

Rolf Krenzer

Das große Buch von den kleinen Rittern



Neuauflage der Edition SEEBÄR-Musik, www.kinderlieder-und-mehr.de

Zeit zum Spielen

Kein Spielgefährte für Maria

Ulrich ritt auf seinem Steckenpferd mit Hü und Hott über den Burghof. Er hielt immer wieder einmal an der Burgschmiede an, wo Rudolf, der Schmied, dabei war, ein Pferd zu beschlagen.

Ritter Ludwig hielt es fest am Zügel und beruhigte es immer wieder, damit es nicht ausschlug.

»Kommt mein Pferd auch noch dran?«, fragte Ulrich und galoppierte eiligst davon, als Rudolf scherzend den schweren Schmiedehammer in seine Richtung hob.

Elisabeth und Rotraut trieben ihre Holzkreisel mit der Peitsche vor sich her, dass die Peitschen manchmal knallten und die Kreisel tanzten. Anna, die Amme, meinte zwar, das sei kein Spiel für Mädchen.

Doch Elisabeth konnte es schon ebenso gut wie Hildebrand und Hagen. Und Rotraut wurde jedes Mal besser.

Richard und Dietrich hatten sich im Lehm Boden eine kleine Grube gegraben und versuchten, ihre Murmeln dort hinein zu werfen. Sie hatten vor langem mit dem Kullern begonnen, dann hatten sie immer mehr Abstand zu der Grube genommen und nun mussten sie schon sehr sorgfältig zielen und jeder Murmel einen ordentlichen Schubs geben, damit sie auch wirklich nicht die Grube verfehlte. Aus dem Spiel war ein richtiger Wettkampf geworden. Richard hatte bereits drei Murmeln an Dietrich verloren. Die wollte er unbedingt wieder zurückgewinnen.

Maria stellte sich zu ihnen. Sie zog die kleine Rosa in einem Holzkarren hinter sich her.

»Können wir nicht etwas zusammen spielen?«, fragte sie, nachdem sie eine Weile zugehört hatte. »Sackhüpfen oder Wegrennen und Abschlagen? Das haben letzten Sonntag sogar die Erwachsenen gespielt!«

»Du störst!«, fauchte Dietrich ärgerlich und blickte gar nicht hoch.

Da seufzte Maria und zog mit ihrem Wagen wieder weiter.

»Hopp, hopp, hopp«, feuerte ihre kleine Schwester das Pferd vor dem Karren an.

Sie hatte sich bequem in ihr weiches Kissen zurückgelehnt und hielt Linda im Arm. Adelheid hatte ihr die Puppe aus Stoffresten genäht und mit Stroh gefüllt.



Auf Stelzen gehen

»Langweilig?«, fragte Giselher, als Maria müde an ihm vorbeizog. Er hatte die Pferde versorgt und hockte nun auf einem Holzblock, an dem sonst die Pferde angebunden wurden.

»Mach doch auch mal eine Pause!«, schlug er vor. »Es macht wohl keinen Spaß, immer nur Rosa zu ziehen?«, fragte er weiter, als Maria sich auf den zweiten Block hochzog. Rosa war in ihrem Wagen eingeschlafen.

Maria nickte stumm.

»Warte mal!« Giselher schwang sich von dem Holzblock und rannte zum Stall. Als er zurückkam, trug er zwei lange dicke Stangen im Arm. Die stellte er vor Maria hin.

»Auf diese Stützbretter musst du die Füße stellen!«, sagte er. Maria entdeckte erst jetzt die beiden Fußstützen.

Giselher hielt die Stangen so, dass Maria aufsteigen konnte. Gleichzeitig legte er noch den Arm um sie und hielt sie fest.

»Das sind Stelzen!«, lachte er. »Damit kannst du ganz steif gehen und bist viel größer als alle anderen!«

»Gehen?«, fragte Maria zögernd.

»Klar! Versuch es einfach einmal. Ich halte dich schon fest!«

Weil Maria wie alle Kinder im Sommer immer barfuß lief und höchstens einmal Holzsandalen trug, machte es ihr gar nichts aus, sich mit den nackten Füßen auf die Fußstützen zu stellen. Und nach und nach lernte sie, ganz vorsichtig einen Schritt vor den anderen zu setzen. Dabei achtete sie darauf, dass sie die Stelzen gut festhielt und nicht abstürzte. Jetzt konnte Giselher sie schon kurz loslassen. Und es wurde immer besser.

»Wo hast du die Stelzen her?«, fragte sie glücklich und schaute auf den Pferdejungen hinunter.

»Ich habe welche im Dorf gehabt«, sagte er. »Aber das waren zwei dicke Äste mit Astgabeln. Und jetzt habe ich sie hier selbst gebaut!«

Er schaute ihr nach, als sie mit großen steifen Schritten vor ihm herging.

»Wenn du mit ihnen laufen willst, kannst du sie dir immer holen!«

»Danke!«, sagte Maria und stelte nun um den Karren mit Rosa herum. Rosa schlief tief und fest.

Jetzt hatten auch die andern Kinder Maria auf den Stelzen entdeckt.

Jeder wollte es versuchen und Maria ließ alle einmal aufsteigen.

Sie waren so beschäftigt, dass sie kaum Dietrich und Richard beachteten, die inzwischen endlich mit ihrem Spiel fertig waren. Jeder hatte wieder gleich viele Murmeln.

»Wollen wir Werfen und Fangen spielen?«, fragte Dietrich und holte den weichen, mit Haaren und Federn gefüllten Lederball hinter seinem Rücken hervor.

»Ich kenne ein neues Spiel!« Richard reckte seinen Kopf. »Hasen jagen. Einer ist der Jäger, alle anderen die Hasen. Er muss sie alle mit dem Ball abwerfen!«

Als die beiden aber sahen, dass sie heute mit ihren Vorschlägen nicht landen konnten, trollten sie sich davon und übten an einer anderen Stelle Bockspringen.

Als dann Richard zum fünften Mal über Dietrich hinweg gesprungen war, der sich wieder gebückt und breitbeinig vor ihn gestellt hatte, sagte er: »Morgen müssen wir aber herausfinden, woher sie die Stelzen hat!«

»Von Giselher!« Richard schüttelte den Kopf. »Hast du das nicht gemerkt?«

»Dann müssen wir eben Giselher fragen, ob er sie uns auch einmal leiht! Vielleicht zeigt er uns auch, wie wir sie bauen können.« Er schnaufte. »Aber jetzt bück dich! Nun kommt mein sechster Sprung!«



Ein Plätzchen zum Spielen

*Im Burghof ein Plätzchen zu finden,
das ungestört ist und leer,
ein Plätzchen zum Spielen zu finden,
ihr Leute, das ist oft schwer.*

*Es wimmelt von Knechten und Mägden,
von Handwerkern, Rittern ringsum.
Die Schweine, die Hunde und Hühner,
die laufen dazwischen herum.*

*Es herrscht im Burghof Gedränge,
ein ständiges Kommen und Gehn.
Und mitten drin in der Menge
sind Mönche und Bauern zu sehn.*

*Die einen werkeln und schaffen
und andere bringen was her.
So geht es vom Morgen zum Abend.
Sie arbeiten hart und schwer.*

*Die Kaufleute wollen verkaufen.
Es wird gehandelt, geschrien.
Und anschließend seht ihr sie alle
zusammen zur Burgschenke ziehn.*

*Die Wächter hoch auf dem Wehrgang
sind wachsam und stehen bereit,
die Burg und die Menschen zu schützen.
Drum stehen sie dort jederzeit.*

*Im Burghof ein Plätzchen zu finden,
das ungestört ist und leer,
ein Plätzchen zum Spielen zu finden,*