

Die Zeitreise

Ein Mann namens Sitlec Darnoc* saß auf seiner Lieblingsbank in Wipfeld am Main. Wie jeden Morgen las er dort die Zeitung und trank seinen Kamillentee. Das Wetter war schön, die Sonne schien und ein angenehmes Lüftchen wehte. Gerade war er mit einem Artikel fertig, senkte die Zeitung auf die Oberschenkel und genoss den schönen Blick auf den Main, die Wiese und das andere Ufer. Auf einmal rutschte ihm die Lesebrille von der Nase und fiel herunter. Darnoc griff nach ihr, aber verfehlte sie. Als er weiter nach der Brille im Gras tastete, fühlte er irgendetwas Rundes und Glattes. Als er genauer hinschaute, bemerkte er einen Knopf, der an einem Bein der Parkbank angebracht war und wischte den Dreck weg. „Was ist denn das für ein Ding?“, fragte er sich erstaunt. „So ein Mist, ohne meine Brille kann ich dieses Teil nicht genau sehen. Wo ist sie nur?“ Beim Weitersuchen stieß er gegen den Knopf und drückte ihn aus Versehen herunter. Plötzlich blitzte es, es donnerte, krachte und knallte und alles um ihn herum drehte sich und verschwand.

Als Darnoc wieder etwas sehen konnte, war er nicht mehr in Wipfeld! Die Bank war weg, er saß am Boden und um ihn herum standen in einiger Entfernung ungewöhnliche Hochhäuser. Sie waren aus Metall und hatten kaum Fenster. Am anderen Ufer gab es auch einen Zoo mit verschiedenen Tieren, das konnte Darnoc sehen. Über sich hörte er ein lautes Brummen. Er schaute sich um und entdeckte einen fliegenden Bus. Da stellte er fest, dass hier alle Autos flogen. Die Autos hatten Flügel und waren alle rot. Die Busse waren die einzigen, die blau waren. Durch eine Leiter erreichte man die Flugbushaltestelle. Auf der Straße liefen Roboter oder Metallmenschen. Ein Kind hatte einen Hund aus Metall an der Leine. Metallische Vögel flogen in der Luft und Katzen aus Metall liefen in der Stadt herum.

Darnoc war verwirrt. Er fragte sich: „Wo bin ich hier nur?“ Eine Stimme antwortete: „Du bist in Wipfeld“. „Das kann nicht sein!“, entgegnete Darnoc ungläubig und drehte sich zu der Stimme um. Doch da war kein Mensch, sondern nur eine Maschine. Sie war so groß wie sein Schlafzimmerschrank. Sie war viereckig, hatte zwei Antennen, Arme und unendlich viele Knöpfe und Schalter. Auf einem Bildschirm sah man viele unbekannte Schriftzeichen und Zahlen. Darnoc fragte die Maschine: „Sprichst du mit mir?“. Darauf ratterte diese: „Ja, natürlich. Wer denn sonst? Ich bin GKS4b-2009*, eine Zeitmaschine.“ „Eine Zeitmaschine?“, zweifelte Darnoc, „so etwas gibt es doch gar nicht!“. „Natürlich, du siehst mich doch mit deinen eigenen Augen!“, entgegnete die Zeitmaschine. „Wie bin ich hier her gekommen?“, wollte Darnoc wissen. Die Blechkiste antwortete: „Du hast den Reiseknopf gedrückt und dabei bist du in die Zukunft gereist. Jetzt bist du hier in Wipfeld im Jahre 2500.“ „Wie komme ich dann wieder zurück ins Jahr 2009?“, fragte Darnoc. „Dazu musst du verschiedene Aufgaben in unterschiedlichen Welten lösen. In jeder Welt bekommst du einen Teil eines Reiseknopfes. Wenn du die Stücke passend zusammensetzt, kommst du wieder zurück ins das Jahr, aus dem du herkommst“, erklärte ihm die Zeitmaschine, „Hier hast du Karte und Reisepass. Ich wünsche dir eine schöne Reise und bis bald!“, die Maschine verschwand. Verdutzt schaute Darnoc die Papiere an und las nach, wie er in die erste Welt kommen konnte. Er machte sich auf den Weg zum Bus. Dabei kam er an einem Einkaufszentrum vorbei, auf dem ein großes Schild

Anmerkung:

- **Sitlec Darnoc** heißt „Conrad Celtis“ rückwärts gelesen
- **GKS 4b-2009** steht für „Grundschule **K**itzingen-**S**iedlung, Klasse **4b**, Jahr **2009**“

leuchtete: „Früher mal Main – heute Einkaufszentrum“. „Blöder Name!“, dachte sich Darnoc und nahm sich vor: „Wenn ich wieder in der Gegenwart bin, mache ich etwas gegen die Zerstörung unseres Flusses!“ An der Haltestelle auf der gegenüberliegenden Straßenseite angekommen, kletterte er die Luftleiter hinauf und stieg in den passenden Jet-Bus ein.

Die erste der Aufgaben war: „Finde die Festung!“. „Das wird nicht schwer“, dachte Darnoc. „Schließlich weiß ich genau, dass die Festung in Würzburg steht. Ich bin also hier im Luftbus nach Würzburg, da habe ich sie praktisch schon gefunden.“ Aber in Würzburg angekommen, gab es keine Festung. Nur einen steilen Berg aus Chrom, auf dem hunderttausende Menschen Klettern übten. Sie kletterten hinauf und rutschten auf glitzernden Bahnen wieder herunter. Darnoc versuchte es auch einmal. Leider hatte er die verkehrte Hose an. Deswegen wurde sein Hintern sehr heiß und er war heilfroh, als er unten war.

„Also, hier ist die Festung, wo ist der Teil von meinem Reiseknopf?“, rief Darnoc. Da war plötzlich wieder die Zeitmaschine GKS4b-2009 hinter ihm. „Ganz so einfach ist das nicht!“, schnarrte sie mit ihrer Metall-Stimme. „Ich will die Festung schon sehen!“ „Muss ich das verdammte Ding auch noch ausgraben“, dachte er, und machte sich an die Arbeit. Er schraubte eine der oberen Chromplatten ab, darunter war Erde, die er mit bloßen Händen wegbuddelte. Irgendwann kam ein Dachziegel zum Vorschein. „Toll!“, dachte er, „das ist also die Festung. Wenn ich so weiter grabe, habe ich sie ungefähr in tausend Jahren ausgegraben. Ich muss mir etwas anderes einfallen lassen.“

Er ging zu ein paar der kletternden Menschen und fragte: „Was ist für euch denn das Wichtigste?“

„Geld und Freizeit!“, riefen sie sofort.

Da stellte sich Darnoc ganz oben auf den Chromberg und rief: „Unter diesem Berg liegt ein riesiger Schatz von Geld und Freizeit! Weitersagen!“

Und wie sie es weitersagten! So schnell konnte man gar nicht schauen, wie sie anfangen die Platten abzuheben und mit ihren bloßen Händen nach Geld und Freizeit zu buddeln.

Am Abend war der ganze Berg abgetragen. Die wunderschöne Festung stand wieder über Würzburg und Darnoc bekam von der Zeitmaschine seinen ersten Teil des Reiseknopfes.

Als nächstes sollte er dafür sorgen, dass die Luft in Schweinfurt besser wurde. Da lieh er sich einfach von der Zeitmaschine für einen Tag eine Hundert-Jahres-Reise und fuhr mit den Taschen voll Tannenzapfen zurück ins Jahr 2400. Dann schüttelte er überall in und um Schweinfurt die Samen aus den Zapfen und als er wieder zurück ins Jahr 2500 befördert wurde, lag Schweinfurt in einem Tannenwald und die Luft war richtig gut und angenehm.

Die dritte Aufgabe war wirklich schwierig. Sie hieß: „*Mache die Menschen glücklich!*“ Aber der schlaue Darnoc wusste eine Lösung. Ihm war aufgefallen, dass es 2500 nirgendwo Musik gab. Da stellte er sich einfach zwischen die Menschen und begann zu singen. Ganz laut. Und er forderte sie immer wieder auf mitzusingen. Erst sang er „La-la-la-la-la!“, weil da der Text dazu nicht so besonders schwer war. Als sie das alle konnten, sang er mit ihnen „Alle meine Entchen!“ Dann „Obladi-oblada“, später „Freude schöner Götterfunken“ und dann noch „Don't worry - be happy!“ Am Ende sah man nur noch lachende und glückliche Gesichter und er bekam den dritten Teil seines Knopfes.

Als er den vierten Teil der Aufgabe las, bekam er aber wirklich einen Schreck. Er hatte überhaupt keine Idee, wie er das schaffen sollte.

Die vierte Aufgabe lautete: „Finde einen Verwub-Käfer!“ Darnoc fragte sich: „Was ist das?“

Er ging zur Bücherei und merkte dort, dass da nur noch ein grauer Kasten war. Darnoc lief um den Kasten herum und entdeckte einen großen roten Knopf. Er drückte auf diesen Knopf.

Auf einmal öffnete sich der Kasten und es erschien ein Bildschirm. Eine Stimme ertönte: „Wollen Sie ein Buch ausleihen oder zurückgeben? - Oder einfach nur etwas nachschlagen? – Bitte reden Sie in das Mikro!“

Darnoc sprach hinein: „Ich möchte etwas über Verwub-Käfer wissen!“

„Verwub-Käfer heißt eigentlich: verwandelnder Wunderblumenkäfer“, antwortete die Maschine. Der Computer setzte hinzu: „Der Käfer tauscht die Farbe mit der Blume auf der er gerade sitzt. Man findet ihn in einer Waldlichtung.“

Darauf hin ging Darnoc in die Verkaufsstelle der Zeitung „Main-Post“ und setzte eine Anzeige auf. Darin stand:

Gesucht!

Wenn Sie wissen in welchem Land ein Verwub-Käfer lebt,
bitte unter dieser Nummer melden: 11978/109911258

Sitlec Darnoc

Daraufhin meldeten sich bei Darnoc viele Leute. Er schrieb die Vorschläge auf einen Zettel. Die Mehrheit der Anrufer meinte, dass der Verwub-Käfer in Altmeerland zu finden sei. Darnoc ging noch mal zur Bücherei und ließ sich eine Landkarte ausdrucken.

Er machte sich auf den Weg zur Zughaltestelle und fuhr mit dem Jet-Zug zur Flughafenstation. Er flog mit dem Düsenluftkissenflieger in die Wüste. Darnoc stieg aus und verabschiedete sich von dem Piloten. Er lieh sich ein Kamel. Darnoc wunderte sich: „Die Wüste ist ja viel größer als in meiner Zeit.“ „Die Wüste ist so groß geworden, weil die Menschen so viel Holz abgehackt haben. Die Nächte im Winter waren so kalt, dass sie das Holz zum Heizen brauchten.“ „Was, was zum Teufel! Du kannst sprechen?“, stotterte Darnoc. „Ja, ja! Das fragt sich jeder!“, meinte das Kamel. Sie ritten weiter durch die Wüste, bis sie in Altmeerland ankamen. „Wau! Ist der Wald riesig!“, staunte Darnoc. „Wo geht es jetzt lang, links, rechts oder geradeaus?“, fragte er sich. Dann schaute er auf seine Karte: „Na, geradeaus!“ Sie liefen durch den Wald, immer in der gleichen Richtung.

„Stopp!“, flüsterte das Kamel. „Was?“, fragte Darnoc. Das Kamel gab zurück: „Ich glaube, eine Affenbande ist in der Nähe und die werfen lauter Kokosnüsse um sich.“ „Na toll, und wie kommen wir um die herum?“, erkundigte sich Darnoc. „Gar nicht. Sie fangen uns, wenn wir uns bewegen“, berichtete das Kamel. „Oh je, Oh je!“, stöhnte Darnoc. So warteten sie still, bis die Affenbande weiter zog. „Na endlich!“, freute sich Darnoc. Sie liefen weiter, bis sie auf eine Lichtung trafen. Darauf waren die unterschiedlichsten Tierarten, die schon vor langer Zeit ausgestorben waren oder die es noch gar nicht gab. Darnoc bewunderte die vielen seltenen Tiere. „Darnoc, Darnoc, kommst du? Es geht weiter!“, rief das Kamel Darnoc zu. Darauf antwortete dieser: „ja! Ich komme schon!“ Sie liefen weiter und ließen alle einzigartigen Tiere zurück. Nach einer Weile fragte Darnoc: „Warum war der Verwub-Käfer nicht dabei?“ Das Kamel antwortete: „Der Verwub-Käfer lebt alleine, es gibt ihn selten und er ist schwer zu finden.“ „Ah! Deswegen waren alle Tiere dort“, lachte Darnoc. „Was gibt es denn zu lachen?“, erkundigte sich das Kamel. Darnoc hörte sofort auf zu lachen. „Ähm, wie heißt du eigentlich?“, wollte Darnoc wissen. „Ich heiße Klaus-Günter, das Kamel und herzlich Willkommen beim Verwub-Käfer“, lachte das Kamel und deutete auf die Lichtung vor ihnen. „Hey, Verwub-Käfer, tut mir leid, dich zu stören, aber ich muss dich finden!“, rief Darnoc. Eine Stimme wisperte: „Folge dem Klang der

Stimme, dann findest du mich.“ Darnoc folgte der Stimme und fand den Verwubkäufer auf einer wunderschönen Wunderblume. Plötzlich kam die Zeitmaschine angeflogen und überreichte Darnoc den vierten Teil des Reiseknopfes.

Darnoc besah sich die vier Teile des Reiseknopfes und musste sich eingestehen, dass er keine Ahnung hatte, wie er aus dem Zeug einen funktionierenden Knopf bauen konnte. Außerdem wusste er überhaupt nicht, wie viele Aufgaben er noch erfüllen sollte. Er merkte, wie er langsam sauer wurde. Eigentlich hatte er doch nur Kamillentee trinken und seine Zeitung lesen wollen. Und nun war er schon tagelang mit diesen dusseligen Aufgaben unterwegs. Da fasste er einen kühnen Plan. „He, GKS4b-2009!“, säuselte er, „komm doch mal bitte ein bisschen näher!“ Aber die Zeitmaschine hatte anscheinend gemerkt, dass Sitlec Darnoc etwas vor hatte, und trat einen Schritt zurück.

„Ich werde mich hüten! Wer sagt mir denn, dass du mich nicht kidnappen willst?“ Und genau das hatte Sitlec eigentlich vorgehabt. Die Zeitmaschine hatte ihn also durchschaut und er musste ein wenig gemeiner vorgehen. Er ging zum Kamel Klaus-Günther. „Ach du armes Kamel!“, rief er. „Du hast mich so weit durch die Wüste getragen, wird Zeit, dass du mal dein Zaumzeug und den Sattel los wirst!“ Und damit band er Klaus-Günther das Zaumzeug ab. Es bestand weitgehend aus einigen Seilen mit Knoten. Dann beugte sich Darnoc zum Verwubkäufer hinunter.

„Ich werd’ verrückt!“, rief er. „Der tauscht tatsächlich gerade seine gelb karierte Färbung mit der gezackt blauen Wunderblume!“ Das war natürlich gelogen, aber die Zeitmaschine ließ sich austricksen, kam, näher, beugte sich zum Käfer hinunter um das Vertauschungswunder besser sehen zu können und Zack – schon hatte Darnoc sie mit dem Kamelzaumzeug gefesselt.

„So!“, schrie Darnoc, „Jetzt mache ich hier die Regeln!“ Er fragte die Maschine, wie viele Aufgaben sie ihm eigentlich noch stellen wollte. Da musste sie zugeben, dass sie ihn eigentlich nur aus Langeweile veralbert hatte. Die Teile passten nämlich überhaupt nicht zusammen. Darnoc drohte ihr an, sie in der Wüste im feinen Sand zu vergraben, denn feiner Sand ist für empfindliche Maschinen das, wovor sie am meisten Angst haben. Sie zitterte und bibberte und versprach ihm, wenn er noch eine kleine Aufgabe für sie lösen könnte, dann würde sie ihn zurück auf seine Mainuferbank befördern – und sein Kamillentee und seine Zeitung wären dann auch wieder da.

„Okay!“, sagte er, „aber du kommst mit. Und wenn du mich dann nicht zurückbringst, setzt es feinen Sand oder Meerwasser!“ Was nämlich Maschinen mindestens genauso fürchten.

„Also!“, sagte die Zeitmaschine mit leichtem Angstzittern in der Stimme. „Was ich schon immer wollte: Finde meine Mutter!“

„WAS?“, schrie Sitlec Darnoc. „Du hast sie wohl nicht mehr alle! Deine Mutter ist bestimmt irgendeine verrückte Professorin, die dich irgendwann gebaut hat und längst tot ist oder verwirrt in der Zukunft herumirrt!“

„Nein, nein! Meine Mutter ist die Mutter aller Zeitmaschinen. Sie lebt irgendwo unter der Erde, und nur ab und zu findet man an versteckten Stellen einen Knopf von ihr“, meinte GKS4b-2009 traurig.

„So einen, wie ich ihn an der Bank gefunden habe?“ „Genau!“

„Und wie soll ich sie dann finden?“ „Ich glaube, du musst nur an der Leitung vom Knopf entlanggraben, dann kommst du irgendwann zu ihr.“

Darnoc schüttelte den Kopf: „Entlanggraben, du bist gut. Bin ich Monster-Maulwurf? Soll ich etwa mit den Händen graben?“

„Ich habe keine Ahnung“, sagte die junge Zeitmaschine, „aber wenn du sie nicht findest, werde ich dich nie mehr zurück in deine Zeit lassen, selbst wenn du mich in Sand und Meerwasser zugleich badest. Das ist mir dann auch egal!“ Und damit fing sie an bitterlich zu weinen.

„Also gut!“, meinte Sitlec da. „Überredet. Aber du kommst mit!“ Und er verabschiedete sich vom Kamel Klaus-Günther und dem Verwubkäfer, der inzwischen wirklich gezackt blau aussah, und zog mit der Zeitmaschine los.

Darnoc meinte: „Hey, Zeitmaschine, weißt du noch, als ich den Verwub-Käfer finden musste? Da bin ich doch zur Bücherei bzw. zu diesem grauen Kasten gegangen, um mich darüber zu informieren.“ „Warum gehen wir dann nicht dahin?“, fragte GKS 4b-2009. „Du hast recht!“, sagte Darnoc, „Los! Wir machen uns auf den Weg zur Bücherei!“

An der Bücherei angekommen, drückte Darnoc den roten Knopf und die blecherne Stimme ertönte wie letztes Mal: „Wollen Sie ein Buch ausleihen oder zurückgeben? – Oder einfach nur etwas nachschlagen! – Bitte sprechen Sie in das Mikro! Darnoc sagte: „ich möchte etwas über die Mutter aller Zeitmaschinen wissen“ Die Stimme antwortete: „Sie ist näher als ihr denkt und ihr habt schon alles, was ihr braucht!“ Der Kasten schloss sich wieder.

Darnoc wühlte hektisch in seinen Taschen und bemerkte, dass die Teile des Knopfes, die nicht zusammen gepasst hatten, noch in seiner Jackentasche waren. Er dachte sich: „Vielleicht haben diese Knöpfe was damit zu tun!“ Darnoc hatte schon überall probiert, wo sie passen könnten. Doch sie passten bis jetzt überhaupt nicht. Als letztes hatte er die Zeitmaschine auf der Liste. Darnoc sagte: „Zeitmaschine, komm mal her!“ Doch anstatt herzukommen, lief sie weg. Darnoc rannte hinterher. Plötzlich stolperte die Zeitmaschine und Darnoc fiel darüber. Dabei sprangen Darnoc zwei Teile des Knopfes aus der Tasche. Es machte „Klick und Klack“ und die zwei Teile rasteten im Rücken der Zeitmaschine ein. „Hey!“, schrie Darnoc überrascht, „die Knöpfe passen in deinen Rücken!“ Die Zeitmaschine drehte ihren Kopf um 180 Grad und schaute verdutzt auf ihren Rücken. „Stimmt!“, sagte sie glücklich. Darnoc setzte die anderen zwei Teile auch noch ein. Plötzlich leuchtete der Knopf rot auf und er war ganz.

Darnoc drückte auf den Knopf. Auf einmal löste sich die Zeitmaschine in Luft auf und Darnoc saß wieder auf seiner Bank in Wipfeld. Der Main war wieder da und alles war endlich in Ordnung. Als Darnoc die Zeitung aufhob, lag seine Brille im Gras. Auf den Gläsern der Brille erschien die Mutter der Zeitmaschinen und sagte: „Du hast drei Wünsche frei. Überlege dir gut, was du dir wünschst!“ Sie verschwand.

Darnoc wünschte sich: „Für die Zukunft wünsche ich mir erstens, dass der Main nicht überbaut wird und zweitens, dass die Luft in Schweinfurt gut bleibt. Mein dritter Wunsch ist, dass die Festung von Würzburg nicht vergraben wird. Dafür, dass die Menschen glücklich werden, sind sie selbst verantwortlich.“

Er überlegte, ob die Zeitmaschine wohl seine Wünsche gehört hat.