

## Zum Aufführungsrecht

- Das Recht zur Aufführung erteilt der **teaterverlag elgg**, CH-3123 Belp  
Tel. + 41 (0)31 819 42 09. Fax + 41 (0)31 819 89 21  
[www.theaterverlage.ch](http://www.theaterverlage.ch) / [information@theaterverlage.ch](mailto:information@theaterverlage.ch)  
Öffnungszeiten:  
Montag - Freitag von 09.00 bis 11.30 Uhr & 13.30 bis 17.00 Uhr
- Der Bezug der nötigen Texthefte - Anzahl Rollen plus 1 - berechtigt nicht zur Aufführung.
- Es sind darüber hinaus angemessene Tantièmen zu bezahlen.
- Mit dem Verlag ist *vor den Aufführungen* ein Aufführungsvertrag abzuschliessen, der festhält, wo, wann, wie oft und zu welchen Bedingungen dieses Stück gespielt werden darf.
- Auch die Aufführung einzelner Teile aus diesem Textheft ist tantièmenpflichtig und bedarf einer Bewilligung durch den Verlag.
- Bei eventuellen Gastspielen mit diesem Stück, hat die *aufführende Spielgruppe* die Tantième zu bezahlen.
- Das Abschreiben oder Kopieren dieses Spieltextes - auch auszugsweise - ist nicht gestattet (dies gilt auch für Computerdateien).
- Übertragungen in andere Mundarten oder von der Schriftsprache in die Mundart sind nur mit der Erlaubnis von Verlag und Verfasser gestattet.
- Dieser Text ist nach dem Urheberrechtsgesetz vom 1. Juli 1993 geschützt. Widerhandlungen gegen die urheberrechtlichen Bestimmungen sind strafbar.
- Für Schulen gelten besondere Bestimmungen.

*"Es gibt Leute, die ein Theaterstück als etwas "Gegebenes" hinnehmen, ohne zu bedenken, dass es erst in einem Hirn erdacht, von einer Hand geschrieben werden musste."*

Rudolf Joho

Hansjürg Wegmüller

# D Zytmaschine

eine Reise zu Wilhelm Tell, Hänsel und Gretel und in den Wilden Westen

*Besetzung* 30 Rollen, die meist ♀ oder ♂ besetzt werden können (Doppelrollen sind gut möglich)

*Bild* Keller/ Bar/ Platz/ Wald (Andeutungsbühne)

**«Weisch, dr Unggle isch e bekannte Ingenieur und Erfindergsi.»**

Am schulfreien Nachmittag helfen Kameraden Sara den Keller ihres Onkels aufräumen. Dabei entdecken sie eine ungewöhnliche Maschine. Der rote Knopf wird gedrückt und schon fliegen die Kinder mit der Zeitmaschine in den wilden Westen. Die Reise geht weiter zur Geschichte der Eidgenossenschaft und schliesslich noch zu Hänsel und Gretel.

**«Keini Experimänt meh - mir wei jetz lieber hei i üse Chäller!»**

## Personen

<i>Sara,</i>	Schülerin
<i>Ann,</i>	Schülerin
<i>Böne,</i>	Schülerin
<i>Celi,</i>	Schülerin
<i>Dinu,</i>	Schüler
<i>Edy,</i>	Schüler
<i>Bandito,</i>	Pferdedieb
<i>Banditi,</i>	Pferdedieb
<i>Molly,</i>	Bardame
<i>Barbi,</i>	Bardame
<i>Klimperman,</i>	Pianospierer
<i>Billy,</i>	Held
<i>Joe,</i>	Westler
<i>Jim,</i>	Westler
<i>Jack,</i>	Westler
<i>Red Bull,</i>	Indianerhäuptling
Gäste	
<i>Leuthold,</i>	Hutwächter
<i>Friesshart,</i>	Hutwächter
<i>Tell,</i>	Nationalheld
<i>Waline,</i>	Tells Tochter
<i>Gessler,</i>	Landvogt
<i>Melchtal,</i>	Eidgenosse
<i>Stauffacher,</i>	Eidgenosse
<i>Walter Fürst,</i>	Eidgenosse
Volk	
<i>Hexe,</i>	
<i>Hänsel,</i>	armes Kind
<i>Gretel,</i>	armes Kind
<i>Schneewittchen,</i>	das Richtige!
Feenchor	

## 1. Akt

### *Vorspiel vor dem Vorhang*

*Eine Gruppe Schüler kommt lärmend durch den Zuschauerraum vor den Vorhang. Sie wollen die Kollegin Sara zum Baden abholen.*

## 1. Szene

*Ann* **trägt stets ein Musikgerät bei sich.** Sara! -- Sara, wo bisch? - Hoi Sara, mir sy da!

*Böne* Wo isch äch die Sara wieder so lang?

*Dinu* **in blauem T-Shirt und gelbem Hut.** Die isch dänk no geng am Penne oder de tuet sie vor em Fernseh tschille!

*Ann* Sara -- Hallo!

*Sara* I chume grad! **Kommt hinter Vorhang hervor.** Tschou zäme!

*Alle Schüler begrüssen Sara.*

*Sara* Hey Sorry, aber i cha leider no nid cho, d Mueter het mir befohle, i müess zersch dr Chäller vom Unggle uufume! Loset, göht doch afe, i chume halt de später!

*Celi* Das isch jetz aber nid guet, mir hei doch alli mitenand wölle gah.

*Dinu* Mir chönnte ja da obe warte, bis de fertig bisch oder dir cho zueluege bym Uufruume!

*Edy* Geit's no, de gömmer gschyder grad alli gah hälfe, de isch d Sara schnäller fertig u de chöi mir fröhner gah bade!

*Sara* Ou das wär de super! Chömet dihr mir würtlech cho hälfe?

*Ann* Eh klar, zeig üs, was mir müesse mache.

*Sara* Also chömmet grad mit i Chäller...

*Alle gehen hinter den Vorhang.*

## 2. Akt

### *Im Keller*

*Dunkel, vorne ganz schwach beleuchtet, links abgetrennt durch Zwischenwand, die Zeitmaschine verdeckt mit Tüchern, rechts ev. Treppe von oben kommend, Gestelle, Flaschen, Gerümpel, altes Velo, in Mitte schwache Lampenbirne von Diele baumelnd.*

*Kinder kommen, um den Keller aufzuräumen. Zuerst sind nur Stimmen hörbar, dann Türgequietsche, Licht, etwas heller, dann mühsames Aufräumen mit Dialog.*

## **1. Szene**

- Sara* Also, mir sötte die Sache wo hie umeligge i ds Gstell yne ruume, so dass me nachhär besser näbe dürechunnt.
- Dinu* Ou mir längt's scho fasch, dusse wär's so schön warm und hie unde isch es chalt und muffig...
- Böne* **hält Gegenstand in die Höhe.** Wo chunnt das hi?
- Sara* Dert, z overscht uf ds Gstell.
- Celi* Oh, lueg einisch da! **Hält etwas in die Höhe.**
- Edy* Was isch das?
- Ann* Ou – mega! Wäm ghört das?
- Sara* Das isch e Hydro Dampfföhn wo d Haar glychzytig föhnet, wäscht und e Duurwälle macht! Weisch, dr Unggle isch e bekannte Ingenieur und Erfinder gsi, bevor er i ds Altersheim isch gange. Er het viel Apparate  
u Maschine boue! - Tue ne dahäre.
- Dinu* Wuäh, die Spinnhupele, i gah jetz de öppe a d Sunne use.
- Edy* Bisch du es Milchbubeli!
- Böne* **hält Celi etwas Kaltes in den Nacken.**
- Celi* Was isch das Chalts? Wuäh, e Muus, Hilfio!!!

**Alle Schüler lachen.**

*Celi* Das isch de gemein, hälftet gschyder uufruume, de sy mir schnäller fertig!

**Alle Schüler gehen wieder konzentrierter ans Aufräumen.**

*Dinu* **verschwindet hinter der Zwischenwand. Zieht das Tuch von der Zeitmaschine und erscheint dann unter dem Tuch und gibt sich als Gespenst.** Wuaaaaah! Ich bin ein Kellergeist und suche eine Geisterfrau mit mürben Knochen! Wär chunnt mit mir i my moderigi Gruft?

*Sara* **packt Dinu von hinten.** I chume grad mit dir, du Geischter-Würschtli.

**Alle Schüler stülpen ihn ins Tuch, packen und kneten den Geist.**

*Ann* So, di hei mer!

*Edy* Chumm, zeig üs dys Grüftli!

*Böne* Gfallen i dir nid, du doofe Geischt!

*Dinu* Löt mi use, dihr verdrücket mi, aua!! My Arm!

*Ann* Chumm jetzt, du Geischtli, zeig was de chasch!

**Beim Handgemenge stossen die Kinder an eine grosse „Glasscheibe“, via Lautsprecher klirrt es fürchterlich, alle lassen von Dinu ab und sind erschreckt.**

*Sara* Ou nei, jetzt heit dihr no dr Meeresspiegelmesser vom Unggle kaputt gmacht! Ou das wird wieder es Gstürm gä! Ig hätt dr Chäller gschyder alleini uufgruumt. Jetzt häbet aber no chlei Ornig!

**Alle Schüler gehen jetzt vorsichtig ans Aufräumen, betrachten dies und das.**

## 2. Szene

- Dinu* **geht noch mal zum Durchgang bei der Zwischenwand.** Du Sara, was isch eigentlech da? Müesse mir da ou uufruume?
- Sara* Nei, d Mueter het gseit, dert hinde dörfe mir nüt mache, dr Unggle heig's verbote!
- Dinu* Was verbote isch, isch spannend! – Nimmt mi doch wunder, was da hinde Interessants z finde isch...
- Böne* **energisch.** Nei blyb da, mir wei de lieber öppe gah bade!
- Dinu geht trotzdem wieder hinter die Wand.***
- Celi* Hesch nid ghört, was d Sara gseit het! Mach jetz ke Stuss!
- Dinu* Ou! Was isch das da? - Da het's e rundi Maschine mit Schalter u Lämppli!! Läck Bobby, das gseht fasch uus wie by "Raumschiff Enterprise" - i chume mir vor wie dr Käpten Crock! - Für was isch äch das rote Chnöpfli...?
- Sara* Chumm jetzt sofort vüre - süsch han ig wieder Problem mit myne Eltere, bis so guet.
- Riesenknull, Licht aus, greller Lichtblitz (Fotoapparat). Alle sind erschreckt, legen sich auf den Boden und erheben sich langsam, wenn sich die Lage wieder normalisiert hat. - Dinu verschwindet während der kurzen Dunkelheit.***
- Edy* He, was isch das gsy? Schaut hinter Geheimtüre. Wo isch dr Dinu. **Ruft.** Dinu!! Dinu!??
- Alle Schüler rufen, suchen; Dinu ist weg! Alle gehen dann vorsichtig zur Zeitmaschine und bestaunen ehrfürchtig das Gerät.***
- Celi* Isch das es Elektromobil oder es UFO?
- Sara* Das isch wieder irgend so en Erfindig vom Unggle – Zytmaschine het er däm gloub gseit. Dr Dinu het doch irgend es rots Chnöpfli gseh gha.
- Böne* Hie isch eis! - Was mache mir jetz?
- Celi* Mir chöi dr Dinu nid im Stich la, mir müesse ne gah sueche!

*Böne* Aber wo? Das isch doch geng ds glyche Gstürm mit  
däm Dinu!

*Ann* I gloube ou, dass mir ihm sötte hälfe. Wahrschynlich  
müesse mir ou uf das rote Chnöpfli drücke - wer chunnt  
mit?

*Sara* Entweder göh mir alli oder niemer!

*Alle Schüler stimmen zögernd zu. I chume ou - Ig ou -  
Ig ou.*

*Böne* Aber i ha chlei es komisches Gfüehl!

*Alle Schüler setzen sich in die Zeitmaschine, eine  
halbkreisförmige "Sitzgruppe" von blinkendem  
Lichtschlauch umrahmt, einige farbige Lampen,  
Hebel, etc..*

*Celi* Also, de drücke mir das rote Chnöpfli!

*Edy* I drücke, häbet nech!

*Knall, Blitz, Licht aus, Ruhe.*

*Vorhang*

### 3. Akt

#### **WILDWEST-SALOON**

*Vorhang geht auf, Bühne ganz dunkel, plötzlich Donner und Blitz, Lampen an der Zeitmaschine brennen. Zeitmaschine steht jetzt rechts.*

*Links Theke, Gläser, Flaschen, Stühle, Tische. In der Mitte eine Schwingtüre. Mehrere rauhe Gesellen und ev. Ladies können als Statisten im Hintergrund am Geschehen teilnehmen, Pianospiele, präparierter Stuhl für Schlägerei, Knallfix, Hüte, Stiefel. Hinter der Theke Molly und Barbi. Countrymusik oder Barrellhousesong, Geplapper. Niemand bemerkt die Ankömmlinge!*

#### 1. Szene

*Bandito* **trägt einen grossen Hut.** Hei, Molly, noch 'nen doppelten Whisky, aber Tempo!

*Molly* Bitte sehr der Herr.

*Banditi* **trägt auch einen grossen Hut.** Der alte Smith im Horse Shoe Creek will verflucht sein, wenn das mit dem Billy nicht stimmt!

*Bandito* Und ob, den mache ich zum Sieb, wenn er nicht zum vereinbarten Zeitpunkt mit der Ware erscheint! **Schiesst mit Knallfix in die Luft, ev. fällt Flasche oder Glas vom Gestell.**

*Edy* Die hei gar nid gmerkt, dass mir da glandet sy!

*Böne* **ruft.** Exgüse, wo sy mir hie glandet? Hallöchen! - Guguseli!

**Niemand reagiert.**

*Ann* I gloube, die gseh u ghöre üs gar nid, was mache mir jetz?

- Banditi* Hey, Klimpermann spiel mal was auf deinem Kasten!  
Ich spendier dir nen Drink!
- Klimperman* Nun, was hättest du denn gerne? Soll ich mit einem  
Finger oder mit zwei Fingern spielen?
- Banditi* Das ist mir hundsegal! Hauptsache es tönt laut!  
***Klimperman spielt unsauber auf Piano oder Keyboard  
oder stellt Musikkasten ein; Bluesakkorde, rauher  
oder unsauberer hoher Gesang dazu!***
- Bandito* Beim Sattelknauf und Sporenspez! Der spielt ja, als  
hätte er Hühneraugen an den Fingern!
- Ann* Die gseh u ghöre üs ehrlech nid! Das wott i jetz aber  
grad gah teschte!
- Celi* Pass aber de uuf, u mach kei Chäs!  
***Ann geht zu Bandito und Banditi, kitzelt sie mehrmals  
am Ohr.  
Bandito und Banditi kratzen sich am Ohr, wehren  
ab, in der Meinung, es sei eine Fliege. Es entsteht ein  
wilder Tanz.  
Ann amüsiert sich, gibt beiden einen Fusstritt in den  
Hintern.  
Banditi und Bandito sind ausser sich, fuchteln mit  
dem Revolver, schiessen in die Luft, spähen umher.***
- Bandito* Was war das? Komm hervor du Schurke, wo bist du, du  
elender Hund!

## 2. Szene

***Mit hefigem Dreh bewegt sich die Schwingtüre. Billy  
erscheint in seiner ganzen Grösse unter dem Eingang.  
Billy schiesst ins Klavier, alles verstummt. Setzt sich  
an einen freien Tisch.***

- Billy* Hey, Barbi!
- Barbi* Was darf's denn sein?
- Billy* Ne doppelte Tulpe und die Speisekarte!

*Bandito* Ha, ha, ne Tulpe!!

*Banditi* Schau, schau, ne Tulpe!

*Billy* ***steht auf, breitbeinig, zieht, dreht Revolver am Finger, steckt ihn wieder ein, Hände aber zugsbereit.*** Ist es den beiden Herren zu wohl? Etwas Blei gefällig?

*Banditi* ***beschwichtigend.*** Oh nein, oh nein, gar nicht. Wir möchten den werten Gentleman nur fragen, ob er vielleicht eine Nachricht vom alten Smith für uns hat?

*Billy* ***kramt umständlich in seinem Gilet, knurrt.*** Dann habe ich es wohl mit den Herren Bandito und Banditi zu tun. Well, dies hier soll ich euch übergeben. ***Zieht eine Dose aus der Tasche.***

***Edy ist aus der Zeitmaschine gestiegen und nimmt Billy die Dose aus der Hand.***

***Bandito u. Banditi versuchen die Dose zu ergreifen, Edy ist aber immer ein wenig schneller.***

*Bandito* He!

*Banditi* Was soll das?

***Edy wirft schliesslich die Dose zu Boden***

***Bandito u. Banditi stürzen sich auf die Dose, gehen an die Theke und beschäftigen sich ausgiebig mit dem Inhalt.***

***Draussen ertönt Pferdegetrappel und Gewieher.***

*Barbi* ***bringt Billy die Tulpe und das Speiseholz, die Karte.***  
Zum Wohl der Herr!

*Billy* ***wählt auf dem Speiseholz.*** Bitte bringen Sie mir noch zwei gefüllte Gänsebäuche mit Trüffelpaste.

*Klimperman* Eulenhirn und Haseneuter könnte ich auch sehr empfehlen!

*Barbi* Wir haben leider nur noch Schweinsbäuche und Rindskeule.

*Billy* Macht nichts, dann bringen sie mir einen gefüllten Schweinsbauch.

*Barbi* Sehr wohl.

### 3. Szene

**Joe, Jim und Jack erscheinen, gehen an die Bartheke, die drei sind in ein Gespräch vertieft.**

- Molly* Womit kann ich den Gentlemen dienen?
- Joe* Einen Zweier Anis.
- Jim* Für mich 'nen Whisky
- Jack* Ich brauche einen doppelten Klaren!
- Sara* Mir sötte doch wüsse, wo dr Dinu isch, aber we mir nid chöi mit dene Lüt rede, de nützt alls Brüele nüt. Die gseh u ghöre üs eifach nid!
- Böne* Meinsch nid, dy Unggle heig i dere Zytmaschine irgendwo es Grät ybout, damit d Lüt eim gseh u verstöh! Lueget doch einisch, ob niene e passende Schalter oder Hebel ume isch!
- Alle Schüler suchen, finden aber nur Unbedeutendes.***
- Celi* Uh, die viele Schalter da! Vielleicht gieng eine vo dene Chnöpf. Da, der grünen isch bsunders e schöne! Halt, da steit no öppis Chlyngschribnigs drunder: «Turbostarter», das isch nid dr richtig! Oder hie: «Saturnzeitschlaufe», dä ällwaä ou nid...
- Edy* Halt, hie: e gälbe Chnopf: «Zeitsprachsprecher, aktuelles Jahr, Erkenntnistaster», das chönnt ne sy! Söll i mal probiere?
- Alle Schüler* Ja, hopp, - hü, - probier!
- Edy drückt Knopf, ev. ertönt Hupe oder so. Augenblicklich reagieren alle Saloongäste und schauen erstaunt in Richtung der Zeitmaschine. Die Kinder passen in ihrer heutigen Kleidung gar nicht in die Umgebung, fallen deshalb auf.***
- Joe* Was sind denn das für Greenhörner! Könnt ihr die Kutsche nicht draussen abstellen!
- Jim* Die scheinen von einem Maskenball zu kommen!

***Alle Schüler gehen zur Bartheke.***

- Ann* Mir hätte gären es Cola!
- Molly* Hier an der Thecke gibt's nur Getränke und keine Nüsse!
- Ann* De bringet üs e Liter Citro.
- Jack* Wozu wollt ihr denn Nitro? Wollt ihr einen Felsen sprengen?
- Ann* De halt e heissi Schoggi.
- Barbi* Hier heisst keiner Joggi, was soll die Fragerei!
- Sara* De halt es Büchslì Red Bull
- Bandito u. Banditi springen gleichzeitig auf, ziehen Revolver und schauen nervös um sich.***
- Bandito* Wo ist Red Bull?
- Banditi* In Deckung, Red Bull ist da!
- Bandito* Wo ist er?
- Banditi* Im ne Büchslì!
- Bandito* In welcher Büchse? ***Schiesst auf Büchsen im Gestell, die herunterfallen.***
- Banditi* Wollt ihr uns einen Bären aufbinden, wir sehen keinen Red Bull!
- Bandito* ***genervt.*** Bitte keine solchen Spässchen mehr! Häuptling Red Bull können wir hier gar nicht gebrauchen!
- Banditi* ***spottend.*** Habt ihr eure Hosenträger verloren – euch fallen ja die Hosen vom Leib! (*Aussprüche beziehen sich auf die aktuelle moderne Kleider-, Schuh- oder Haar-mode der Schüler.*)
- Jim* Hat man denn schon so was gesehen! ***Lacht sich krumm.***
- Jack* Mich laust der Affe, sieh mal diese komischen Schuhe – wo hast du die denn her?
- Joe* Und diese Frisur erst, hat man dich geschlagen, du armes Kind? ***Krümmt sich vor Lachen.***

- Böne* He, das isch dänk Mode, dihr chömmet nid druus!
- Joe* Mode - so sagt man also dieser komischen Verkleidung!
- Jim* Ich glaube eher, die haben zu wenig Geld, um sich anständig zu kleiden!
- Jack* So etwas wird man auf alle Fälle nie freiwillig tragen!
- Böne* U de dihr i eune Händöpfelseck, dihr gseht emel ou nid grad eso bombig uus!
- Molly* Jetzt reicht's aber, wollt ihr etwas trinken oder nicht, sonst verschwindet mit eurer Kutsche!
- Celi* Was git's de by euch z trinke?
- Molly* Whisky, Schnaps, Liköre und Branntwein...
- Bandito* ...und Tulpen, Ha...ha...hi...
- Banditi* ...hi...he...hu!
- Billy* **schiesst in die Luft.** Noch eine solche Bemerkung und ihr schaut die Theke von unten an, klar?
- Celi* Also, de nähmer sächs Whisky.
- Molly* Barbi, du kannst die Grünschnäbel bedienen.
- Barbi* Zuerst wird mal der Schweinsbauch serviert! Bitte - wünsche wohl zu Speisen der Herr! **Serviert und giesst erst dann den Whisky der Schüler ein.**  
**Alle Schüler nehmen teils vorsichtig, teils stürzend Whisky zu sich. Folge davon: alle husten, pusten, krümmen sich und ringen nach Luft. Die Saloongäste lachen und amüsieren sich über die Kinder.**
- Billy* Was wollt ihr verfluchten Greenhörner eigentlich hier?
- Ann* **hustend.** Mir sueche üse - üse Fründ dr Dinu.- Isch nid vor churzem e Giel i mne gelbe Huet und i mne blaue T-Shirt da yne cho?
- Barbi* In einem blauen was? Jetzt reicht's aber - wir sind hier keine Witzbude, verschwindet. Vorher bezahlt ihr mir aber noch die Drinks.
- Molly* Drei Dollars, aber dally, und dann haut ab!

*Edy* Het öpper Dollar derby? Nähmet dihr ou Schwyzerfranke?

*Molly* Sicher nicht Schwyzerfranke. Euro, meinetwegen!

*Edy* Euro hei mir ou nid - mir sy halt Schwyzer - chöi mir cho hälfe abwäsche?

*Barbi* Dass ihr mir dabei die Gläser kaputtschlägt? Nein danke! Aber etwas bessere Musik als unser Klimpermann hämmert, das wäre schön. Könnt ihr nichts spielen?!

*Sara* Doch, mir singe dr Texas Bar-Song!

*Alle Schüler* **Text:** *In einer Bar von Mexico.*

**Playback - Melodie:** *Cocanut Water auf CD YEPP.*

***Je länger je mehr stimmen die Gäste ein, flippen fast aus!***

In einer Bar von Mexiko,  
da sassen wir und waren so froh,  
der Colt sass locker im Gurt,  
der Sheriff ja - der - knurrt!

Der Jonny mischt die Karten,  
er liess so lange warten  
und zog von unten geschickt,  
das As das war geknickt!

Im Nu war die Hölle los,  
eine tolle Schiesserei ging los,  
die Kugel rutschte aus dem Lauf,  
dem Jonny zmitts - i – Bauch!

Als das der Jacky sah,  
was mit seinem Bruder geschah,  
hat er auf die Zähne gebissen,  
den goldnen Colt rausgerissen!

Die Kugel traf ihr Ziel,  
der Sheriff - zu Boden fiel,  
nun ist die Bande wieder frei,  
der silbernen - Colorado - Drei!

Es gab ein Totenmahl,

das schmeckte allen maximal,  
es gab Spaghetti und Zucchini  
und Whisky aus der Flasche - Caramba!

In einer Mondennacht,  
wurde er zu Grabe gebracht,  
sein Geist der spuket noch immer,  
im hellen Sternengeflimmer.

***Alle auch Gäste: 8. Strophe = Geisterspuk - alle machen mit und geben unheimliche Geräusche und Mimik von sich.***

***Jetzt alle mit Jubel und Trubel, Bombenstimmung, Hüte fliegen in die Luft, es wird auch in die Luft geschossen vor Begeisterung!***

In einer Bar von Mexiko,  
da sassen wir und waren so froh,  
der Colt sass locker im Gurt,  
der Sheriff ja - der - knurrt!

Der Jonny mischt die Karten,  
er liess so lange warten  
und zog von unten geschickt,  
das As das war geknickt!

Im Nu war die Hölle los,  
eine tolle Schiesserei ging los,  
die Kugel rutschte aus dem Lauf,  
dem Jonny zmitts - i – Bauch!

Als das der Jacky sah,  
was mit seinem Bruder geschah,  
hat er auf die Zähne gebissen,  
den goldnen Colt- rausgerissen!

#### **4. Szene**

***Red Bull, Indianer in grossem Federschmuck, erscheint ruhig im Saloon, sieht Bandito und Banditi nicht.***

***Die Stimmung ändert sogleich.***

**Bandito u. Banditi haben ihn sofort gesehen und versuchen sich zu verbergen.**

*Red Bull* wendet sich zu **Billy**. Haben mein grosser weisser Bruder zwei feige Pferdediebe mit grossen Hüten gesehen?

**Bandito u. Banditi ziehen sofort die Hüte vom Kopf, beugen sich über die Theke.**

*Billy* zuckt die Schultern, schüttelt den Kopf. Neee! Ich trink hier nur 'ne Tulpel! **Wendet sich ab.**

*Ann* Dert hinger stöh zwee i grosse Hüet, vielleicht sy das die, wo Dühr suechet...

*Red Bull* **entdeckt sie, geht ruhig zu den beiden Banditos, tippt ihnen auf die Rücken.** Die beiden Bleichgesichter wissen, warum ich hierherkomme.

**Bandito u. Banditi erheben sich von der Theke, drehen sich gleichzeitig einwärts, schlagen die Köpfe zusammen, drehen sich beide aussen herum und schlagen schliesslich schon wieder die Köpfe zusammen.**

*Red Bull* Meine weissen Brüder geben mir sofort meine zwei Pferde zurück! Sonst mein Tomahawk sprechen Indianersprache!

*Banditi* Einen Dreck geben wir zurück - hier hast du eine Anzahlung!

**Eine "lustige" Schlägerei beginnt: Schlagabtausch, der Empfänger muss den Schlag jeweils sichtlich "verdauen".**

*Bandito* **greift auch ein und beginnt mit Banditi zusammen eine Schlägerei mit Red Bull.**

*Jack* Endlich gibt's was unter die Fäuste, Hey Klimperman spiel noch was! Kommt Kumpels!

*Klimperman* Ein kleiner Anfeuerungssong gefällig? **Greift in die Tasten, spielt wie verrückt, wird zwischendurch auch attackiert, spielt aber irgendwie immer weiter.**

*Jim* He Jack! Lass mir auch noch was übrig! ***Greift auch ein.***

*Joe* Und wer denkt an mich? Ich kriege wohl nur den Abfall. Oh, heute bin ich in Superform.

***Joe krempelt die Ärmel hoch und Barbi, welche hinter der Theke steht, schlägt ihm die Pfanne auf den Kopf. Joe geht zu Boden.***

*Red Bull* Uff, haben feige Bleichgesichter so viele Freunde? ***Er kommt in Bedrängnis.***

*Celi* ***zu den Schülern.*** Chömet, mir helfe em Red Bull!

*Alle Schüler* ***helfen Red Bull im Kampf gegen die Schurken, es entstehen jetzt komische Situationen, z.B.:***

- einer betätigt ständiges Schattenboxen ohne Gegner
- schwaches Kind haut Koloss um,
- präparierter Stuhl fällt auseinander,
- einer besiegt zwei,
- Plastikflaschen fliegen,
- einer bückt sich und der Schlag trifft eigenen Kollegen,
- Besenschlag,
- Attake auf Pianospierer
- Barbi und Molly greifen von Zeit zu Zeit mit Flasche und Pfanne hinter der Theke hervor ein und verschwinden sofort wieder
- einer schlägt sich selber - KO
- einer bläst den andern um
- Kampf Rücken an Rücken

***Billy hilft nun auch den Banditen.***

***Alle Schüler kommen immer mehr in Bedrängnis, ziehen sich Richtung Zeitmaschine zurück.***

***Red Bull steht zurückgedrängt in der Zeitmaschine.***

*Sara* ***in grösster Not.*** Ds gälbe Chnöpfli! Es söll öpper ds gälbe Chnöpfli drücke! Schnäll, ds gälbe Chnöpfli!!

***Celi gelingt es, von Banditi umklammert, zur Zeitmaschine zu kommen und das gelbe Knöpfli zu drücken - augenblicklich haben die Banditen keine***

***Gegner mehr. Alle in der Zeitmaschine sind wieder unsichtbar und unhörbar geworden.***

*Bandito* Wo ist die veflixte Rothaut - komm zeigt dich du feiger Habersack.

*Banditi* Komm endlich hervor, du elender Federnbock!

***Einige Saloonleute erheben sich mühsam ächzend, stöhnend, andere suchen verblüfft nach ihren Gegnern, schauen erstaunt umher, fallen wieder um oder gehen schulterzuckend wieder an ihren Stammplatz.***

*Klimperman* Ich hab ihn wohl vertrieben mit meiner rassigen Musik! Der Sound hat ihm wohl nicht gefallen!

*Bandito* ***über die Schulter nach hinten.*** Mir übrigens auch nicht, du halbe Portion!

*Böne* ***packt die beiden Banditen an der Nase dreht und zieht sie hin und her! Geht dann zur Zeitmaschine.*** Das hätte mir. Hie isch dr Dinu nid, i gloube, mir flüge in e angeri Zyt, u dr Red Bull nähme mir am beschte grad mit!

*Red Bull* ***schaut erstaunt um sich.*** Bei Manitou, eine Pferdekutsche ohne Räder! Häuptling Red Bull glauben zu träumen!

*Edy* Achtung mir starte, häbet nech!  
***Start Zeitmaschine wie gehabt.***

***Vorhang***