hereinbrach, doch langsam eine Nische suchen, um sich dort auszuruhen. In der nächsten Nacht suchte sie wieder und suchte und suchte, doch wieder vergeblich und ohne auch nur einen Menschen zu erblicken. Seufzend legte sie sich abends wieder schlafen. „Ich werde wohl nie den Ort finden, wo die Ritter sich in der Nacht aufhalten“, seufzte sie, „womöglich sitzen alle in einem Gemeinschaftsraum und spielen Schach.“ Am dritten Tage jedoch, als der Abend schon dämmerte und sie nach einem Schlafplatz Ausschau hielt, sah sie endlich eine Tür, die erste Tür, die sie seit Tagen gesehen hatte. Sie fasste an den Türgriff und drückte ihn herunter. Die Tür ließ sich mühelos öffnen. Alexandrana lugte durch einen Spalt hindurch und tatsächlich, hinter der Tür war ein riesiger Raum und überall waren hunderte von Rittern zu sehen. Erleichtert seufzte die Hexe auf. Endlich konnte sie sich rächen. „Aldidonga Hopsasa, nun bin ich wieder da“, rief sie und augenblicklich konnte man die Hexe wiedersehen. „Hilfe! Eine Hexe!“, rief der Ritter-Hauptmann und stieß vor Schreck seine



gesamten Schachfiguren um. „Ich trage doch schon meinen Pyjama! Wachen! Holt mir meine Rüstung!“ Der wohl doch nicht ganz so furchtlose Ritter hüpfte kreischend auf und ab. Auch die anderen Ritter von Bürg schienen nicht ganz so entspannt, wie man sie sonst immer sah. Der einzige Mensch, der Ruhe bewahrte, war die Hexe Alexandrana. „Endlich kann ich euch für immer auslöschen, denn zu eurem Glück war ich während eurer Eroberung von Dadelblech auf Kräutersuche“, kreischte die Hexe lachend. Doch sie hatte nicht genug Macht, die

Ritter von Bürg ganz auszulöschen, sondern es gelang ihr nur, alle Ritter mit einem Zauber zu belegen. Sie konnten dadurch nur noch in der Nacht des 13. Oktobers etwas tun, aber sonst konnten sie nur als Geist umherschweben.

Auch die Burg auf der Bürg kann man heute noch, genauso wie die Ritter von Bürg, nur in der Nacht des 13. Oktobers zu Gesicht bekommen. Man erzählt sich, dass es Glück bringen soll, vor einer Schachpartie dreimal auf die Bürg zu steigen. Deshalb wächst auch heute noch kein Gras auf der Bürg, da die Burg immernoch wie ein Geist auf der Bürg steht.