



DOWNLOAD

Matthias Schröder · Hristina Kuzmanovska

Theater für die Schule: Eine verrückte Zeitreise

Praxiserprobte Sprechtexte und
Inszenierungshinweise für eine gelungene
Umsetzung

Downloadauszug
aus dem Originaltitel:



Das Werk als Ganzes sowie in seinen Teilen unterliegt dem deutschen Urheberrecht. Der Erwerber des Werkes ist berechtigt, das Werk als Ganzes oder in seinen Teilen für den eigenen Gebrauch und den **Einsatz im eigenen Unterricht** zu nutzen. Die Nutzung ist nur für den genannten Zweck gestattet, **nicht jedoch für** einen schulweiten Einsatz und Gebrauch, für die Weiterleitung an Dritte (einschließlich, aber nicht beschränkt auf Kollegen), für die Veröffentlichung im Internet oder in (Schul-)Intranets oder einen weiteren kommerziellen Gebrauch.

Eine über den genannten Zweck hinausgehende Nutzung bedarf in jedem Fall der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlages.

Verstöße gegen diese Lizenzbedingungen werden strafrechtlich verfolgt.

**Download
zur Ansicht**

Pizza del Tempo: Inszenierungshinweise

Ein Stück über eine verrückte Zeitreise

Zum Inhalt des Stückes

Dauer: ca. 30 min, 20–30 Schüler

Eine Gruppe von Schülern diskutiert über die Zeit und gerät an eine Zeitmaschine, die sie von einem italienischen Pizzabäcker in Form einer Pizza bekommt. Als die Schüler sie benutzen, beginnt eine verrückte Reise durch die Zeit. Sie gelangen zuerst in die Zeit des Berliner Mauerbaus und verhindern mit ihrer Pizza, dass sich Deutschland teilt. Was sie nicht ahnen: Sie verhindern damit auch, dass sich die Eltern eines Mitschülers kennenlernen. Dieser ist plötzlich verschwunden und muss zurückgeholt werden. Darum müssen die Schüler in die 1980er-Jahre zurück, um die Eltern zusammenzubringen, was sich nicht einfach gestaltet, aber unter Mühen und durch den Einsatz ihrer Pizza del Tempo schließlich gelingt. Durch die Wiederherstellung der Vergangenheit sind die Zeitreisenden nun aber selbst in den 80er-Jahren gefangen und benötigen Hilfe aus der Zukunft, die sie sich mithilfe einer Flaschenpost sichern. Sie gelangen wieder genau dorthin, wo sie angefangen haben. Ob das gut ist oder nicht, bleibt für den Zuschauer offen ...

Bühnenbild und Requisiten

Das Bühnenbild ist bei diesem Stück insgesamt mit wenig Aufwand verbunden. Es bietet sich an, zentrale Elemente des Stückes auf der Bühne sichtbar zu machen. Dazu gehört der Pizzakarton, der durchaus mit etwas Essbarem gefüllt sein darf. Auch die sich im Bau befindende Berliner Mauer könnte durch gleich große und entsprechend bemalte Kartons angedeutet werden. Für die Flaschenpost wird eine Fanta-Flasche im Retrostil benötigt, diese kann auch mit selbst gebastelten Etiketten gestaltet sein. Für die erste und letzte Szene sollten Plakate (DIN A4 oder DIN A3) mit Zeitwörtern erstellt werden. Hierzu kann man mit den Schülern Wörter sammeln, in denen das Wort „Zeit“ vorkommt, wie z. B. „Zeitvertreib“, „Steinzeit“, „Mahlzeit“ usw.

Darüber hinaus bietet es sich bei diesem Stück an, mit einer weitgehend leeren oder sparsam bestückten Bühne zu arbeiten, da dieses Stück Platz für den Gruppenauftritt am Anfang sowie Platz für die Schüleraktionen benötigt, die hier nicht zu kurz kommen sollten.

Musik und Medien

Bei der Inszenierung hat sich auch der mediale Einsatz bewährt, um die Aufführung für die Schauspieler und für das Publikum beeindruckender zu gestalten. Dazu muss die Schule lediglich mit einer Bühnenleinwand und einem Beamer ausgestattet sein. Es bietet sich z. B. an, die Zeitreisen medial glaubhafter und anschaulicher zu gestalten. Wir haben dazu beispielsweise eine Wurmlochanimation benutzt, die in vielen Science-Fiction-Filmen an entsprechender Stelle vorkommt. Die findet man zuhauf fertig im Internet. Mit etwas Geschick und Geduld kann man sie am PC aber auch selbst herstellen. Man kann die Zeitreisen aber auch einfacher dar-

stellen, indem man mit dem Licht spielt oder sich für die Schüler eine entsprechende Aktion ausdenkt, wie z.B. schwanken und nach Halt suchen u.a. An der Stelle, an der die Schüler realisieren, dass sie in den 80er-Jahren festhängen und die Dinge aufzählen, die ihnen jetzt begegnen, wurden die entsprechenden Bilder von großen Brillen, mechanischen Schreibmaschinen, Telefonen mit Wählscheibe und Ähnlichem dem Text folgend auf eine Leinwand projiziert.

Rollen und Kostüme

Die Rollenarbeit mit Schülern fällt bei diesem Stück nicht besonders schwer, da die Schüler hier im Wesentlichen Schüler spielen und damit auch für den Zuschauer glaubwürdig wirken. So hat man viel Zeit, an den typischen Bühnenskills zu arbeiten, auf die es ankommt: Stimme, deutliche Körpersprache, eine Eingangschoreografie. Darüber hinaus sind die Rollen in der Regel bis auf wenige Ausnahmen geschlechtsneutral gestaltet. Der Textumfang umfasst jeden Schwierigkeitsgrad, sodass dieses Stück auch mit Klassen eingeübt werden kann, in denen die Fähigkeit, einen Text auswendig zu lernen, unterschiedlich ausgeprägt ist.

Ebenso kann auch die Gruppe der reisenden Schüler, die eine zentrale Rolle in diesem Stück haben, in der Anzahl flexibel gestaltet werden, wenn die zu lernende Textmenge für eine Lerngruppe zu hoch ist. Das gilt auch für die anderen im Stück vorkommenden Gruppen.

Lediglich an einer Stelle besteht für die Schüler eine größere Herausforderung. Das ist die Stelle, an der sie Erwachsene spielen müssen, die sich gerade ineinander verlieben. Hier hat es sich als nützlich erwiesen, den Ablauf der Szene mit den Schülern sehr klar zu gestalten und den Augenblick des Sichverliebens durch ein kleines, akustisches Signal zu begleiten. Die Hemmschwelle, die eine solche Szene für Schüler haben kann, wird dadurch erheblich herabgesetzt, weil das Signal das Verlieben übernimmt und die Schüler es nicht spielen müssen.

Die Kostüme können je nach Lust und Bedarf der Schüler mehr oder weniger aufwendig gestaltet werden. Die Schülergruppe am Beginn des Stückes sollte Uhren oder Armbänder tragen, da sie in Szene 2 auf die Uhren schauen müssen. Für die Schüler, die an einer Stelle den Kontostand der anderen prüfen, bietet sich der Blick auf ein Smartphone an. Der Pizzabäcker lässt sich durch eine Schürze gut kennzeichnen. Für die Bauarbeiter bieten sich Latzhosen und Bauarbeiterhelme an, die z.B. online sehr günstig bezogen werden können. Schließlich kann man sich mit den Schauspielern auch überlegen, ob man die Kleidung den 80er-Jahren anpasst, wo die Schüler auf Personen aus den 80ern treffen. Die Retter aus der Zukunft können Maleranzüge tragen, die es auch in Farbe und Kindergrößen gibt.

Pizza del Tempo: Sprechtext

Personen:

- Gruppe der reisenden Schüler (mind. 3 Personen)
- Ein Pizzabäcker: Er hat eine Zeitmaschine in Form einer Pizza erfunden, mit der eine Schülergruppe in die 80er-Jahre gerät.
- Gruppe der Bauarbeiter (mind. 3 Personen): Sie haben an der Berliner Mauer gearbeitet, bis die reisenden Schülern sie durch ihre Pizza davon abgebracht haben.
- Georg: Er ist der Vater vom verschwundenen L, der sich in Sabine verlieben muss, damit L irgendwann geboren wird.
- Sabine und ihre Freundinnen (mind. 3 Personen): Sabine ist die Mutter vom verschwundenen L, die sich in Georg verlieben muss, damit L irgendwann geboren wird.
- Rettungsteam (mind. 3 Personen): Sie werden die reisenden Schüler retten, die in der Vergangenheit festhängen, und sie wieder in die Gegenwart holen.

Die Personen sind in diesem Stück weitgehend durch Buchstaben bezeichnet, da es für die Rollen nicht wichtig ist, ob es sich um Jungen oder Mädchen handelt, von denen sie gespielt werden. Die Schauspieler verwenden hier am besten ihre eigenen Namen.

Szene 1

Die Schüler laufen mit Zetteln, auf denen Zeitbegriffe stehen, über die Bühne und halten die Plakate hoch. Musik läuft dazu, die sich langsam steigern und irgendwann abbrechen sollte. Zum Schluss fallen die Schüler hin, wenn die Musik aufhört.

Szene 2

Alle liegen auf dem Boden. Schüler A steht auf und rennt los.

A: (aus der Puste) Ich komme zu spät!

Schüler B steht auf und geht auf A zu.

B: Ach was, du hast genug Zeit.

A: Woher willst du das wissen? Kannst du die Zeit bestimmen?

C: Die Zeit bestimmen. (überlegt) Was bedeutet eigentlich Zeit?

D: Zeit ist das, was auf unseren Uhren steht.

Alle stehen auf, sagen Aaaaahhhh und schauen auf die Uhr.

A: Dann habe ich keine Zeit.

E: Warum nicht?

A: Weil es meine Uhr zeigt!

F: Und die Uhr bestimmt die Zeit!

G: OH NEIN! Der Mensch bestimmt die Zeit.

B: (zu A) Siehst du, du kannst die Zeit bestimmen. Du stehst über ihr!

I: Moment mal. Vielleicht war die Zeit schon vorher da und keiner hat es gemerkt.

Alle: Waaaaaas?!? (Sie schauen in die Richtung von I und sind schockiert.)

J: (ruft) Niemals! Der Mensch steht über allen Dingen. Auch über der Zeit. Wir haben sie erfunden.

B: Da siehst du es wieder. Wir haben sie erfunden, also kannst du sie auch bestimmen.

A: Wie soll ich das tun??? Hast du eine Idee?

K: Geh langsamer!

A versucht, langsamer zu gehen, alle schauen auf ihre Uhren. A geht in Zeitlupe.

G: Es geht nicht. Meine Zeit rennt. Und eure?

H: Meine auch.

F: Meine Zeit rennt. (Pause)

A: Es funktioniert einfach nicht, ich wusste es!

L: Jetzt wissen wir immer noch nicht, was die Zeit ist.

Z: (ein sehr schlauer Schüler, tritt nach vorne) Schon die alten Griechen waren davon überzeugt, dass es die Zeit nur gibt, weil wir Menschen sie erfunden haben. Demnach hat die Zeit für uns nur deshalb eine Bedeutung, weil wir so leben, dass wir sie benötigen. Gäbe es keine Schule, keine Arbeit, keinen Fußballverein und all diese Dinge, bräuchten wir auch keine Zeit.

Alle denken nach:

Hmmmmmm ...

M: Geburt, das Erwachsensein und Tod! Das bedeutet Zeit!

N: Zeit bedeutet also Leben.

A: Also habe ich keine Zeit. Denn Zeit heißt Leben! Jetzt habe ich schon drei Minuten verpasst, weil ich mit euch hier geredet habe. Das kann ich mir nie wiederholen.

O: Doch, das kannst du!

A: Wie soll das denn gehen?

O: Rückwärts in die Zeit reisen.

A: Das geht doch gar nicht.

O: Oh doch, geh rückwärts!

A und alle anderen gehen für einen kurzen Moment rückwärts über die Bühne, bis O zu reden anfängt.

O: So, du hast jetzt eine neue Chance bekommen. Du kannst dein Leben ändern.

A: Aber ich kann mich an alles erinnern, was passiert ist. Die Zeit läuft immer noch.

O: Aber ganz anders und du hast dir die Zeit genommen. Du schaust auf die Dinge, die du tust.

A: Alles Blödsinn.

P: Ich kann der Zeit entkommen.

L: Wie das?

M: *(zustimmend)* Wir müssen schneller sein als die Zeit.

P: Ich kann es euch zeigen.

P rennt auf der Stelle los. Alle jubeln ihm zu und schauen auf ihre Uhren.

F: *(ruft)* Renn schneller, die Zeit holt dich ein!

G: Sie hat dich gleich!

P rennt und rennt, aber er wird immer langsamer.

C: Die Zeit hat dich eingeholt und sie überholt dich.

D: Nun hat sie dich weit hinter sich gelassen.

E: Du hast verloren gegen die Zeit.

H: Die Zeit ist ein harter Gegner. Ich kenne ihn gut. Kennt ihr den Satz: Mal nichts tun?

Alle: Jaaa.

H: Das wird unser Versuch sein.

I: Wie jetzt? Die Zeit einpacken?

H: Genau. Wir packen sie in Watte und machen nichts. Einfach gar nichts.

Alle: *(begeistert)* Okay!

Sie setzen sich im Schneidersitz auf den Boden und schauen in die Ferne.

H: Keiner darf etwas tun. Das ist wichtig!

Keiner bewegt sich. Das geht eine Weile so. Dann bewegt sich einer.

H: Verdammt. Konzentriert euch!

Alle sitzen wieder ruhig.

H: Und? Merkt ihr schon was?

Die ersten fangen an zu quengeln.

B: Mein Po tut weh.

C: Ich will mich bewegen.

D: Das ist anstrengend.

E: Ich mag nicht mehr.

H: Weiter Leute, weiter!

A: Und wie sieht die Zeit aus?

M: Sie läuft einfach weiter.

N: Was, einfach weiter?!

O: Wie unerhört!

P: Unverschämt!

K: Wie kann sie bloß!

Ein Schüler mit Aktenkoffer steht auf.

V: Also, hier rumsitzen und nix tun, das ist nichts für mich. Ich gehe los. Zeit ist Geld.

H: Dann machen wir einen Test! Einer arbeitet schnell und einer langsam. Wo läuft die Zeit besser?

Zwei sitzen sich gegenüber und arbeiten in sichtlich unterschiedlichem Tempo, indem sie typische Bewegungen von Büroarbeit machen. Einer vergleicht danach die Kontostände mit einem Blick auf ein Handy.

Der Schüler:

Also, du hast jetzt 770 Euro auf deinem Konto und du hast ... auch 770 Euro auf deinem Konto.

Szene 3

V: Oh, hätte ich das mal gewusst! Dann hätte ich mehr Zeit mit meiner Familie verbracht.

N: Ja, in die Zeit zurückreisen. Das wär's!

O: Das geht nun mal leider nicht.

P: Es wurde nur noch keine Zeitmaschine erfunden.

Pizzabäcker: *(erscheint mit einem Pizzakarton, italienischer Akzent)* Hat ääh jemand hier von die äh Zeit äh Maschine gesprochen?

K: Ja, wir.

Pizzabäcker: Ja, isch habä einä erfunden. Wir äh Italiener sind ja bekannt ähh für Dolce Vita. Zeit läuft bei uns so langsam, wie guter Kaffee braucht. Zeit ist für uns keine ähh Problem.

F: Wo ist denn deine Zeitmaschine?

G: Zeig sie uns!

Pizzabäcker: Ich habe eine Zeitmaschine erfunden, die Frieden bringt, egal, in welcher Zeit man sich aufhält.

Alle: Ooooohhhhhh!

Pizzabäcker: Was lieben alle Menschen, egal wo leben sie?

A: Katzenbabys!

B: ... *An dieser Stelle erfinden die Schüler eigene Beispiele, die vom Lieblingsessen bis zu berühmten Schauspielern reichen können.*

D: ...

H: ...

L: ...

M: ...

N: ...

J: ...

Pizzabäcker: Nein! Es ist Pizza, was macht Frieden in ganze Welt. Von jung bis alt, alle lieben Pizza. Wenn man Pizza isst, wird nicht gestritten, sind alle glücklich. Pizza macht glücklich. Daher meine Zeitmaschine heißt Pizza del Tempo.

Alle: Aaaahhhh!

B: Wie funktioniert die Zeitmaschine?

Pizzabäcker: Ganz einfach. Das kommt auf die Zutaten an. Willst du in die Steinzeit, nimmst du Steinpilze. Mit Fetakäse bist du bei den alten Griechen. Jede Olive bringt 10 Jahre, weil sie machen dich jung. Und wenn du Hackfleisch nimmst, bist gleich im letzten Krieg. Mais ist Tage. Willst du zurück, musst du das letzte Stück essen. Das heißt, ihr seid nur so lange in der Zeit, wie ihr Pizza habt.

Der Pizzabäcker übergibt die Zeitmaschine den Schülern und verlässt die Bühne.

V: Oh super, jetzt kann ich mehr Zeit mit meinen Freunden verbringen. Ab zu meinen Freunden.

N: Hey, du Egoist! Hast du nicht gehört, was der Pizzabäcker gesagt hat?! Frieden bringen, das ist unsere Aufgabe.

O: Okay, wo sollen wir dann hin?

L: Ich weiß, wohin wir gehen.

Bis auf die Gruppe der gleich Zeitreisenden gehen alle unter fadenscheinigen Ausreden von der Bühne, die sich die Schüler ausdenken und die man deutlich hören sollte, z.B.: „Oh Mann, ich muss ja noch mit dem Hund raus. Tschüss, Leute!“ „Ich muss ja noch für die Mathearbeit lernen. Viel Spaß noch!“ Der Rest begibt sich dann auf die Reise. L nimmt pantomimisch die Zutaten und schmeißt sie in den Karton und stellt die Backzeit ein. Sie reisen dann durch die Zeit. Währenddessen gehen die Bauarbeiter auf die Bühne und bereiten sich vor.

Szene 4

Bauarbeiter sind dabei, die Berliner Mauer zu bauen. Die Schüler sprechen sie an. Sie bieten den Bauarbeitern Pizza an, die sie noch nicht kennen. Die Bauarbeiter sind hin und weg und vergessen darüber den Mauerbau.

Bauarbeiter 1: Was machen wir hier eigentlich? Davon sollen wir 160 Kilometer bauen. Die haben doch 'n Dachschaten.

Bauarbeiter 2: Ich find das gut. Hauptsache, wir haben 'ne geregelte Arbeit.

Bauarbeiter 3: Aber mitten durch eine Stadt? Die Politiker haben Ideen, sag ich dir!

D: Hallo! Wollt ihr nicht mal 'ne Pause machen?

Bauarbeiter 2: Wer seid ihr?

D: Wir sind Schüler aus der Gegend und haben etwas zu essen für euch. Ihr arbeitet doch so schwer.

Bauarbeiter 3: Na, da sagen wir doch nicht nein! Was gibt's denn?

E: Was ganz Neues. Pizza!

Bauarbeiter 1: Pizz ... was?

Die Bauarbeiter probieren ein Stück und sind begeistert.

Bauarbeiter 2: Boah, wie gut ist das denn? Wo gibt's das?

L: In Italien. Dafür dürft ihr die Mauer aber nicht bauen. Sonst bekommt ihr das die nächsten 30 Jahre nicht.

Bauarbeiter 3: Für eine Pizza tu ich ab heute alles! Ab nach Italien!

Sie gehen von der Bühne, lassen ihre Arbeit liegen. Die Mauer wird nicht gebaut. Mit ihnen verschwindet L möglichst unbemerkt von der Bühne.

Die Schüler (D und E) freuen sich.

E: Und wohin geht es jetzt? Wir haben nur noch sechs Stücke.

D: Lass uns doch nach Ägypten reisen.

E: Was sagst du denn, L? Hä? Wo ist denn L? L ist weg. Was ist denn jetzt los?
Sie überlegen.

D: Oh Gott, ich weiß. Wir haben die Zeit verändert. Die Eltern haben sich ohne Mauer nicht kennengelernt. L wurde nie geboren.

E: Wir müssen L retten!

D: Und wie sollen wir das machen? Wir wissen doch gar nichts über die Eltern von L. Wie haben die sich denn kennengelernt?

Auftritt des Sprechers, der die Geschichte davon erzählt, wie sich die Eltern von L kennengelernt haben. Währenddessen läuft im Hintergrund seichte Klaviermusik im Stil der 1980er-Jahre. Damit der Sprecher besser zu hören ist, kann er durch ein Mikrofon sprechen.

Sprecher: Ihre Namen sind Georg und Sabine. Sie wohnen im späteren Zonenrandgebiet in einem kleinen Ort namens Gudow. Er hat gerade die Schule hinter sich gebracht und ist auf der Suche nach einem guten Job. Sie ist gerade mit einigen Freundinnen auf dem Marktplatz in der Nähe der Eisdielen. Sie albern herum und lästern über Jungs aus der Nachbarschaft, als sich plötzlich ihre Blicke treffen und sich in einem Augenblick alles für immer ändert.

Beide wissen nicht, was sie sagen sollen. Georg bricht zuerst das Schweigen und stottert: „Soll ... soll ... soll ich dir ein Eis spendieren?“ Sie willigt ein und fortan sind sie ein unzertrennliches Paar.

Wollt ihr also den L wiederholen, müsst ihr dafür sorgen, dass sie sich wieder begegnen. Es ist ein milder Oktobertag des Jahres 1984. Alle haben gute Laune und gehen spazieren. Modern Talking haben gerade ihr Lied „You're my heart, you're my soul“ veröffentlicht. Liebe liegt in der Luft und sorgt dafür, dass alle glücklich miteinander sind.

Sprecher ab.

D: Okay, was heißt das jetzt für uns?

E: Wir müssen dann wohl nach 1984 und zusehen, dass wir dafür sorgen, dass die Eltern von L sich finden und ansehen. Vielleicht sind sie ja trotzdem da in Gudow oder wie der Ort hieß. Vielleicht sind sie ja nur anders und nicht so wie sie gewesen wären, wenn es diese bescheuerte Mauer gegeben hätte.

D: Vielleicht benötigen sie ja nur einen Anstupser.

E: Was brauchen wir noch für die Pizza?

D: Nur ein paar Oliven. Die Pizza ist ja noch warm. Wenn jeder von uns zweieinhalb isst, müsste es klappen.

Sie essen. Sofort geht die Reise wieder los. Sie gelangen auf einen Marktplatz und Sabine albert gerade mit einigen Klassenkameradinnen rechts auf der Bühne herum. Problem: Sie lästern lautstark über Georg, der links auf der Bühne steht. Der Text des Lästerns kann improvisiert werden. Wenn E zu reden beginnt, gehen Sabine und die Mädchen in Mundbewegungen über. Georg bleibt bewegungslos.

Szene 5

E: Sieht schlecht aus, oder? Die mobben gerade Georg, wenn ich das richtig sehe.

D: Okay, das ist ein Problem. Sie lästern, also gibt's keine Blicke, die verliebt machen. Ohne verliebte Blicke kein Nachwuchs. Ohne Nachwuchs kein L! Wir müssen die beiden davon überzeugen, dass sie füreinander geschaffen sind. Du übernimmst Georg, ich übernehme die Mädchen, okay?

E: Okay!

Sie gehen nacheinander zu Georg und den Mädchen und versuchen vergeblich, die beiden davon zu überzeugen, dass sie sich eigentlich lieben sollen. Die Dialoge werden nacheinander gespielt. Der Text wird gemurmelt. Die Mädchen und Georg reagieren deutlich ablehnend. Danach treffen die Reisenden sich wieder in der Mitte. Die übrigen Personen bleiben auf der Bühne stehen.

D: Tja, das war wohl nichts. Und nun?

E: Sieht schlecht aus für L. Die beiden sind wie Katz und Maus.

D: Nur, dass Katzen Mäuse noch mehr mögen.

E: Dann eben wie Öl und Essig.

D: Schmeckt aber beides zusammen besser als die beiden hier.

E: Gut, dann eben wie Dinosaurier und Meteoriten.

- D: Klar, doch dadurch wurden Menschen vielleicht erst ...
- E: Klappe! Willst du jetzt rumklugscheißern oder L zurückholen?
- D: Ja, sorry. Ich sag ja nur ...
- E: Wir brauchen Ideen! Und ich glaub, ich hab schon eine.
- D: Welche denn?
- E: Weißt du noch, was der Pizzabäcker gesagt hat? Er sagte doch so was wie: „Wo Pizza ist, ist Frieden und alle Menschen sind glücklich.“
- D: Ja, und?
- E: Na, ist doch klar. Wir müssen die nur etwas von der Pizza essen lassen, und zwar zusammen. Das muss doch gerade mit der Pizza für die Zukunft klappen. Wir müssen nur aufpassen, dass wir ein Stück mit ausreichend viel Oliven zurückbehalten, um auch wieder zurückzukommen.
- D: Am besten, wir nehmen alles von der Pizza bis auf die Tomaten. Sonst reisen die beiden noch ab und L kommt erst in hundert Jahren auf die Welt. Aber das könnte klappen. Wer überredet sie?
- E: Ich denke, wir machen es wie eben!
- Sie gehen wieder zu den beiden und erzählen ihnen von der Pizza. Das wird wie der erste Überredungsversuch durch Gemurmel improvisiert. Weiterer Verlauf: Sie lassen sich darauf ein, essen, zunächst ein wenig widerwillig, je ein Stück Pizza, verschlingen auch den ganzen Rest, sodass auf einmal nichts mehr übrig ist, schauen sich tief in die Augen, verlieben sich, stehen wortlos auf, nehmen sich bei der Hand und verlassen die Bühne nach links. Dieser Moment sollte von einem Klang wie dem einer Harfe begleitet werden, damit der Augenblick des Verliebenseins für den Zuschauer deutlich wird.*
- D: *(fassunglos, mit dem leeren Karton in der Hand, der sichtbar in die Richtung des Publikums gehalten wird)* Und nun?
- E: *(beunruhigt)* Nun hängen wir in den 80ern fest.
- D: Oh Mann, jede andere Zeit, aber ausgerechnet das hier? Ich krieg es echt mit der Angst zu tun.
- Ab dieser Stelle werden auf der Leinwand entsprechende Bilder aus den 80er-Jahren eingeblendet.*
- E: Ich auch. Jetzt müssen wir die Neue Deutsche Welle ertragen oder Modern Talking.
- D: Wir müssen hässliche Strickpullover und Stirnbänder tragen.
- E: Wir müssen Schulterpolster und komische Frisuren tragen.
- D: Wir müssen ohne Computer und Internet auskommen.

- E: Und Telefone mit Wählscheibe bedienen.
- D: Ja, und wir müssen Brillen mit übergroßen Gläsern tragen.
- D: Okay, das ist zu viel. Wir müssen hier wieder weg!
- E: Aber wie? Wer weiß, vielleicht haben wir die einzige Zeitmaschine, die es jemals gegeben hat, gerade verschenkt.
- D: Du meinst, wir haben jetzt schon so viel an der Zeit rumgemurkst, dass es am Ende nicht einmal unseren Pizzabäcker geben wird?
- E: Mal den Teufel nicht an die Wand.
- D: Ich habe eine Idee.
- E: Lass hören!
- D: Wir brauchen eine Flasche.
- E: Was?
- D: Ja, eine Flasche für eine Flaschenpost in die Zukunft.
- E: Okay, dir hat die Zeitreise nicht gutgetan. Komm und leg dich mal hier in den Schatten. Du musst dich erholen.
- D: *(holt einen Zettel aus der Hosentasche)* Nein, ich meine es ernst. Hör zu! Ich schreibe eine Nachricht auf diesen Zettel. Wer den Zettel findet, soll ihn immer weitergeben: der Finder an seine Kinder, die wieder an ihre Kinder und immer so weiter. So lange, bis die Zeitmaschine erfunden wird. Sobald sie erfunden wird, soll man hierherreisen und uns nach Hause bringen. Und wenn alles gut geht, müsste sofort jemand kommen, der den Zettel in der Zukunft befolgt hat.
- E: Und wenn es nicht klappt?
- D: *(zeigt Richtung Zuschauerraum)* Dann können wir gleich mal da drüben zum Friseur gehen und uns eine neue Frisur machen lassen, damit wir hier nicht so auffallen.
- D: *(beginnt zu schreiben, während E eine Flasche suchen geht; dabei spricht er laut mit, was er schreibt)* Lieber Finder. Bitte halte mich nicht für verrückt. Ich und ein Freund hängen hier in den 80er-Jahren fest. Wir sind in Gudow auf einem Marktplatz. Es ist der 17. Oktober 1984 um 17:40 Uhr und wir wollen wieder zurück in unsere Gegenwart des Jahres 2019. Bitte gib diese Nachricht an deine Kinder weiter, damit diese sie wieder an ihre Kinder weitergeben. Das muss so lange gemacht werden, bis die Zeitmaschine erfunden wird und man uns zurückholen kann. Danke und liebe Grüße. D!
- E kommt mit einer alten Fanta-Flasche zurück und beide wundern sich darüber, wie sie aussieht. Die Flasche wird zum Bühnenrand gebracht – ein Fluss – und feierlich dort hingeworfen. Die zwei verfolgen die Flasche mit dem Blick und gehen noch ein Stück mit der treibenden Flasche, bis diese verschwunden ist.*

- D: So, nun müssen wir abwarten, was passiert. Was machen wir in der Zwischenzeit?
- E: Lass uns doch einfach so lange ein bisschen Musik hören. Wenn's geklappt hat, müsste jeden Augenblick Hilfe eintreffen.

Typische Musik aus den 80er-Jahren ertönt. Die beiden hören deutlich gequält zu. Die Musik wird von lautem Gerumpel unterbrochen und ein Rettungsteam aus der Zukunft mit fremdartiger Kleidung tritt auf.

Szene 6

Einer aus dem Rettungsteam:

Bewegt euch nicht! Jede Bewegung ist gefährlich und kann Katastrophen in der Zukunft auslösen. Mit eurer Flasche in diesem Fluss hier habt ihr beispielsweise bereits verursacht, dass die Zeitmaschine 600 Jahre später erfunden wird, als es eigentlich geschehen sollte. Außerdem seid ihr für den ersten Krieg zwischen Erden- und Mondbewohnern in 1300 Jahren verantwortlich. Wir werden euch jetzt in eure Zeit zurückbringen. Egal, was ihr dort seht. Macht bitte alles kommentarlos mit, damit ihr nicht auffallt! Ist das klar?

- D: *(unsicher)* Okay ...

Sie reisen zurück. Währenddessen legen sich wieder alle Schauspieler vom Beginn genauso auf die Bühne wie für die zweite Szene. Das Rettungsteam tritt ab.

- A: Ich komme zu spät! *(aus der Puste)*

B steht auf und geht auf A zu.

- B: Ach was, du hast genug Zeit.

- A: Woher willst du das wissen? Kannst du die Zeit bestimmen?

- C: Die Zeit bestimmen. *(überlegt)* Was bedeutet eigentlich Zeit?

Licht aus. Ende.



PERSEN Alles für ein leichteres Lehrerleben!

Weitere Downloads, E-Books und Print-Titel des umfangreichen Persen-Verlagsprogramms finden Sie unter www.persen.de

Hat Ihnen dieser Download gefallen? Dann geben Sie jetzt auf www.persen.de direkt bei dem Produkt Ihre Bewertung ab und teilen Sie anderen Kunden Ihre Erfahrungen mit.



Download
zur Ansicht

© 2020 PERSEN Verlag, Hamburg
AAP Lehrerwelt GmbH
Alle Rechte vorbehalten.

Das Werk als Ganzes sowie in seinen Teilen unterliegt dem deutschen Urheberrecht. Der Erwerber des Werks ist berechtigt, das Werk als Ganzes oder in seinen Teilen für den eigenen Gebrauch und den Einsatz im Unterricht zu nutzen. Die Nutzung ist nur für den genannten Zweck gestattet, nicht jedoch für einen weiteren kommerziellen Gebrauch, für die Weiterleitung an Dritte oder für die Veröffentlichung im Internet oder in Intranets. Eine über den genannten Zweck hinausgehende Nutzung bedarf in jedem Fall der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlags.

Sind Internetadressen in diesem Werk angegeben, wurden diese vom Verlag sorgfältig geprüft. Da wir auf die externen Seiten weder inhaltliche noch gestalterische Einflussmöglichkeiten haben, können wir nicht garantieren, dass die Inhalte zu einem späteren Zeitpunkt noch dieselben sind wie zum Zeitpunkt der Drucklegung. Der PERSEN Verlag übernimmt deshalb keine Gewähr für die Aktualität und den Inhalt dieser Internetseiten oder solcher, die mit ihnen verlinkt sind, und schließt jegliche Haftung aus.

Satz: Satzpunkt Ursula Ewert GmbH, Bayreuth

Bestellnr.: 20516DA3

www.persen.de