***Wunderwelt***

Das ist das Hörspiel „Wunderwelt“, wie es ursprünglich geplant war. Leider war es aufgrund der Schul - und Hortschließungen nicht mehr möglich, alle Szenen mit den Kindern aufzunehmen. Manche Schüler sind leider gar nicht zum Zuge gekommen. In der Audioaufnahme habe ich die fehlenden Szenen als kurze Zusammenfassung eingesprochen. Vielen Dank an alle Schüler die mit so viel Freude und Phantasie mitgewirkt haben.

Erzähler Marta 4c

Erzähler Fiona 4a

Erzähler Asmin 4c

Erzähler Anna 4d

Phillip Laura 4a

Bella Gabriela 5c

Beautyful Merle 4d

Galaxy Hai Lam 4d

Bunter Delfin Fiona 5c

Music Swan Anna O. 4c

Dance Fox Aurelia 5b

Space Girl Lola 4d

Hexe Djuli 5a

Magierin Sophie 4d

Falkenstein Herr Schindler

Noun Chacko Hanna M. 4c

Drache Samuel 4d

Schwarzer Ninja Fynn 4d

Werwolf Moritz 4a

Atlantika Leonie 4d

Einhorn Sophie 4a

Mutter Beautyful Leonie 4d

Mutter Phillip Asmin 4c

Willi Yarie 4a

***SZENE 1 (Erzähler MARTA, Hexe, Mutter Beautyful, Bella)***

***ERZÄHLER:*** *Die ganze Geschichte beginnt an einem ganz normalen Tag mit einer ganz normalen Katze. Der Name der Katze ist Bella. Bella gehört ein riesiges Haus in der Vorstadt von Berlin und großzügig wie Bella nun mal ist, erlaubt sie der 12 - jährigen „Beautyful“ und deren Familie, dieses Haus zu bewohnen und sie regelmäßig mit Futter zu versorgen.*

*Bella räkelt sich gerade gemütlich in ihrem Körbchen und leckt sich die Pfoten. Plötzlich kommt ein seltsames Geräusch aus dem Kleiderschrank.*

*(Geräusch)*

*Bella spitzt die Ohren.*

***HEXE:*** *Hey. Pst. Komm her.*

***ERZÄHLER:*** *Die Schranktür öffnet sich und eine knorrige Hand streckt der Katze ein Spiele CD entgegen.*

***HEXE:*** *Bring das zu Beautyful.*

***ERZÄHLER:*** *Um Bella zu motivieren legt die knorrige Hand ihr noch einen Katzensnack dazu. Ein bisschen Bestechung funktioniert bei Bella sehr gut. Sie verschlingt den leckeren Happs und macht sich mit der Spiele CD in der Katzenschnauze auf den Weg zu Beautyful.*

*Beautyful setzt sich gerade an ihren Computer, um eine Runde zu zocken. Doch da ertönt schon die Stimme ihrer Mutter.*

***MUTTER.*** *Und denk dran. Du darfst erst am Computer spielen, wenn du deine Hausaufgaben fertig hast.*

***ERZÄHLER:*** *Beautyful ist über diese Anweisung natürlich sehr erfreut.*

***BEAUTYFUL:*** *(genervt)**Wenn es sein muss.*

***ERZÄHLER:*** *Jetzt taucht aber Bella mit der CD in der Katzenschnauze auf. So ist das Leben. Da hat man sich gerade mal dazu aufgerafft, fleißig zu sein und schon kommt etwas dazwischen.*

***BEAUTYFUL:*** *Was hast du denn da? Ein Spiel … Wunderwelt … Wow, das muss ich ausprobieren … Moment … erst Hausaufgaben.*

***BELLA:*** *Miau.*

***BEAUTYFUL:*** *Was meinst du? Ich soll lieber erstmal zocken? Aber ich habe versprochen erst Hausaufgaben zu machen. (Unentschlossen) Zocken – Hausaufgaben – Zocken - Hausaufgaben. Wie war das jetzt? Ich hab’s vergessen. Erst zocken oder erst Hausaufgaben?*

***BELLA:*** *Miau.*

***BEAUTYFUL:*** *Du hast Recht. Jetzt erinnere ich mich. Erst zocken. Dann Hausaufgaben. Mal sehen. Mindestens drei Mitspieler. Durch die Bluetooth Aktivierung wird ein Portal geöffnet, durch das die Gamer als lebende Figuren am Spiel teilhaben. Sie werden zu Elektronen und als solche in den Computer transportiert. Aus Sicherheitsgründen sollte der beste Gamer in der realen Welt bleiben, um dafür zu sorgen, dass seine Mitspieler auch wieder aus dem Computer zurückgeholt werden. Häh? Quatsch, sowas gibt es gar nicht.*

**SZENE 2 (Erzähler ASMIN, Willi, Phillip)**

**ERZÄHLER:** Derweil lässt irgendwo in einem kleinen Dorf in Brandenburg der Jugendliche Willi seinen kleinen Bruder Phillip allein mit seinem Computer. Ob das so eine gute Idee ist?

**WILLI:** Hey Phillip Ich gehe jetzt ins Kino. Am Computer ist der Anfängermodus eingestellt. Lass die Finger von meinen Profispielen. Und bleib weg aus den Gamer Communities. Das ist nichts für dich.

**PHILLIP:** Okay!

*(Tür knallt)*

So. Mal gucken … Keine Gamer Communities. Was ist eigentlich eine Gamer Community? Mal anklicken … aha … Wow. Willi ist im Community Ranking auf Platz eins. Cool! Sein Name ist Big Lion. Großer Löwe. Wenn ich mich mit seinem Password einlogge, bin ich auch ein großer Löwe.

Das Password steht auf der Rückseite des Monitors.

**ERZÄHLER:** *(ironisch)* Es gibt bessere Verstecke. Phillip tippt das Password ein.

*(Tippgeräusche)*

**SZENE 3a (Erzähler FIONA, Beautyful, Galaxy, Bunter Delfin, Phillip)**

**ERZÄHLER:** Beautyful hat das geheimnisvolle Spiel „Wunderwelt“ inzwischen eingelegt und sucht im Internet Mitspieler die bereit sind, sich auf ein Abenteuer einzulassen.

*(Während die Mitspieler sich schreiben, hört man Tippgeräusche.)*

**BEAUTYFUL:** Hey Leute. Ich bin Beautyful aus Berlin. Wer hat Lust „Wunderwelt“ mit mir zu spielen? Das ist ein ganz besonderes Spiel.

**GALAXY:** Hallo! Hier ist Galaxy aus Tokio Ich bin dabei.

**BUNTER DELFIN:** Bunter Delfin aus Moskau. Was ist denn so besonders an dem Spiel?

**BEAUTYFUL:** Man kann als lebender Mensch durch ein Portal in den Computer eintreten und alles wie in echt erleben.

**GALAXY:** Blödsinn. Sowas gibt es nicht. Wie soll das gehen?

**BEAUTYFUL:** Wir werden in Elektronen umgewandelt und durch die Kamera hineingezogen.

**BUNTER DELFIN:** Das klingt aber voll magic. Wir müssen das unbedingt ausprobieren.

**GALAXY:** Aber wenn es stimmt, wäre das vielleicht gefährlich.

**BEAUTYFUL:** Der beste Gamer bleibt draußen, um seine Mitspieler abzusichern.

**BUNTER DELFIN:** Und wer ist der beste Gamer von uns?

**PHILLIP:** Hey Leute, kann ich auch mitspielen?

**ERZÄHLER:** Erkennt ihr die Stimme? Richtig. Es ist Phillip. Der Junge, dem sein Bruder sagte, er solle die Finger von den Gamer Communities lassen. Das hatte er wohl völlig vergessen.

**BEAUTYFUL:** Klar. Wer bist du denn?

**PHILLIP:** Ich bin Big Lion aus …

**ERZÄHLER:** Phillip zögerte kurz. Sollte er wirklich erzählen das er aus Bad Kuhdorfingen kommt? Nein! Das war einfach nur peinlich. Er entschied sich für …

**PHILLIP:** … New York!

**ALLE:** Wow! New York!

**PHILLIP:** Genau!

**BEAUTYFUL:** Wir müssen erst einmal unsere Rankings checken, um zu sehen, wer das Spiel kontrollieren muss. Also, mal sehen Bunter Delfin. Du bist im Community Ranking die Nr. 5. Das ist nicht übel. Aber ich bin die Nr. 4.

**GALAXY:** Tja! Ich bin die Nr. 3 wie ihr seht. Aber schaut mal. Ich sehe gerade, dass Big Lion hier der King ist. Die Nr. 1 im Ranking. Ist das wahr?

**PHILLIP:** Äh … ja. Warum?

**BEAUTYFUL:** Denn wirst du das Portal überwachen und das Spiel von außen kontrollieren, während wir die Reise machen.

**PHILLIP:** *(ohne tippen)*Ach herrje!

**GALAXY:** Was ist los, Big Lion? Bist du noch da?

**PHILLIP:** Äääh. Ja klar.

**BEAUTYFUL:** Denn kanns ja losgehen. Ich habe das Spiel eingelegt. Übertragung läuft. Seid ihr drinnen?

**GALAXY:** Check!

**BUNTER DELFIN:** Check!

**PHILLIP:** Check!

**BEAUTYFUL:** Bluetooth einschalten!

**GALAXY:** Check!

**BUNTER DELFIN:** Check!

**PHILLIP:** Check!

**BEAUTYFUL:** Big Lion, wenn du die ENTER Taste drückst, öffnen sich die Portale. Du darfst deinen Computer auf keinen Fall AUS oder auf STANDBY schalten, sonst schließt sich das Portal und wir können nicht zurückkommen.

**PHILLIP:** Alles klar!

*(Klickgeräusch + magisches Geräusch)*

**ALLE:**(ohne tippen)Wow, das Portal.

**Szene 3b (Erzähler FIONA, Phillip, Galaxy, Bunter Delfin, Beautyful, Bella)**

**ERZÄHLER:** Tatsächlich. Bei allen Gamern fängt die Luft an zu flimmern. Und jetzt entsteht mitten in den Zimmern so etwas wie ein Regenbogen. Sie müssen nur noch den Mut aufbringen durchzugehen … und genau das tun sie. Mitsamt Katze … ein mächtiger Sog ergreift sie und wirbelt sie so durcheinander, dass sie nicht mehr wissen, wo oben und unten ist.

*(summendes Geräusch)*

**ALLE:** Aaaaaaah!

*(rumpelndes Geräusch)*

**GALAXY:** Das war krass.

**BUNTER DELFIN:** Ja echt! Voll magic!

**BEAUTYFUL:** Ich bin Beautyful.

**GALAXY:** Ich bin Galaxy.

**BUNTER DELFIN:** Ich bin bunter Delfin

**ERZÄHLER:** Dann schauen sich die Gamer … und die Katze … erst einmal um

**ALLE:** Booooh!

**GALAXY:** Hunderte von Regenbögen.

**BUNTER DELFIN:** Wasserfälle aus Gold und Silber.

**BEAUTYFUL:** Magische Tiere.

**BELLA:** Leckere Kanarienvögel.

**BEAUTYFUL:** Aaaaah!

**BELLA:** Schrei mich nicht so an. Ich bin kein Hund!

**BEAUTYFUL:** Du bist eine Katze … Du bist meine Katze. Wieso kannst du reden?

**GALAXY:** Wir sind in einem Spiel. Da ist alles möglich.

**BEAUTYFUL:** Da muss ich mich noch dran gewöhnen.

**BELLA:** Denn gewöhne dich auch gleich mal daran, mich mehr rauszulassen und ordentliches Bio Katzenfutter zu besorgen.

**BEAUTYFUL:** So etwas Undankbares!

**BELLA:** Die Katzen aus der Nachbarschaft haben durchweg besseres Personal. Du musst echt noch einiges dazulernen.

**GALAXY:** He Big Lion, kannst du uns hören.

**PHILLIP:** *(Tippt ein)*Klar kann ich euch hören.

**BUNTER DELFIN:** Wie funktioniert das?

**GALAXY:** Ist doch klar. Big Lion tippt die Antwort in die Tastatur und in Wunderwelt werden die Buchstaben dann in eine Stimme umgewandelt. Das funktioniert heute schon bei vielen Smartphones und ist keine Hexerei.

**Szene 3c (Erzähler FIONA, Phillip, Mutter Phillip)**

**ERZÄHLER:** Phillip ist derweil richtig zufrieden mit sich und der Welt.

**PHILLIP:** Gar nicht so schwer ein Big Lion zu sein. Ich habe das richtig gut drauf.

**MUTTER:** Phillip!

**PHILLIP:** Oh je. Mama ist zu Hause.

**MUTTER:** Komm mal kurz runter Phillip. Du musst mir was tragen helfen.

**PHILLIP**: Ok Mama!

**ERZÄHLER:** Phillip klappt das Netbook zu und geht zur Tür. Aber Moment mal. Hat er nicht etwas vergessen?

**ERZÄHLER:** Hallo Phillip.

**PHILLIP:** Wer spricht da?

**ERZÄHLER:** Ich bin der Geschichtenerzähler und spreche aus deinem Unterbewusstsein.

**PHILLIP:** Was möchtest du denn. Ich habe gerade keine Zeit.

**ERZÄHLER:** Ich wollte dich nur daran erinnern, dass der Laptop auf Standby Modus schaltet, sobald man ihn zuklappt. Weißt du was das bedeutet?

**PHILLIP**. Aaaah!

**ERZÄHLER:** Aha! Jetzt fällt es ihm wieder ein. Sobald der Laptop in den Standby Modus schaltet ist die Verbindung gekappt und das Portal schließt sich. Phillip stürzt zum Laptop und klappt ihn wieder auf. Er tippt wild auf den Tasten herum, aber es hilft nichts. Das Portal ist geschlossen. Die anderen können nicht mehr zurück.

**PHILLIP:** Neiiin. Nein, nein, nein, nein!

**Szene 3d (Erzähler FIONA, Galaxy, Bunter Delfin, Beautyful, Bella, Hexe, Magierin)**

**ERZÄHLER:** Noch ahnen unsere Abenteurer nichts Böses. Sie haben sich inzwischen ein bisschen umgeschaut und schnell an die neun Bedingungen gewöhnt. Hunderte Regenbögen, Einhörner an jeder Wegbiegung, goldene Flüsse, Wolken die blöken wie die Schafe und so weiter und so weiter …

**GALAXY:** Hey Big Lion. Kannst du uns jetzt mal woanders hinbringen? Das wird hier allmählich langweilig.

*(Kurze Pause)*

**ERZÄHLER:** Niemand antwortet. Jetzt versuchen es Bunter Delfin und Beautyful noch einmal.

**BUNTER DELFIN:** Big Lion?

**BEAUTYFUL:** Big Lion?

**ERZÄHLER:** Plötzlich ist die Langeweile wie weggeblasen und alle stehen unter Strom.

Galaxy rennt zurück zu der Stelle an der sie in „Wunderwelt“ hineingeworfen wurden. Die anderen folgen ihr. Was sie dort sehen, lässt ihnen den Atem stocken.

**GALAXY:** Das Portal!

**ALLE:** Das Portal ist weg!!!

**ERZÄHLER:** An der Stelle, an der vorher das Portal war erscheint plötzlich ...

**ALLE:** Eine Hexe!

**HEXE:** Genau. Und ihr seid so was Ähnliches wie Hänsel und Gretel.

**ERZÄHLER:** Die Katze Bella ist die einzige, die die Situation mit Humor nimmt.

**BELLA:** Und ich bin der gestiefelte Kater.

**ERZÄHLER:** Beautyful wiederrum versucht ihre aufkeimende Angst mit … Mut zu bewältigen.

**BEAUTYFUL:** Ich habe keine Angst vor dir. Du bist nur eine Figur in einem Spiel.

**HEXE:** Hihihi. Das stimmt nicht ganz. Mich gibt es auch noch in der realen Welt.

**BEAUTYFUL:** DU hattest meiner Katze das Spiel gegeben!

**BELLA:** Was redest du denn für einen Blödsinn. Ich bin nicht DEINE Katze, sondern du bist MEIN Mensch.

**HEXE:** Ja! Ich gab das Spiel dem Kätzchen.

**BELLA:** Du hast mich benutzt!

**HEXE:** Und übrigens. Ich bin in der echten Welt ein Spieleentwickler. IHR seid ab heute nur Figuren in einem Spiel.

**BUNTER DELFIN:** Was meinst du damit?

**HEXE:** Ihr seid jetzt für immer in meinem Spiel gefangen und ich kann aus euch machen was ich will. So wie bei Super Mario. Der war vorher ein echter Mensch. Jetzt ist er für alle Zeiten in meinen Computerspielen gefangen.

**MAGIERIN:** Mag sein. Aber hast du nicht eine Kleinigkeit vergessen?

**ERZÄHLER:** Nanu. Wer ist das denn?

**HEXE:** Halt dich da raus.

**ERZÄHLER:** Verdutzt schauen die Kinder dorthin, wo sie gerade die Stimme gehört haben. Und erblicken …

**ALLE:** Eine Magierin!

**ERZÄHLER:** Sie scheint so eine Art Gegenspielerin der Hexe zu sein.

**MAGIERIN:** Sie hat vergessen, zu erwähnen, dass ich dieses Spiel mitgestaltet habe. Und somit auch die Regeln.

**HEXE:** Ich verfluche dich!

**MAGIERIN:** Gegenfluch!

**HEXE:** Fluch!

**MAGIERIN:** Gegenfluch!

**HEXE:** Fluch!

**MAGIERIN:** Gegenfluch!

**HEXE:** Fluch!

**MAGIERIN:** Fluch!

**HEXE:** Gegenfluch … Äh …

**MAGIERIN:** Reingelegt!

**ALLE:** Ätsch!

**HEXE:** Verdammt! Das werdet ihr noch bereuen.

**ERZÄHLER:** Wütend und beschämt darüber, vor den Neuankömmlingen so blamiert worden zu sein, springt sie auf ihren Besen und fliegt davon.

**GALAXY:** Was hatte sie denn vergessen zu erwähnen?

**MAGIERIN:** Es gibt sehr wohl einen Weg zurück in die reale Welt, aber ihr müsst es ohne Hilfe von Draußen schaffen. Dafür müsst ihr drei schwierige Aufgaben erfüllen.

**BUNTER DELFIN:** Kannst du uns nicht einfach rausholen? Dich gibt es doch auch in der echten Welt.

**MAGIERIN:** Das wäre gegen die Regeln. Aber ich kann euch helfen, wenn ihr in Schwierigkeiten steckt. Die Hexe kann euch allerdings sabotieren.

**ERZÄHLER:** Beautyful war hochentschlossen.

**BEAUTYFUL:** Ok. Was müssen wir tun?

**MAGIERIN:** Ihr müsst zur Schule gehen!

**ALLE:** Nein!!!

**MAGIERIN:** Das ist aber eine Zauberschule.

**ALLE:** Jaaaa!

**MAGIERIN:** Die ist allerdings 10.000 Km entfernt von hier.

**ALLE:** Nein!

**MAGIERIN:** Aber ich kann euch hinzaubern.

**ALLE:** Jaaa!

**Szene 4a (Erzähler MARTA, Music Swan, Space Girl, Dance Fox)**

**ERZÄHLER:** Derweil sitzen 10.000 Kilometer entfernt in einer Zauberschule die Mädchen Space Girl und Dance Fox in der Aula und essen gemütlich ihr Pausenbrot. Music Swan kommt hineingerauscht um ihnen die neuesten aufregenden Neuigkeiten zu erzählen.

**MUSIC SWAN:** *(aufgeregt und außer Puste)* Habt ihr schon gehört? Es sind neue Figuren im Spiel aufgetaucht.

**ERZÄHLER:** Space Girl gehört zu der Sorte: durchgehend schlechte Laune.

**SPACE GIRL:** Menschen heißt das. Nicht Figuren. Wir sind hier die Figuren. Weil wir es nicht geschafft haben, wieder rauszukommen.

**ERZÄHLER:** Dance Fox sieht das Ganze wiederrum etwas positiver.

**DANCE FOX:** Aber Professor Falkenstein hatte doch gesagt, dass wir vielleicht noch eine Chance haben.

**SPACE GIRL:** Glaube ich nicht. Ich weiß auch nicht, ob ich das will.

**MUSIC SWAN:** Dein Ernst? Du willst doch wohl nicht für immer irgendeine Figur in einem Computerspiel bleiben?

**SPACE GIRL:** Wieso nicht? Gestern hatte ich immerhin als Elfe einem Gamer geholfen, seinen Highscore zu erhöhen … und nebenbei fünf Trolle beseitigt.

**ERZÄHLER:** Dance Fox hält von dieser Art Selbstverwirklichung gar nichts.

**DANCE FOX:** *(ironisch)*  Ja. Und morgen bist du vielleicht ein Saurier, der einem Anfänger in den Hintern beißt und ihm seine drei Leben klaut.

**SPACE GIRL:** Auf jeden Fall gewinne ich immer. Egal in was ich verwandelt werde.

**DANCE FOX:** Aber das ist alles nur ein Spiel und nicht das wirkliche Leben.

**SPACE GIRL:** Im wirklichen Leben war ich auch die Beste. Wenn ich beim Handball aufs Tor warf duckten die Torhüter sich vor Angst weg und versuchten gar nicht erst, den Ball zu halten.

**MUSIC SWAN:** Aber wenn du so toll warst, warum willst du denn nicht zurück?

**DANCE FOX:** Und was ist mit deiner Familie?

**ERZÄHLER:** Da scheint Dance Fox einen wunden Punkt getroffen zu haben.

**SPACE GIRL:** Geht euch gar nichts an.

**Szene 4b (Erzähler MARTA, Galaxy, Bunter Delfin, Beautyful, Bella, Dance Fox, Music Swan, Space Girl)**

**ERZÄHLER:** Plötzlich purzelt den Zauberschülerinnen unser aufgekratztes Trio vor die Nase.

*(ein Poltern)*

Ohne groß zu überlegen oder sich mal in Ruhe umzusehen, schnattern die Neuen wild drauflos.

**GALAXY:** Das war krass.

**BUNTER DELFIN:** Ja echt! Voll magic!

**BEAUTYFUL:** Ich bin Beautyful.

**BELLA:** Und ich bin ihr Frauchen.

**BEAUTYFUL:** Gar nicht!

**ERZÄHLER:** Space Girl zeigt sich … sehr überraschend … erst einmal von ihrer besten Seite.Und auch Dance Fox steht ihr in Sachen Gastfreundschaft in nichts nach.

**SPACE GIRL:** Oh mein Gott. Die neuen Erstklässler sind Idioten.

**DANCE FOX:** DAS sind die Neuen?

**BUNTER DELFIN:** Ihr nennt uns Erstklässler?

**GALAXY:** Ihr nennt uns Idioten?

**BEAUTYFUL:** Beruhigt euch. Vielleicht sind die einfach nur ungebildet.

**ERZÄHLER:** Music Swan will natürlich mit ihren Freundinnen mithalten und kontert Beautyful geschickt.

**MUSIC SWAN:** Es sind tatsächlich Idioten.

**BEAUTYFUL:** Hey! Pass auf was du sagst, Elektronen Tussi!

**BELLA:** Jetzt chill dich mal runter!

**BEAUTYFUL:** Du hast mir gar nichts zu sagen!

**SPACE GIRL:** Hör lieber auf dein Frauchen. Sonst kratzt sie dir noch die Augen aus.

**BEAUTYFUL:** *Sie* ist nicht *mein* Frauchen!!!

**BUNTER DELFIN:** Wollen wir uns jetzt mal alle beruhigen?

**ALLE:** Nein!

**ERZÄHLER:** Dance Fox ist die erste, die nach diesem euphorischen Begrüßungsritual wieder sachlich wird.

**DANCE FOX:** Wir sind keine richtigen Elektronen Tussies. Wir kommen genau wie ihr aus der echten Welt.

**GALAXY:** Echt? Seid ihr schon lange hier?

**DANCE FOX:** Keine Ahnung! Man verliert hier völlig sein Zeitgefühl.

**MUSIC SWAN:** Auf jeden Fall sind wir schon im zweiten Schuljahr.

**BUNTER DELFIN:** Wo sind wir hier eigentlich gelandet?

**MUSIC SWAN:** In der Schulaula.

**GALAXY:** Dann zeigt doch mal, wo es hier zum Unterricht geht. Wir wollen nämlich möglichst schnell unsere drei Aufgaben erfüllen und dann wieder zurück nach Hause.

**SPACE GIRL:** Davon träumst du doch.

**BUNTER DELFIN:** Was meinst du damit?

**DANCE FOX:** Wir hatten es schonmal versucht und sind gescheitert. Es ist sehr schwierig.

**ERZÄHLER:** Galaxy hatte den warmen Empfang immer noch nicht ganz verdaut.

**GALAXY:** Vielleicht liegt es ja daran, dass IHR die Idioten seid!

**SPACE GIRL:** Versuchs doch selbst erst einmal.

**MUSIC SWAN:** Hört auf zu streiten. Kommt! Wir zeigen euch unsere Schulklasse. Wenn das Computerspiel euch direkt vor unsere Nasen geschmissen hat, bedeutet es wohl, dass ihr bei uns mit reinkommt.

**BEAUTYFUL:** Wie ist unser Lehrer denn so?

**SPACE GIRL:** Sehr demokratisch.

**SZENE 5a (Erzähler FIONA, Bunter Delfin, Beautyful, Galaxy, Space Girl, Dance Fox, Falkenstein, Music Swan, Bella)**

**ERZÄHLER:** Unsere Schulanfänger hängen lässig in ihrem neuen Klassenzimmer auf Stühlen und Tischen ab. Wenn dieser Lehrer *sehr demokratisch* ist, wird er ja wohl nicht dagegen haben, wenn man seine Füße auf den Tisch legt oder einfach mit seinem Popo auf selbigen sitzt.

**BUNTER DELFIN:** Ich bin ja schon sehr gespannt auf diesen sehr demokratischen Lehrer.

**BEAUTYFUL:** Was meintet ihr denn eigentlich *genau* mit sehr demokratisch?

**GALAXY:** Er ist bestimmt sehr freundlich, oder?

**SPACE GIRL:** Wirst schon sehen.

**ERZÄHLER:** An der Tür wartet Dance Fox auf das Erscheinen der Lehrkraft.

**DANCE FOX:** Er kommt, Professor Falkenstein kommt!

**ERZÄHLER:** Die Zweitklässler, die schon etwas länger an der Schule sind, setzen sich sofort

ak – ku -rat auf ihren Hosenboden, während die Neulinge weiterhin arglos einen auf cool machen. Da betritt Professor Falkenstein den Raum und wedelt mit seinem Zauberstab.

**PROFESSOR FALKENSTEIN:** In den Staub mit euren Erstklässler - Nasen. Kniet nieder vor der

Schulleitung.

**ERZÄHLER:** Erschrocken von der demokratischen Wucht ihres neuen Lehrers, machen die Neulinge exakt das, was von ihnen verlangt wird. Sogar die Katze Bella.

**PROFESSOR FALKENSTEIN:** Und jetzt heult wie kleine Wolfbabies!

*(Alle heulen wie Wölfe)*

**PROFESSOR FALKENSTEIN:** Setzt euch!

*(rumpeln der Stühle)*

**GALAXY:** Das soll demokratisch sein?

**PROFESSOR FALKENSTEIN:** Du da! *(Falkenstein sagt einen magischen Spruch)*

**ERZÄHLER:** Der Mund von Galaxy ist wie zugeklebt. Sie versucht verzweifelt zu sprechen. Es gelingt ihr aber nicht.

**PROFESSOR FALKENSTEIN:** Wir haben keine Zeit zu verlieren. Im Zeitraum von 100 Megabyte Jahren müsst ihr es geschafft haben, dass Spiel zu verlassen, sonst bleibt ihr für immer.

**BEAUTYFUL:** 100 Jahre? Das geht nicht. Ich muss doch noch ein paar Jahre zur echten Schule gehen.

**PROFESSOR FALKENSTEIN:** 100 *Megabyte* Jahre! Das sind bei Euch 100 Minuten. Also keine Panik.

**ERZÄHLER:** Jetzt wendet sich der Professor an die Zweitklässler.

**PROFESSOR FALKENSTEIN:** Ich habe eine gute Nachricht für euch. Die Magierin konnte das Spiel so umprogrammieren, dass ihr noch eine Chance bekommt, das Spiel zu verlassen.

**SPACE GIRL:** *(ironisch)* Na toll.

**MUSIC SWAN:** Was müssen wir dafür tun?

**PROFESSOR FALKENSTEIN:** Ihr helft den Neuankömmlingen ihre Aufgaben zu erfüllen.

**MUSIC SWAN:** Was? Wir sind auf diese Trottel angewiesen?

**BEAUTYFUL:** Hast du uns eben gerade Trottel genannt?

**ERZÄHLER:** Die Katze Bellaist ihren Begleitern gegenüber alles andere als loyal.

**BELLA:** Genau. Und vorhin nannte sie euch Idioten. Sie hatte beide Male Recht.

**PROFESSOR FALKENSTEIN:** Ruhe bitte!

**SPACE GIRL:** Sagt bloß. Dieses Flohknäuel ist auch mit dabei.

**BELLA:** Haltet mich fest. Ich kratze dir die Augen aus.

**PROFESSOR FALKENSTEIN:** *(Zauberspruch)*

**ERZÄHLER:** Auch diesmal klappt der Schweige Zauberspruch wunderbar.

**PROFESSOR FALKENSTEIN:** Na also, geht doch. Also. Die Zweitklässler besorgen das magische Buch. Im magischen Buch stehen die Aufgaben, die ihr zu erfüllen habt. Ihr findet das magische Buch, wenn ihr das magische Tor durchschreitet. Jede der Aufgaben wird von einem Zweier Team gelöst. Einem Erst - und einem Zweitklässler. Check?

**ALLE:** Check!

**PROFESSOR FALKENSTEIN:** Und übrigens wird das magische Tor vom schwarzen Drachen bewacht.

**ZWEITKLÄSSLER:** Aaaaah!

**BELLA:** Heulsusen!

**PROFESSOR FALKENSTEIN:** Außerdem hat die Hexe den schwarzen Ninja auf euch angesetzt.

**ZWEITKLÄSSLER:** Aaaaah!

**BELLA:** Heulsusen!

**ERZÄHLER:** Jetzt spricht Falkenstein zu den Erstklässlern.

**PROFESSOR FALKENSTEIN:** Auf euch ist er auch angesetzt.

**ERSTKLÄSSLER** + **BELLA:** Aaaaaah!

**PROFESSOR FALKENSTEIN:** Und jetzt geht ihr zu Lady Noun Chacko in den Karateunterricht. Damit ihr euch gegen ihn wehren könnt.

***SZENE******5b (Erzähler ASMIN, Lady NC, Bella, ALLE)***

***ERZÄHLER:*** *Auch Lady Noun Chacko zeichnet sich durch eine sehr demokratische Ansprache an die Kinder aus.*

***LADY NOUN CHACKO:****(brüllt) Antreten zum Karateunterricht!*

*(Fußgetrappel)*

***LADY NOUN CHACKO:*** *In einer Reihe aufstellen. Sofort!*

*(Fußgetrappel und ein Augenblick der Stille)*

***LADY NOUN CHACKO:*** *Kampfschrei um den Gegner zu verängstigen! Huaaaah!*

***ALLE:*** *Huaaaah!*

***LADY NOUN CHACKO:*** *Feind erschrecken. Buh!*

***ALLE:*** *Buh!*

***LADY NOUN CHACKO:*** *Kriegerkreisel! Haiaiai!*

***ALLE:*** *Haiaiai!*

***LADY NOUN CHACKO:*** *Handkantengehacktes! Ha Ha Ha Ha Ha!*

***ALLE:*** *Ha Ha Ha Ha Ha!*

***LADY NOUN CHACKO:*** *Fußpilzschleuder! Hoioioioi!*

***ALLE:*** *Hoioioioi!*

***LADY NOUN CHACKO:*** *Meditation! Ommmmm!*

***ALLE:*** *Ommmmm!*

***LADY NOUN CHACKO:*** *Sturmklatschen! Klatscht in die Hände! Erst langsam, dann immer schneller.*

***ALLE:***  *Klatschen in die Hände! Erst langsam, dann immer schneller.*

***ERZÄHLER:*** *Alle Schüler machen wunderbar bei den Kampfübungen mit … Moment mal … wirklich alle?*

***BELLA:*** *Miau!*

***LADY NOUN CHACKO:****(Zu Bella) He du. Mach das gefälligst ordentlich!*

***BELLA:*** *Wer ich? Frechheit! Ich mache das ordentlich.*

***LADY NOUN CHACKO:*** *Tja! Es könnte besser sein. Immerhin ist es ja möglich, dass du dem schwarzen Werwolf begegnest. Katzen hat er nämlich zum fressen gern.*

***BELLA:*** *Ups! Moment! Ich habs gleich: Huaaaah! Buh! Haiaiai! Ha Ha Ha Ha Ha! Hoioioioi! Ommmmm! (Sturmklatschen)*

***LADY NOUN CHACKO:*** *Na also. Geht doch!*

***Szene 6 (Erzähler ASMIN, Falkenstein, Bella, Music Swan, Space Girl, Dance Fox, Bella, Hexe, Magierin)***

***ERZÄHLER:*** *Die Zeit vergeht und unsere Helden lernen immer mehr dazu. Nicht mehr lang, dann können unsere Helden hinausgeschickt werden um sich ihren Aufgaben zu stellen. Es fehlt nur noch etwas Feinschliff.*

***PROFESSOR FALKENSTEIN:*** *Flohknäuel, komm nach vorne und verteile die Zauberstäbe.*

***BELLA:*** *(murmelt) Von wegen Flohknäuel. Der alte Zausel hat Fußpilz. Ich hab´s gerochen.*

***PROFESSOR FALKENSTEIN:*** *(drohend) Hast du irgendwas gesagt, Flohknäuelchen?*

***BELLA:*** *Aber nicht doch. Ich bin stumm wie ein Mäuschen.*

***PROFESSOR FALKENSTEIN:*** *Das will ich auch gemeint haben … Der wichtigste Zauberspruch ist der Drachentod. Damit er funktioniert, muss er immer hinter dem Rücken des Drachens ausgesprochen werden. Einer lenkt den Drachen ab, damit der andere zuschlagen kann. Wer spielt den Drachen?*

***BELLA:*** *Ich!*

***PROFESSOR FALKENSTEIN:*** *Music Swan spielt die singende Prinzessin, die den Drachen in den Hinterhalt lockt. Space Girl versteckt sich in der Nähe. Sobald der Drache auftaucht schleicht sie sich von hinten an und verzaubert den Drachen.*

***MUSIC SWAN:*** *(Singt ein Lied)*

***BELLA:*** *(Faucht wie ein Drache)*

***MUSIC SWAN:*** *(ironisch) Oh Weh, ein Drache. Ich bin verloren!*

***BELLA:*** *Ich mach ein Häufchen Asche aus dir!*

***SPACE GIRL:*** *(schnarcht)*

***DANCE FOX:***  *Hey! Space Girl. Wach auf. Du musst den Zauberspruch machen.*

***SPACE GIRL:*** *(gelangweilt) Meinetwegen. (sagt halbherzig den Zauberspruch)*

***BELLA:*** *Oh je. Man hat mich überlistet. Ich sterbe!*

*(rumpeln, als ob jemand hinfällt)*

***PROFESSOR FALKENSTEIN:*** *Äh, na ja. Ganz so leicht wird es nicht sein, aber das war schon ganz*

*gut. Kommt. Wir gehen Mittagessen.*

***ERZÄHLER:*** *Doch leider war ein ungebetener Gast im Klassenzimmer versteckt. Die Hexe hatte, im Bücherschrank versteckt, sehr genau mitgehört.*

***HEXE:*** *Hihihi! Von hinten verzaubern. Das habt ihr euch so gedacht. Jetzt wo ich das weiß, haben die keine Chance mehr. (Geht ab)*

***ERZÄHLER:*** *Die Hexe jedoch, wird wiederrum von der Magierin belauscht.*

***MAGIERIN:*** *Keine Chance mehr? Das hat sie sich so gedacht. Keine Sorge, ich habe alles im Griff!*

***Szene 7a (Erzähler ASMIN, Falkenstein, Zweitklässler, Erstklässler)***

***ERZÄHLER: Endlich ist es soweit. Der Direktor lässt seine Schüler an ihrem letzten Schultag im Klassenraum antreten.***

***(während der Erzähler redet hört man Stühlerücken und Schritte)***

***PROFESSOR FALKENSTEIN:*** *Gut. Kniet nieder.*

***ERZÄHLER:*** *Die Schüler knien gleichzeitig stolz und ehrfürchtig vor Professor Falkenstein nieder. Er berührt ihre Schultern auf beiden Seiten mit dem Zauberstab.*

***PROFESSOR FALKENSTEIN:*** *Die Macht der Elektronen und der ewigen Terrabytes sei mit euch. Ich habe euch alles beigebracht was ihr wisst. Es kann losgehen. Zweitklässler! Ihr geht auf die Suche nach dem magischen Buch.*

***ZWEITKLÄSSLER****: Au ja, das machen wir!*

*(Fußgetrappel)*

***ERZÄHLER:*** *Sie machen sich auf den Weg.*

***PROFESSOR FALKENSTEIN:*** *Die Macht sei mit euch! … Erstklässler! Und ihr ruht euch noch ein*

*wenig aus.*

***ERSTKLÄSSLER:*** *Au ja, das machen wir!*

*(Fußgetrappel)*

***ERZÄHLER:*** *Sie machen sich ebenfalls auf den Weg.*

***PROFESSOR FALKENSTEIN:*** *Der Schlaf sei mit euch.*

*(Fußgetrappel)*

***ERZÄHLER:*** *Nachdenklich und etwas müde schaut Falkenstein den Schülern hinterher.*

*Er bemerkt gar nicht, wie die Hexe sich von hinten anschleicht und ihn mit dem Zauberstab berühren will. Doch bevor ihr das gelingt, schleicht sich die Magierin an die Hexe heran und berührt diese mit ihrem Zauberstab. Die Hexe erstarrt mitten in der Bewegung.*

***PROFESSOR FALKENSTEIN:*** *Ich geh auch noch ein wenig schlafen. Das war ein harter Tag.*

**Szene 7b (Erzähler ASMIN, Hexe, Magierin)**

**ERZÄHLER:** Ohne auch nur den Hauch einer Ahnung von dem Drama zu haben, dass sich eben hinter ihm abgespielt hat, setzt er seine müden Knochen in Bewegung und verlässt den Raum.

Die Hexe erwacht wieder aus der Starre.

**HEXE:** Was fällt dir ein, mich in meinem eigenen Computerspiel zu verzaubern?

**MAGIERIN:** Selber schuld! Du hast hier in der Schule nichts zu suchen. Das ist gegen die Spielregeln.

**HEXE:** Dir werde ich gleich Spielregeln geben. Hex Hex!

**ERZÄHLER:** Eh die Magierin es sich versieht, berührt die Hexe sie mit einem Zauberstab und die kann nicht mehr ordentlich reden. Im Gegenteil …

**MAGIERIN:** Gack, Gack, Gack …

**HEXE:** Überleg dir das nächste Mal mit wen du dich anlegst, du gerupftes Hühnchen. Hahaha.

**ERZÄHLER:** Lachend dreht die Hexe sich weg und verliert das magische Huhn dabei aus den Augen. Das ist wohl etwas leichtsinnig. Denn die Magierin ist trotz ihres Hühnchen Fluches durchaus noch in der Lage zu zaubern. Sie berührt die Hexe mit dem Stab. Was mag wohl jetzt passieren?

**HEXE:** Quak, Quak, Quack.

**MAGIERIN:** Gack, Gack, Gack.

*(Beide gackern und quaken durcheinander. Die Stimmen entfernen sich)*

**Szene 8a (Erzähler MARTA, Dance Fox, Music Swan, Space Girl, Drache, Hexe)**

**ERZÄHLER:** Ein neuer Tag ist angebrochen. Jetzt geht es zur Sache. Die drei mutigen Zweitklässler nähern sich der Drachenhöhle. Dance Fox geht den Schlachtplan nochmal durch.

**DANCE FOX:** Also: Sobald der magische Drache erscheint, geht Music Swan als Prinzessin verkleidet durch den Wald und tut so, als wäre sie auf der Suche nach ihrem Prinzen. Wenn der Drache abgelenkt ist, schleiche ich mich von hinten an und spreche den Drachenfluch. Check?

**BEIDE**: Check!

**MUSIC SWAN:** Wenn irgendetwas schief geht, greift Space Girl ein. Entweder mit einem Donnerzauber oder sie wirft ihre magischen Bälle.

**SPACE GIRL:** Von mir aus.

**ERZÄHLER:** Langsam wird Music Swan nervös.

**MUSIC SWAN:** Mann! Du bist nicht richtig bei der Sache. Konzentriere dich gefälligst. Ich hab keine Lust, vom Drachen verspeist zu werden.

**SPACE GIRL:** Ist ja gut. Entspann dich!

**DANCE FOX:** Das magische Tor. Wir sind da!

**MUSIC SWAN:** Aber wo ist der Drache?

**SPACE GIRL:** Vielleicht auf Urlaub. Glück gehabt.

**DRACHE:** Knusper, knusper Knäuschen, wer knuspert an sein Häuschen.

**SPACE GIRL:** War wohl nix mit Urlaub.

**MUSIC SWAN:** In Deckung!

**ERZÄHLER:** Rasch verstecken sich die Mädchen hinter einem Felsen. Jetzt kommt das Ungeheuer aus der Höhle gekraucht. Es sieht schlimm aus! Es sieht riesig aus!

**DRACHE:** Er hat doch gerade Stimmen gehört. Hey! Wer ist da?

*(schnüffelndes Geräusch machen)*

Irgendjemand ist in der Nähe. Das riecht er doch.

Legt ihr euch an mit einem Drachen

So wird ein Feuer er entfachen

Das einem Hörn und Sehn vergeht

Und euer Haar zu Berge steht

Doch vor euch steht der SCHWARZE Drache

Der 1000 Male schlimmer isst

Und seid ihr frech, sinnt er nach Rache

Bis er den letzten von euch frisst

**SPACE GIRL:** Niedlich!

**DRACHE:** Huuuuunger! Drache hat Hunger!

**ERZÄHLER:** Music Swan ist jetzt hochgradig nervös. Sie hat nicht wirklich Lust den Drachen anzulocken.

**DANCE FOX:** Nun mach schon!

**MUSIC SWAN:** Ich weiß nicht mehr wie man singt.

**ERZÄHLER:** Dance Fox hat für dieses Zaudern kein Verständnis und schubst Music Swan kurzerhand aus dem Versteck hinaus. Die fasst sich ein Herz und tut ihr Bestes.

**MUSIC SWAN:** Lalala. Ich bin ein fein Prinzesschen

Lalala und suche einen Königssohn

Ich irre einsam durch den Wald

Hoffentlich finde ich ihn bald.

**DRACHE:** Lecker! Ein Prinzeschen!

**MUSIC SWAN:** Nicht doch, ich bin von der Müllabfuhr. Wo finde ich denn hier die Bio Tonne?

**ERZÄHLER:** Tatsächlich! Der Drache ist von dieser dussligen Frage so verwirrt, dass er gar nicht bemerkt, wie Dance Fox sich von hinten anschleicht und gerade ausholt um ihn mit dem Zauberstab zu berühren. Doch plötzlich greift die Hexe in das Geschehen ein.

**HEXE:** Vorsicht Drache. Das ist eine Falle! Von Hinten!

**DRACHE:** Waaaas?

**ERZÄHLER:** Der Kopf des Ungeheuers ruckt herum und entdeckt Dance Fox, die vor Schreck mitten in der Bewegung erstarrt. Music Swan ruft flehentlich nach Space Girl.

**MUSIC SWAN:** Schnell, tu endlich was!

**SPACE GIRL:** Sei nicht so hektisch!

**ERZÄHLER:** Space Girl wirft mit magischen Zauberbällen nach dem Drachen. Der weicht für einen Augenblick zurück, doch dann fasst er sich wieder und greift erneut an.

*(während des Geschehens hört man im Hintergrund das fauchen des Drachens)*

**MUSIC SWAN:** Das reicht nicht. Wir sind verloren!

**ERZÄHLER:** Die Magierin kommt jetzt auch dazu und wirft Dance Fox einen hell schimmernden Zauberstab zu.

**MAGIERIN:** Nimm den. Der hat mehr Power!

**ERZÄHLER:** Dance Fox ergreift den Zauberstab und richtet ihn gegen den Drachen. Das Untier erstarrt, wankt und stürzt zu Boden.

*(Donnern)*

**Szene 8b (Erzähler MARTA, Hexe, Drache, Magierin, Dance Fox)**

**DRACHE:** Weh ihm. Es geht zu Ende!

**ERZÄHLER:** Wütend blitzt die Hexe ihre Gegenspielerin an.

**HEXE:** Du solltest dich doch raushalten!

**MAGIERIN:** Du solltest dich doch raushalten!

**HEXE:** Verschwinde endlich!

**MAGIERIN:** Verschwinde endlich!

**HEXE:** Sprich mir gefälligst nicht alles nach!

**MAGIERIN:** Sprich mir gefälligst nicht alles nach!

**HEXE:** Du machst mich wahnsinnig!

**MAGIERIN:** Du machst mich wahnsinnig!

**ERZÄHLER:** Während die Magierin die Hexe mit ihrem Spielchen so abgelenkt hat, dass sie vor Wut ganz dumm und blind wurde, konnte Dance Fox unbemerkt in die Drachenhöhle hineinschleichen. Jetzt stürzt sie eilig hinaus und an den Streithennen vorbei.

**DANCE FOX:** Ich habe das Buch. Wir können verschwinden!

**HEXE:** Ich habe das Buch. Wir können verschwinden!

**MAGIERIN**: Reingelegt!

**HEXE:** Reingelegt! Äh … waaas?

**ERZÄHLER:** Schnell zaubert sich die Magierin mit den Zweitklässlern davon. Die Hexe kann nicht fassen, dass sie hereingelegt wurde

**HEXE:** Verdammt! Das werdet ihr bereuen!

**ERZÄHLER:** Sieberührt den Drachen mit Zauberstab und er erhebt sich.

**HEXE:** Hex Hex!

**DRACHE:** Er hat ordentlich schlimme Kopfschmerzen!

**HEXE:** Denn pass gefälligst besser auf. Du hast nur noch zwei Leben!

**DRACHE:** Und was passiert dann mit ihm?

**HEXE:** Dann gibt es dich nicht mehr.

**DRACHE:** Das macht ihm Angst.

**HEXE:** Reiß dich gefälligst zusammen

**Szene 9 (Erzähler FIONA, Falkenstein, Lady NC, Beautyful, Bella, Bunter Delfin, Music Swan, Dance Fox, Galaxy, Space Girl)**

**ERZÄHLER:** Zurück in der Schule präsentieren die Zweitklässler stolz das Buch, dass sie dem Drachen entrissen haben. Der demokratische Professor Falkenstein hat gerade alle Schüler in die Aula beordert um, gemeinsam mit Lady Noun Chacko, das weitere Vorgehen zu besprechen.

**PROFESSOR FALKENSTEIN:** In den Staub mit euren Nasen. Kniet nieder vor der Schulleitung.

**ERZÄHLER:** Die Schüler knien sich würdig auf den Boden.

**LADY NOUN CHACKO:** Zweitklässler erhebt euch.

**PROFESSOR FALKENSTEIN:** Dieses Mal habt ihr eure Aufgabe mit viel Mut und Geschick bewältigt.

Ich gratuliere euch.

**LADY NOUN CHACKO:** Die Erstklässler applaudieren bitte.

*(gelangweiltes Applaudieren)*

**LADY NOUN CHACKO:** Etwas mehr Begeisterung bitte!

*(gelangweiltes Applaudieren)*

**PROFESSOR FALKENSTEIN:** *(sagt einen Zauberspruch in Phantasiesprache)*

*(Erstklässler geben brausenden Applaus)*

**LADY NOUN CHACKO:** Gut so. Alle setzen!

**PROFESSOR FALKENSTEIN:** Ich verlese jetzt die Aufgaben: Das legendäre Einhorn der

goldenen Wälder soll aus den Klauen des Drachen befreit werden.

**BEAUTYFUL:** Wurde der Drache nicht von den Zweitklässlern erledigt?

**LADY NOUN CHACKO:** Er hat aber drei Leben. Somit sind noch zwei übrig.

**BELLA:** Das ist noch gar nichts. Ich habe sieben Leben.

**PROFESSOR FALKENSTEIN:** Vergiss es. Das gilt für die reale Welt. In diesem Spiel hast du nur eines.

Also pass gut darauf auf.

**BELLA:** Wer hat diesen Mist nur programmiert?

**PROFESSOR FALKENSTEIN:** Ruhe jetzt! Es werden die Kandidaten gezogen.

**LADY NOUN CHACKO:** Die Kandidaten für das Einhorn sind … Bunter Delfin

**BUNTER DELFIN:** Hurra. Das Einhorn.

**LADY NOUN CHACKO:** Und Music Swan.

**MUSIC SWAN:** Herrje. Der Delfin.

**BUNTER DELFIN:** Zicke!

**MUSIC SWAN:** Danke, gleichfalls.

**PROFESSOR FALKENSTEIN:** Die nächste Aufgabe. Der Werwolf muss gefangen und durch

einen Zauber gezähmt werden. Die Kandidaten sind … Dance Fox …

**DANCE FOX:** Das schaffe ich lässig.

**LADY NOUN CHACKO:** und Beautyful mit ihrer bezaubernden Katze Bella.

**BELLA:** Der Wolf? Der Wolf? Der Woooolf? Der Wer? Der Wer? Der Woooolf? Aaaaaah!

**LADY NOUN CHACKO:** Jetzt chill mal. Es gibt Schlimmeres.

**BEAUTYFUL:** Für sie nicht. Es gibt nichts auf der Welt was sie mehr fürchtet als Werwölfe.

**LADY NOUN CHACKO:** Wo die Angst ist, ist auch der Weg. Wir kommen zur letzten Aufgabe. Die wird von Galaxy und Space Girl erledigt.

**GALAXY:** Na toll. Die unmotivierte Schlafmütze.

**SPACE GIRL:** Halt die Klappe. Was weißt du denn?

**GALAXY:** Das du zu nichts taugst!

**PROFESSOR FALKENSTEIN**: Schweigt jetzt! Eure Aufgabe wird es sein zur Meerjungfrau Atlantika

zu reisen und von dort die magische Ozeanblume mitzubringen.

**GALAXY:** Das bisschen „Blumen pflücken“ werden wir wohl noch schaffen.

**SPACE GIRL:** Abwarten.

**PROFESSOR FALKENSTEIN:** Lady Noun Chacko und ich haben euch alles beigebracht, was wir wissen. Den Rest müsst ihr allein schaffen. Schafft ihr es nicht, so sehen wir uns bald wieder. Doch wenn ihr es schafft ist das hier unser letztes Gespräch. Möge die Macht der tausend Terrabytes mit euch sein.

**LADY NOUN CHACKO:** Möge die Macht der tausend Terrabytes mit euch sein.

**SCHÜLER**: Möge die Macht der tausend Terrabytes mit uns sein.

**Szene 10a (Erzähler ASMIN, Bunter Delfin, Music Swan)**

**ERZÄHLER:** Bunter Delfin und Music Swan müssen den Weg zu den goldenen

Wäldern leider zu Fuß gehen. Das ist ein Teil der Aufgabe. Sie sind schon ziemlich platt von

dem Gelaufe.

**BUNTER DELFIN:** Sind wir gleich da?

**MUSIC SWAN:** Ja. Da vorn sind die goldenen Wälder.

**BUNTER DELFIN:** Meine Füße tun schon weh.

**MUSIC SWAN:** Meine auch. Durch die Wanderung haben wir viele Kraftpunkte verbraucht. Wenn wir uns eine Weile auf einen Baumstamm setzen, können wir Energie aufladen.

Beide setzen sich

**BUNTER DELFIN:** Wie war dein Leben, bevor das Spiel dich schluckte?

**MUSIC SWAN:** Ich war Musical Sängerin im großartigen London.

**BUNTER DELFIN:** DESWEGEN heißt du Music Swan!

**ERZÄHLER** Die beiden sind so versunken in ihr Gespräch, dass sie gar nicht bemerken, wie die Hexe sich von hinten anschleicht und irgendetwas auf dem Baumstamm verstreicht auf dem die Mädchen sitzen.

**MUSIC SWAN:** Genau. Ich nehme an, als Delfin schwimmst du gerne:

**BUNTER DELFIN:** Ja. Ich bin schon mal in Florida mit Delfinen geschwommen. Das war wunderschön. Die waren so verspielt.

**MUSIC SWAN:** Fühlst du dich aufgeladen?

**BUNTER DELFIN:** Ja! Total fit!

**MUSIC SWAN:** Lass uns weiter.

**BUNTER DELFIN:** Was ist das? Ich kann nicht aufstehen.

**MUSIC SWAN:** Oh nein. Das ist Hexenklebe. Wir haben Hexenklebe am Hintern.

**Szene 10b (Erzähler ASMIN, Music Swan, Bunter Delfin, Schwarzer Ninja, Magierin, Drache)**

**BEIDE:** Hiiiilfe!

**SCHWARZER NINJA:** Heijaaaaa!

**MUSIC SWAN:** Auch das noch. Der schwarze Ninja.

**SCHWARZER NINJA:** Genau! Ihr seid geliefert. Ich schaffe euch ganz allein. Na los, kommt her.

(Macht Kampfschreie und Kampfbewegungen.)

**MUSIC SWAN:** Hey! Heyyyy! Hallo! Hörst du mal zu?

**SCHWARZER NINJA:** Was ist? Habt ihr Angst?

**MUSIC SWAN:** Nein verdammt. Wir kleben fest.

**SCHWARZER NINJA:** Verdammt!

**ERZÄHLER:** Doch da taucht auch schon die Magierin auf. Wo die wohl immer so plötzlich herkommt?

**MAGIERIN:** Hallo Leute, schön lässig bleiben. Ich löse die Klebe.

*(Sagt einen Zauberspruch)*

**BUNTER DELFIN:** Es klappt. Kannst du den schwarzen Ninja vielleicht auch noch wegzaubern?

**MAGIERIN:** Nein. Den müsst ihr selbst besiegen.

**BUNTER DELFIN:** Ach menno!

**SCHWARZER NINJA:** Ihr seid erledigt.

**MUSIC SWAN:** Denkst DU vielleicht. Wir haben trainiert.

**BUNTER DELFIN:** Genau! Jetzt bist du dran. Und dann kommt der Drache.

**SCHWARZER NINJA:** Das ich nicht lache!

*(Jetzt machen alle Kampfschreie und Lärm)*

**ERZÄHLER:** Ein wilder Kampf entbrennt**.**

Bis jetzt sieht es nach einem Unentschieden aus. Doch da taucht wieder jemand auf, der uns vorher schon das Gruseln gelehrt hat.

**DRACHE:** Was ist das für ein Lärm?

**SCHWARZER NINJA:** Der Drache. Ich hasse den Drachen!

**BUNTER DELFIN** und **MUSIC SWAN:** AAAAAH!

**ERZÄHLER:** Im Nu sind Bunter Delfin und Music Swan hinter einem Busch verschwunden.

**SCHWARZER NINJA:** Wo sind die hin?

**DRACHE:** Er wird dich fressen!

**SCHWARZER NINJA:** Ich bin nicht essbar!

**ERZÄHLER:** Der schwarze Ninja kämpft wie besessen, doch gegen die Flammen des Drachen hat er keine Chance.

(Hintergrundgeräusche: Kampfschreie und Zischen)

**SCHWARZER NINJA:** Feuer spuken ist unfair!

**ERZÄHLER:** Der Ninja flüchtet und der Drachen wirft ihm noch wütend seine Feuerstrahlen hinterher. Diesen Moment nutzt Music Swan um ihn von hinten mit dem Zauberstab zu berühren und ihren Zauberspruch zu sagen.

**MUSIC SWAN:** *Sagt einen Phantasiezauberspruch!*

**DRACHE:** Nein! Schon wieder von hinten erwischt.

(Rumpeln)

**Szene 10c (Erzähler ASMIN, Music Swan, Bunter Delfin, Einhorn)**

**MUSIC SWAN:** Der ist erledigt!

(singender hoher Ton)

**BUNTER DELFIN:** Einhorn Gesang!

**EINHORN** **singt**:

Freiheit, endlich atme ich Freiheit.

Niemand sperrt mich mehr ein,

und mein Herz ist noch rein.

Freiheit, endlich atme ich Freiheit.

Jetzt verlass ich den Wald,

denn dort wars mir zu kalt.

Freiiiiiheit!

**EINHORN:** Vielen Dank. Ihr habt mich gerettet. Als Beweis für eure Heldentat schenke ich euch mein Horn.

**BUNTER DELFIN:** Aber ohne Horn bist du nur noch ein Pferd.

**EINHORN:** Keine Sorge. Das ist wie mit deinen Fingernägeln. Die wachsen doch auch nach. Tschühüs. Ich fliege in die Freiheit.

**EINHORN (singt):** Freiheit! Freiiiiiheiiiiit!

**BUNTER DELFIN:** Findest du meine Fingernägel sind zu lang?

**MUSIC SWAN:** Sobald wir zurück sind spendiere ich dir eine Maniküre, aber zuerst einmal müssen wir zum Portal. Komm.

**Szene 10d (Erzähler ASMIN, Hexe, Drache)**

**ERZÄHLER:** Kaum sind die beiden von der Bildfläche verschwunden, da taucht die Hexe wieder auf.

**HEXE:** Hex Hex!

**DRACHE:** Es hat ihn schon wieder erwischt.

**HEXE:** Du hast nur noch ein Leben übrig. Wenn das weg ist muss ich alles

allein machen! Also reiß dich zusammen.

**DRACHE:** Ich finde das alles sehr stressig. Sehr, sehr stressig.

**HEXE:** Die werden jetzt versuchen, den Werwolf zu fangen. Flieg zu

seiner Höhle und hilf ihm.

**DRACHE:** Muss das sein?

**HEXE schreit:** Los jetzt, sonst werde ich ungemütlich.

**DRACHE:** Also wirklich. Sehr stressig.

**Szene 11a (Erzähler MARTA, Hexe, Werwolf, Drache)**

**HEXE:** Werwolf. Komm. Komm kleiner Werwolf, komm schon. Wo ist dieses

blöde Vieh denn nur abgeblieben?

**ERZÄHLER:** Und da ist sie schon wieder. Diese unermüdlich bösartige Hexe. Sie läuft gerade mit einem alten Hühnerknochen durch den Wald und sieht ein bisschen … lächerlich damit aus.

**WERWOLF (aus der Ferne):** Hast du eben blödes Vieh gesagt?

**HEXE:** Nicht doch. Ich habe schönes Tier gesagt. Jetzt komm schon raus

aus deinem Versteck. Ich muss mit dir reden.

**ERZÄHLER:** Der Wolf springt mit einem kräftigen Satz aus seinem Versteck und reißt der Hexe den Knochen aus der Hand. Drohend schaut das wilde Tier der Hexe in die Augen.

**WERWOLF:** Mit diesem trockenen Knochen wolltest du mich herauslocken? Großer Fehler. Ich werde DIR das Fleisch von den Knochen knabbern.

**HEXE:** Ich habe dich programmiert.

**WERWOLF:** Ach DU warst das. Warum suchst du mich?

**HEXE:** Um dich zu warnen. Zwei Jäger sind unterwegs, um dir das Fell über die Ohren zu ziehen.

**WERWOLF:** Das wagen die nicht.

**HEXE:** Doch. Sie haben in der Zauberschule kämpfen gelernt. Du musst dich verstecken und sie aus dem Hinterhalt angreifen.

**WERWOLF:** Sie kommen aus der Zauberschule? Das klingt gefährlich.

**HEXE:** Keine Sorge. Der Drache wird dir zu Hilfe kommen.

**WERWOLF:** Wo ist er denn?

**HEXE:** Drache!

**DRACHE:** Hier!

**HEXE:** Wenn der Werwolf Probleme bekommt, hilfst du ihm. Verstanden?

**DRACHE:** Aber ich habe doch nur noch ein Leben.

**HEXE:** Du bist ein Drache und ein Drache hat keine Angst!

**DRACHE:** Wenn es sein muss.

**HEXE:** Ich bleibe lieber in der Nähe und passe auf, dass du keinen Mist baust. Und jetzt versteckt euch. Die beiden kommen gleich.

**BEIDE:** Ok!

**Szene 11b (Erzähler MARTA, Hexe, Magierin, Beautyful, Dance Fox)**

**HEXE:** Ha! Alles im Griff! Diesmal verlieren sie.

**MAGIERIN:** Hexilein! Wo ist es denn nur, mein kleines Hexilein!

**HEXE:** Die schon wieder!

**MAGIERIN:** Hexilein! Nun komm doch mal her.

**HEXE:** Niemand nennt mich Hexilein!

**MAGIERIN:** Hexilein, Hexilein, Hexilein!

**HEXE:** Na warte!

**ERZÄHLER:** Schäumend vor Wut rennt die Hexe zu der Stelle, wo die Stimme der Magierin herkam.

**HEXE:** Nanu! Sie ist weg!

**ERZÄHLER:** Jetzt ist die Magierin an der Stelle, von der aus die Hexe losgelaufen ist.

**MAGIERIN:** Na? Ist Hexilein nicht schnell genug? Ist es vielleicht ein dummes, langsames Hexilein?

**HEXE:** Ich mache sie fertig!

**ERZÄHLER:** Da hat die Magierin bei der Hexe wohl einen Schwachpunkt erwischt. Völlig von Sinnen rast diese der lachenden Magierin hinterher und vergisst vollkommen, dass sie das Wolfsversteck im Auge behalten wollte. Gerade jetzt kommen Dance Fox, Beautyful und Bella um die Ecke

**BEAUTYFUL:** War das nicht die Hexe?

**DANCE FOX:** Ja. Und die Magierin hat sie weggelockt. Jetzt ist die Bahn frei.

**BEAUTYFUL:** Ich bin froh, dass du dich hier so gut auskennst. Zusammen können wir es schaffen.

**DANCE FOX:** Es wird Zeit, dass ich aus diesem blöden Spiel endlich herauskomme. Ich will zurück in mein geliebtes Paris.

**BEAUTYFUL:** Du bist aus Paris?

**DANCE FOX:** Ja. In Paris sind die besten Tänzerinnen der ganzen Welt. Meine Mutter gehörte zu diesem erlauchten Kreis. Und ich werde es auch schaffen.

**BEAUTYFUL:** Falls wir unsere Aufgaben erledigen.

**DANCE FOX:** Ja … Falls … Woher kommst du?

**BEAUTYFUL:** Aus Berlin.

**DANCE FOX:** Habt ihr da immer noch diese komische Mauer?

**BEAUTYFUL:** Nee! habt ihr immer noch diesen komischen Eifelturm?

**DANCE FOX:** Ich glaube schon.

**BELLA:** **schreit:** Aaaaa!

**BEAUTYFUL:** Was ist denn los?

**BELLA:** Ich stehe kurz vor dem Herzinfarkt, weil jeden Moment der Herr Werwolf um die Ecke spazieren könnte und euch fällt nichts Besseres ein, als über Türmchen und Mäuerchen zu quatschen. Habt ihr überhaupt schon einen Plan?

**DANCE FOX:** Klar doch. Wie ihr wisst, liebt dieses Untier Katzen über alles?

**BELLA:** Ehrlich?

**BEAUTYFUL:** Genau. Und zwar zum Frühstück.

**DANCE FOX:** Beautyful und ich verstecken uns hinter diesem Baum. Du bleibst vor diesem Baum sitzen und miaust aus Leibeskräften. Der Werwolf wird aus seinem Bau kommen und sich hungrig auf dich stürzen. Kurz bevor er mit seinen Klauen nach dir schnappt, werfen wir dieses magische Tuch über ihn.

**BEAUTYFUL:** Das Monster wird für einen Augenblick sehr geschwächt sein.

**DANCE FOX:** Diesen Moment nutzen wir, um ihn durch einen Zauberspruch zu lähmen.

**BELLA:** Spinnt ihr? Da mache ich nicht mit.

**Szene 11c (MARTA Erzähler, Werwolf, Dance Fox, Beautyful, Bella, Drache, Magierin)**

**WERWOLF:** Da hat die Katze Recht. Das ist viel zu gefährlich.

**ERZÄHLER:** Die Stimme kennen wir doch, oder? Stimmt. Es ist der Werwolf. Die Mädchen hatten sich genau an den Baum gesetzt, hinter dem sich der Werwolf versteckt hatte. Der hörte ihnen gemütlich beim Pläne schmieden zu. Bella erfasste als einzige die Lage und war mit einem Satz in der Baumkrone verschwunden. Die beiden Mädchen registrierten leider nur WAS gesagt wurde und nicht WER es gesagt hatte.

**DANCE FOX:** Überhaupt nicht. Jeder weiß doch, dass der Werwolf sehr dämlich ist und sich problemlos überlisten lässt.

**WERWOLF:** Nicht doch. Ich dachte, er wäre besonders schlau, weil er euch belauscht, um eure Taktik herauszufinden.

**BEAUTYFUL:** Glaube ich nicht. Wenn der Werwolf in der Nähe wäre, hätte meine Katze schon längst angeschlagen. Die merkt doch sowas. Stimmts, Bella? … Bella?

**ERZÄHLER:** Beautyful und Dance Fox drehen sich zu Bella. Aber dort wo Bella saß, sitzt jetzt der Werwolf. Sie schauen den Werwolf an, dann schauen sie sich gegenseitig an, dann schauen sie in die Weite des Waldes, dann zurück zum Wolf, dann in die Weite des Waldes und fangen an zu schreien.

**BEIDE:** Aaaaaah!

**WERWOLF:** (jault)

**ERZÄHLER:** Die Mädchen springen auf und flüchten in den Wald. Der Wolf hinterher. Dann kommen sie wieder zurück. Der Wolf auch. Dann rennen die Mädchen in verschiedene Richtungen. Der Wolf ist verwirrt. Er dreht sich um, sieht den Drachen und jault erschreckt.

**WERWOLF:**  (jault)

**ERZÄHLER:** Der Drache schreit vor Schreck.

**DRACHE:** Aaaah!

**ERZÄHLER:** Der Drache flüchtet auf den Baum. Bella springt panisch von selbigen herunter …

**BELLA:** Miau!

**ERZÄHLER: …** und landet vor den Augen des Werwolfes. Der Werwolf starrt erstaunt und hungrig auf Bella. Bella starrt panisch auf den Werwolf und die Mädchen nutzen die Gelegenheit, um dem Werwolf die magische Decke überzuwerfen.

**WERWOLF:** Hey Drache, hilf mir! Ich bin durch eine magische Decke geschwächt.

**DRACHE:** Nix da, ich verschwinde. Ich habe nur noch ein Leben.

**WERWOLF:** Verräter!

**DANCE FOX:** Werwolf erstarre!

**ERZÄHLER:** Der Werwolf erstarrt durch Dance Foxes gut getimten Zauberspruch. Die Magierin erscheint.

**MAGIERIN:** Der Zauber hält nur bis morgen zur Mittagsstunde. Ihr müsst sofort zum Portal, beeilt euch. Ich muss noch den anderen helfen.

**DANCE FOX:** Ich hoffe sie schaffen es. Sonst war alles umsonst.

**Szene 12 (Erzähler ANNA, Magierin, Atlantika)**

(Wasser plätschern)

**ERZÄHLER:** Jetzt befinden wir uns am Rande des endlosen Wassers. Unterhalb des Ufers ist die Palasthöhle von Atlantika. Die Meerjungfrau zieht wieder einmal ihre Runden an der Wasseroberfläche. Eine alte Bekannte ruft nach ihr.

**MAGIERIN:** Hallo Atlantika.

**ATLANTIKA:** Sie mal einer an. Die große Magierin. Wie komme ich zu der Ehre?

**MAGIERIN:** Deine Zeit ist gekommen. Der Lehrer hat deinen Namen gezogen.

**ATLANTIKA:** Das ist schon mal passiert. Geholfen hat es nichts.

**MAGIERIN:** Die Gamer, die dieses Mal auf dem Weg sind, spielen besser. Du kannst es schaffen.

**ATLANTIKA:** Und? Soll ich jetzt vor Freude durchs Wasser hüpfen? Wie ein Delfin, dem ein Fisch in den Schnabel geworfen wurde, weil er hübsche Loopings in den Wellen gedreht hat?

**MAGIERIN:** Nein. Pass einfach auf, dass sie gewinnen.

**ATLANTIKA:** Ach tatsächlich? Soll ich ihnen die Lösungen zuflüstern? Das wäre doch gegen die Regeln.

**MAGIERIN:** Das wäre es tatsächlich.

**ATLANTIKA:** Für dich ist das doch alles nur ein Spiel. Du tust immer so, als ob du besser als die Hexe bist. Bist du aber nicht.

**MAGIERIN:** Willst du ihnen jetzt helfen oder nicht?

**ATLANTIKA:** Was muss ich tun?

**MAGIERIN:** Die Hexe setzt dieses Mal einen Drachen gegen die Gamer ein. Er hat nur noch ein Leben und wird sehr wild und aggressiv sein, weil er Angst hat. Wir können ihn nicht besiegen aber wir können ihn täuschen … ohne gegen die Regeln zu verstoßen.

**Szene 13 (Erzähler FIONA, Drache, Hexe)**

**ERZÄHLER:** Einige Gigameilen entfernt stellt die Hexe mal wieder den Drachen zur Rede.

**HEXE:** Warum bist du weggelaufen?

**DRACHE:** Er ist weggelaufen, weil er nur noch ein Leben hat.

**HEXE:** Ich habe dich aber nicht als Angsthasen, sondern als Drachen erschaffen.

**DRACHE:** Aber jeder hätte an seiner Stelle Angst gehabt.

**HEXE:** Vielleicht sollte ich dich einfach aus dem Spiel löschen.

**DRACHE:** Nein, nicht nötig. Was soll er tun?

**HEXE:** Vernichte die Ozeanblume, sobald Space Girl und Galaxy sie gefunden haben.

**DRACHE:** Wo findet er diese Blume?

**HEXE:** Dort Wo der Ozean beginnt und der Regenbogen aufhört. Sobald du deine Aufgabe erledigt hast, bist du unsterblich.

**Szene 14a (Erzähler ANNA, Space Girl, Galaxy)**

(Wasserrauschen)

**ERZÄHLER:** Galaxy und Space Girl haben inzwischen den Ozean erreicht. Space Girl ist eingeschlafen, Während Galaxy noch nachdenklich und suchend aufs Meer schaut. Plötzlich wälzt Space Girl sich hin und her und beginnt im Schlaf zu jammern.

**SPACE GIRL:** Nein! Lasst mich in Ruhe! Das ist meiner. Gebt ihn mir zurück! Neiiin!

**GALAXY:** Hey, wach auf, wach auf.

**SPACE GIRL:** Neiiiin!

**GALAXY:** Ist ja gut. Beruhige dich. Es war nur ein Traum.

**SPACE GIRL:** Wo bin ich?

**GALAXY:** Leider in einem Computerspiel.

**SPACE GIRL:** Ein Glück!

**GALAXY:** DAS soll Glück sein?

**ERZÄHLER:** Doch Space Girl antwortet nicht. Galaxy hakt noch einmal nach.

**GALAXY:** Was haben sie dir weggenommen?

**SPACE GIRL:** Wovon redest du?

**GALAXY:** Du hattest im Traum gerufen: „Das ist meiner. Gebt ihn mir zurück.“

**SPACE GIRL:** Ach so. Na ja. Das war nur mein Teddy.

**GALAXY:** Dein Teddy? War der so wichtig? Wer hatte ihn dir weggenommen?

**SPACE GIRL:** Die anderen Kinder. Zögert … im Kinderheim. Ich weiß auch nicht warum ich so an dem hing. Da war ich noch klein. Später wurde ich immer schneller und stärker. Da nahm mir niemand mehr was weg.

**GALAXY:** Du bist im Heim aufgewachsen?

**SPACE GIRL:** Ja.

**GALAXY:** Was ist mit deiner Familie?

**SPACE GIRL:** Keine Ahnung. Ich wurde in die Babyklappe geschmissen.

**GALAXY:** Mit dem Teddy zusammen, nehme ich an.

**SPACE GIRL:** Genau.

**GALAXY:** Deswegen war er so wichtig.

**SPACE GIRL:** Ja, deswegen.

**GALAXY:** Darum bist du auch so garstig.

**SPACE GIRL:** Danke für das Kompliment.

**GALAXY:** Hör mal. Ich weiß nicht warum, aber irgendwie mag ich dich. Dieses Spiel ist genau sowenig das wirkliche Leben, wie der Teddy deine wirkliche Familie war.

**SPACE GIRL:** Ja und?

**GALAXY:** Wenn du nicht bereit bist, dass Spiel zu verlassen, müssen wir alle bleiben.

**SPACE GIRL:** Ich weiß ja, was du meinst. Es ist nur so … da draußen in der realen Welt muss ich immer kämpfen, um akzeptiert zu werden. Immer die Beste sein. Das ist einfach nur anstrengend. Das macht keinen Spaß.

**GALAXY:** Wenn wir es zurückschaffen, wird das anders. Glaube mir. Du musst dich nicht beweisen. Du bist Ok, so wie du bist. Wir werden Freunde und ich zeige dir, wie man Spaß hat und gemocht wird, ohne immer die Beste zu sein.

**Szene 14b (Erzähler ANNA, Space Girl, Atlantika, Galaxy)**

**SPACE GIRL:** Das klingt fast zu schön, um wahr zu sein. Wie finden wir die Meerjungfrau?

(starkes plantschen)

**ATLANTIKA:** SIE findet EUCH.

**BEIDE:** Aaaah!

**ATLANTIKA:** Tut mir leid. Ich wollte euch nicht erschrecken. Na ja … andererseits finde ich es auch ein bisschen lustig, wenn jemand sich erschreckt … also … was wollt ihr überhaupt von mir?

**SPACE GIRL:** Wir brauchen die Ozeanblume, um aus diesem Spiel wieder herauszukommen.

**ATLANTIKA:** Das ist also ein Spiel für euch. Denn ist das wohl nicht so wichtig.

**GALAXY:** Wir wollen unser echtes Leben wieder zurück. DAS ist uns wichtig!

**ATLANTIKA:** Wollt ihr das wirklich?

**ERZÄHLER:** Prüfend schaut Atlantiks Space Girl an. Sie hat ein wirklich gutes Gespür für die Seelen der Menschen.

**SPACE GIRL:** Was guckst du mich so an?

**ATLANTIKA:** Ich kann es bei dir nicht so richtig fühlen.

**SPACE GIRL:** Ich will es nicht wirklich, aber ich glaube es ist das Richtige.

**GALAXY:** Willst du meine beste Freundin sein und wir versuchen es gemeinsam?

**SPACE GIRL:** Ja!

**ATLANTIKA:** Also?

**SPACE GIRL:** Ja. Ich will das echte Leben leben. Ich will Freunde haben, denen ich vertraue und ich will Freude am Leben haben.

**ATLANTIKA:** Auch wenn es mal blöd läuft und gerade keinen Spaß macht?

**SPACE GIRL:** Auch dann. Ich mache einfach weiter bis es wieder schön ist.

**ATLANTIKA:** Gut! Damit ist eure erste Aufgabe erfüllt. Ihr habt euer Herz für die Welt geöffnet. … Puh … das klingt wirklich ein bisschen zu feierlich … oder schleimig? … ich muss fast ein bisschen weinen … aber Meerjungfrauen weinen nicht … vielleicht bin ich ja keine richtige Meerjungfrau … Hmmm …

**GALAXY:**  Wie lauten denn jetzt die anderen Aufgaben?

**ATLANTIKA:** Zuerst einmal sollst du mich nicht hetzen, aber … Moment … das ist noch nicht die Aufgabe … das wäre zu leicht … nicht hetzen … genau … geduldig müsst ihr sein … entspannt … . Verbindet euch mit der Macht! Könnt ihr meditieren?

**SPACE GIRL:** Ja. Haben wir in der Zauberschule gelernt.

**ATLANTIKA:** Also gut. Eure Aufgabe ist: Verbindet euch gemeinsam mit der Macht, ruft die Winde, hört deren Stimme, sprecht mit ihrer Stimme.

**SPACE GIRL:** Ich habe keine Ahnung wie das geht.

**ATLANTIKA:** Es funktioniert, wenn du vertraust. Ihr müsst anwenden, was ihr in der Schule gelernt habt.

**GALAXY:** Wir verbinden uns durch Meditation miteinander.

**SPACE GIRL:** Und dann lassen wir es donnern und blitzen. Dadurch bringen wir die Winde in Schwung.

**GALAXY:** Dann lauschen wir!

**ATLANTIKA:** Viel Glück!

**ERZÄHLER:** Die Mädchen setzen sich im Schneidersitz auf den Boden und schauen sich in die Augen. Erst ist alles ganz still. Nichts passiert. Aber dann …

(Wind rauschen, immer stärker, Sturm während sie reden)

**BEIDE:**

Wenn die Erde ihren Himmel so sehr liebt,

Das sie im Sturm den Ozean beiseiteschiebt

Um ihm am tiefsten Grunde aller Meere,

Ihr sehnsüchtiges Herz zu zeigen …

Erwacht die heilige Blume.

(Das Windrauschen endet)

**Szene 14c (Erzähler ASMIN, Atlantika, Space Girl, Galaxy, Drache, Hexe)**

**ATLANTIKA:** Das war sehr schön, ihr beiden. Zum Schluss ein Rätsel. Wer sagt diesen Satz? "Mein Leben liegt in deinen Händen. Nähre mich so gedeihe ich, doch tränkst du mich, so sterbe ich."

**SPACE GIRL:** Ach herrje. In wessen Händen?

**ATLANTIKA:** Egal. Das gilt für jeden, der Hände hat.

**GALAXY:** Menschen haben Hände.

**SPACE GIRL:** Affen aber auch.

**ATLANTIKA:** Mag sein. Aber Affen können kein Feu ... Ups!

**GALAXY:** Was wolltest du gerade sagen?

**ATLANTIKA:** Nix!

**SPACE GIRL:** Ich glaube, sie wollte sagen: "Affen können kein Feuer machen."

**ATLANTIKA:** Gar nicht!

**SPACE GIRL:** Genau. Wenn man Feuer tränkt, geht es aus und stirbt somit eines tragischen Todes.

**GALAXY:** Und wenn man es nährt, brennt es lustig weiter.

**ATLANTIKA:**  Ist ja gut. Ihr habt es erraten. Wartet! Ich hole euch schnell die Ozeanblume.

**ERZÄHLER:** Spricht sie und verschwindet für einen Augenblick in den Wellen um dann wieder mit einer gewöhnlichen und unspektakulären und völlig unpassenden Seerose

wiederaufzutauchen.

**ATLANTIKA:** Bitteschön! Die Ozeanblume!

**GALAXY:** DAS ist die Ozeanblume

**ATLANTIKA:** Ja! Gefällt sie dir nicht?

**GALAXY:** Na ja, schon. Aber ich hätte mehr erwartet. Egal. Hauptsache wir kommen endlich zurück.

**ERZÄHLER:** Da erscheint plötzlich wie aus dem nichts … der Drache.

**DRACHE:** Haha! Zu früh gefreut!

**ERZÄHLER:** Der gewaltige Drache stürzt auf unsere Heldinnen nieder, Galaxy lässt die Blume vor Schreck fallen und das Monster lässt einen Feuerstrahl auf die zarte Pflanze sausen, der sie im Nu in Staub und Asche verwandelt.

**DRACHE:** Gewonnen! Er hat gewonnen! Er ist frei.

**ALLE:** Nein! Die Blume!

**ERZÄHLER:** Die Hexe kommt triumphierend auf einem Besen herbeigesaust und

klatscht mit dem Drachen ab. Dieser schwingt sich in die Lüfte und rauscht in den Himmel.

**DRACHE:** Jippieh!

**HEXE:** Tja, ich hätte nie gedacht, dass euer Schicksal an so einem plumpen Blümchen hängt. Damit seid ihr also gescheitert. Willkommen in meiner Welt. Ich gehe erstmal die Magierin suchen, um ihr schonend beizubringen, dass sie diese Runde schon wieder verloren hat.

Tschühüüüüs! (ihre Stimme entfernt sich)

**ATLANTIKA (äfft die Hexe nach):** Tschühüüüüs!

**Szene 14d (Erzähler ANNA, Galaxy, Space Girl, Magierin, Atlantika, Magierin)**

**GALAXY:** Alles vorbei. Für immer gefangen. Ich werde meine Familie nie wiedersehen.

**SPACE GIRL:** Tut mir leid, Galaxy.

**ERZÄHLER:** Da taucht die Magierin auf. Ob sie die Mädchen wohl trösten will?

**MAGIERIN:** Happy end!!!

**GALAXY:** Das nennst du Happy end???

**SPACE GIRL:** Du hast gut reden. Für dich gibt es noch ein Leben in der echten Welt.

**ERZÄHLER:** Da meldet sich Atlantika lächelnd zu Wort.

**ATLANTIKA:** Ihr habt aber auch ein Leben in der echten Welt … und ich ebenso.

**GALAXY:** Was meinst du damit?

**MAGIERIN:** Das war alles ein Bluff. Atlantika ist die Ozeanblume. Ihr habt nicht nur euch selbst, sondern auch sie befreit. Auch Atlantika war ein gefangener Gamer. Beeilt euch! die anderen haben ihre Aufgaben ebenfalls erfüllt und warten schon am Portal. Sobald ihr das Spiel verlassen habt, bin ich der Gewinner.

**SPACE GIRL:** Es ging dir auch nur ums gewinnen.

**ATLANTIKA:** Ja. Sie ist nicht besser als die Hexe. Lebt wohl! Ich habe mein eigenes Portal. **ERZÄHLER:** Jetzt verschwindet Atlantika in den Wellen um irgendwo in der echten Welt ihr altes Leben wieder aufzunehmen. Die Magierin gibt den Gamern jetzt noch den letzten Hinweis.

**MAGIERIN:** Damit das Portal sich öffnet, müsst ihr einen magischen Kreis bilden und nacheinander eure wirklichen Namen sagen.

**Szene 15 (Erzähler FIONA, Beautyful, Bunter Delfin, Galaxy, Music Swan, Dance Fox, Space Girl, Bella)**

**ERZÄHLER:** Alle Gamer haben sich jetzt dort versammelt, wo sie damals über das Portal in Wunderwelt eintraten. Sie bilden einen Kreis und halten sich dabei an den Händen.

**BEAUTYFUL: Ich bin Beautyful und mein wirklicher Name ist … *wirklicher Name***

**BUNTER DELFIN: Ich bin Fiona.**

**GALAXY: Ich bin Hai Lam.**

**MUSIC SWAN: Ich bin Anna.**

**DANCE FOX: Ich bin Aurelia.**

**SPACE GIRL: Ich bin Lola.**

**BELLA: Ich bin Bella und mein wirklicher Name ist … Miau!**

**ERZÄHLER: Ein kleines Licht erscheint in Bellas Körper. Es wandert weiter im Kreis von Hand zu Hand, bis es wieder bei Bella angekommen ist. Dann springt es in die Mitte des Kreises, wächst und wächst bis es wie ein großes Tor aus Regenbogenlicht aussieht.**

**ALLE:** Das Portal!

**ERZÄHLER:** Feierlich und ohne große Eile wandert ein Gamer nach dem anderen ins Licht um auf Nimmer Wiedersehen aus Wunderwelt zu verschwinden. Als Letzte schlendert lässig die Katze hinein. Sie schaut nochmal über die Schulter und sieht, wie die Hexe mit hochrotem Kopf auf ihrem Besen angerast kommt. Das nimmt Bella zum Anlass nochmal ihr Revier zu markieren und der Verfolgerin zu zeigen, was sie von ihr hält. Das Portal schließt sich. Die Hexe hat verloren.

**Szene 16 (Erzähler ASMIN, Phillip, Bella, Beautyful, Galaxy, Bunter Delfin)**

**ERZÄHLER:** Irgendwo im fernen New York … na ja … in Kuhdorfingen sitzt Phillip am Laptop seines Bruders und fragt sich verzweifelt, wie er diesem erklären soll, dass er vor einer Stunde in seinem Namen drei Gamer und eine Katze in einem Videospiel verloren hat. Da kommt sein Hund hineingerannt und hat etwas im Maul.

**PHILLIP:** Ein Videospiel. Mal sehen.

**ERZÄHLER:** Während Phillip neugierig die Gebrauchsanweisung des Spieles durchliest, fängt die Luft in seinem Raum an zu flimmern. Plötzlich purzeln alle Gamer, samt Katze durch sein Zimmer und landen vor seinen Füßen auf dem Boden.

**PHILLIP**: Aaahhh!

**BELLA:** Miau!

**BEAUTYFUL:** Lass mich raten. Du bist Big Lion.

**PHILLIP:** So in etwa. Habt ihr es ohne mich geschafft?

**GALAXY:** Das mussten wir ja wohl.

**PHILLIP:** Tut mir leid.

**BUNTER DELFIN:** Das hier ist ja gar nicht New York.

**PHILLIP:** Da habe ich wohl ein wenig geflunkert.

**GALAXY:** Und ein Big Lion bist du auch nicht.

**PHILLIP**: Nee. Aber dafür habe ich ein tolles Spiel entdeckt. Hier, schaut mal. Das hat mir mein Hund mitgebracht. Es heißt „Sternenreise“. Mit der WLAN Funktion werdet ihr in Elektronen umgewandelt und auf den Mond gebeamt. Von dort aus könnt ihr euch ins Weltall schießen lassen. Habt ihr Lust eine Runde zu spielen?

**ALLE:** Nein!!!

**BELLA:** Miau!

**ERZÄHLER:** Recht so. Irgendwann muss ja auch mal Schluss sein. Sie haben wirklich genug im echten Leben zu tun. Mit echten Freunden hinaus an die echte frische Luft gehen und echte Abenteuer erleben. Sich von echten Eltern und Geschwistern nerven lassen, in eine echte Schule gehen und … nach echten Mäusen jagen. Außerdem gilt es, noch eine echte Mission zu erfüllen. Die Hexe und die Magierin gibt es ja als Spieleentwickler in der realen Welt. Sie müssen gefunden werden, damit sie nicht noch andere Gamer nach Wunderwelt entführen. Aber das ist eine andere Geschichte.

ENDE