**SCHREIBBEWERB**

Name: René Krieger, Johannes Falkensteiner

Alter:13/13 Schule: NMS Wolfsbach

Klasse: 3 NMS Ort: 3354 Wolfsbach

Foto:„Natur pur!“ – Vanessa I.

**Die Brücke**

**Rosemarie Eichinger**

Der Klassenraum liegt im Halbdunkel. Kinder­köpfe ruhen schwer auf aufgestützten Unter­armen. Das eine oder andere Gähnen wird unterdrückt. Herr Kofler seufzt.

„Passt gefälligst auf!“, blafft er. „Wir sehen uns diese Bilder nicht zum Spaß an.“

„Keine Angst. Das macht kein bisschen Spaß!“, mault Martin und schlägt sich sofort die Hand auf den Mund, weil man sich Unverschämtheiten nur denken, aber niemals laut sagen darf. Was das betrifft, können Lehrer mitunter sehr empfindlich reagieren. Er setzt sich auf und versucht einen halbwegs anwesenden Eindruck zu machen.

„Verstehe!“ Herr Kofler nickt, verschränkt die Arme vor der Brust und blickt Martin von oben herab an.

Man könnte meinen, er versteht tatsächlich. Davon lässt sich Martin aber nicht täuschen. Was das Verstehen von Schülern und ihren Bedürfnissen betrifft, sind die meisten Lehrer in etwa so engagiert bei der Sache wie Martin beim Barbiepuppen­spielen mit seiner kleinen Schwester. Man hat weiß Gott Besseres zu tun.

„Steh erst einmal auf und beschreib, was du siehst!“, fordert Herr Kofler.

Martin macht die Augen etwas zu und vertieft sich ganz in das Bild. Auf einmal wird dort alles lebendig. Er hört den Bach plätschern und die Bäume im Wind rauschen.

Plötzlich befindet er sich auf einem schmalen Pfad mitten im Wald. Neugierig folgt er diesem Pfad bis zu einer gebogenen Eisenbrücke über einen breiten Bach. Auf der anderen Seite des breiten Baches befindet sich eine große Burg, zu der man nur über diese Brücke gelangen kann. Auf dieser steht plötzlich ein Ritter und winkt Martin zu. Furchtlos folgt er ihm über die Brücke ans andere Ufer. „Ich führe dich zu Lord Philipp dem Großen, dem Besitzer der Burg“, erzählt ihm der Ritter. Martin erfährt weiter, dass ein gefährlicher Drache im Wald sein Unwesen treibt. Dieser habe Philipps Vater, Lord Alexander den Großen, auf der Jagd getötet und ihn in seine Höhle verschleppt. „Du bist von ihm auserwählt, dieses Ungeheuer aus seiner Höhle zu locken und es zu töten. Dann führt ihn der Ritter in ein Zimmer, wo er schlafen kann.

Am nächsten Tag bekommt er den Auftrag, in das nahe Walddorf zu gehen, wo ihm der Schmied eine Ritterrüstung anfertigen werde. Sogleich und ohne zu fragen macht sich Martin auf den Weg zum Dorf, wo ihn die Händler, Bauern und Handwerker verwundert anblicken, weil er ihnen unbekannt ist. Der Dorfschmied aber erkennt Martin sofort und informiert ihn: „Es wird bis zum späten Nachmittag dauern, bis ich deine Rüstung fertig habe. In der Zwischenzeit kannst du dich im Dorf ein bisschen umsehen.“ Die Zeit vergeht schnell und bevor die Sonne untergeht, sucht Martin den Schmied wieder auf. Er wird in die neue Rüstung gesteckt, die ihm wie angegossen passt.
Gleich danach kehrt er mit seiner Rüstung bekleidet zur Burg zurück, wo er den Auftrag bekommt, noch in dieser Nacht den Drachen im nahen Wald zu töten. Ohne sich von den Strapazen des Heimwegs erholen zu können, begibt sich Martin auf die Jagd nach dem Ungeheuer. Weil er so aufgeregt ist, beginnt die Rüstung laut zu klappern, wodurch der Drache aus seinem Schlaf geweckt wird. Auf einmal entdeckt Martin den Drachen hinter einer Hecke und schleicht sich mit seinem Schwert von hinten an. Doch das Ungeheuer bemerkt Martin und türmt sich feuerspeiend vor ihm auf.

In diesem schrecklichen Augenblick, als sich Martin auf den Drachen stürzen will, wird er durch ein heftiges Schütteln an der Schulter abgelenkt. „Martin, Martin träumst du? Setz dich sofort nieder“, befiehlt der Lehrer, „und pass gefälligst auf!“.

Martin setzt sich völlig erschöpft nieder. „Habe ich dieses Abenteuer nur geträumt oder wirklich erlebt?“, fragt er sich und reibt sich die Augen. Er weiß die Antwort nicht und ist völlig verwirrt, weil ihm die Schulter von der schweren Rüstung weh tut.