

Nachdem ihr eure Entscheidung getroffen habt, beeilt ihr euch in den Theaterraum zu kommen. Die Flure der Schule sind verwaist. Eigentlich hättet ihr mehr Leben erwartet. Kein Mensch weit und breit. Du siehst dich um. Da ihr euch auf einem endlos langen Flur mit kahlen Wänden befindet, gibt es nichts, was sich bewegen könnte. Wovon sollst du also ableiten, ob noch alles im Lot ist? Erleichtert nimmst du zur Kenntnis, dass im Musikraum Klaviermusik ertönt. Kurz darauf stimmt ein vielstimmiger Kinderchor mit ein. Als ihr an den Aquarien vorbeikommt, bewegen sich die Fische ganz normal. Im Moment scheint alles in bester Ordnung.

„Sollen wir klopfen?“, fragt Swantje vor der breiten Flügeltür des Theaterraums.

Du legst das Ohr ans Holz. „Alles still. Da drinnen ist niemand.“ Vorsichtig drückst du die Klinke. „Abgeschlossen.“

„Ich geh zum Hausmeister und hol den Schlüssel“, sagt Swantje.

„Weshalb soll der freiwillig den Theatersaal für uns öffnen?“

„Vielleicht, weil ich ihn freundlich bitte?“ Schon ist sie unterwegs, um den vermutlich in der Glaskabine sitzenden Hausmeister nach dem Schlüssel zu fragen.

Sekunden später vernimmst du aus der entgegengesetzten Richtung Schritte. Und Männerstimmen, mindestens zwei. Durch die verglaste Front des Flurs vor

dem Theaterraum kannst du die beiden Männer beobachten. Sie tragen schwarze Kapuzenshirts, streben direkt auf dich zu. Du musst hier verschwinden. Hinter dir steht die alte Litfaßsäule von einem Theaterstück der letzten Jahre. Du kennst das Stück und weißt, dass die Säule über eine Geheimtür verfügt. Ehe die beiden Fremden eine Chance haben, dich zu entdecken, bist du in der Säule verschwunden. Durch die Luken, die man von außen kaum wahrnimmt, kannst du rundum alles beobachten.

Als die beiden den Theatersaal verschlossen vorfinden, wirken sie ebenso ratlos wie Swantje und du. Mit



gedämpften Stimmen beraten sie, was sie tun sollen. Du verstehst kein Wort. Wenn jetzt die Zeit anhalten würde, könntest du die zwei Typen während ihrer Erstarrung überwältigen und fesseln. Quatsch! Wenn sie tatsächlich zu den kriminellen Zeitgangstern gehören, bleibt ihnen bei einem Zeitstopp die Starre ja genauso erspart wie dir.

Du kannst nur abwarten und sie beobachten. Die beiden blicken in deine Richtung. Haben sie dich entdeckt? Nein, sie sehen nach Swantje, die mit dem Hausmeister zum Theaterraum zurückkehrt. Du musst sie warnen!

Hastig versuchst du, aus der stockdunklen, viel zu engen Litfaßsäule zu kommen. Die Säule gerät ins Schwanken und kippt! Panik! Rückwärtskriechend willst du dich befreien.

„Um Himmels Willen!“, ruft der Hausmeister.

Swantje lacht. „Was machst du denn dadrin?“

Du schickst einen vielsagenden Blick in Richtung der beiden Typen. Swantje scheint nicht zu kapieren, dass du glaubst, die dunklen Gestalten hätten etwas mit den Zeitnehmern zu tun.

Der Hausmeister wendet sich freundlich lächelnd an die Fremden. „Kann ich irgendwie helfen?“

Der eine deutet mit dem Daumen auf den Theaterraum. „Wir müssten da rein. Frau Tiez hat uns gebeten, die Bühne auszumessen.“

„Für den neuen Vorhang“, ergänzt der andere.

„Ach ja, das hatte sie angekündigt.“ Der Hausmeister klickt den dicken Schlüsselbund von der Gürtelschlaufe. „War das nicht für nächste Woche geplant?“

„Wenn's früher möglich wäre, sollten wir gerne schon heute kommen“, antwortet wiederum der erste.

„Beim nächsten Mal benutzen Sie bitte den Haupteingang“, ermahnt der Hausmeister die beiden beiläufig. „Ich weiß ganz gern Bescheid, wer sich im Schulgebäude aufhält.“

„Geht klar, Chef“, erwidert der erste Typ.

„Und du erzählst mir bitte mal“, wendet sich der Hausmeister an dich, „was du in der Litfaßsäule verloren hast.“

„Frau Tiez hat überlegt, ob wir die Säule in unsere Aufführung einbauen. Da hab ich schon mal probiert, ob ich reinpasse.“

„Hm. Gute Ausrede“, sagt der Hausmeister. „Dann hilf mir mal, das Ding wieder aufzustellen.“

„Ja, klar.“ Du fragst dich, wie du gegen die Zeitganoven etwas zu Wege bringen sollst, wenn du beim Anblick jedes Fremden sofort in Panik verfallst. Andererseits bist du erleichtert, dass die zwei offenbar harmlos sind und lediglich einen Auftrag für Frau Tiez erledigen.

Ehe er den Theatersaal aufschließt, rückt der Hausmeister die Säule noch ein wenig umständlich zurecht.

Endlich schließt er die Tür auf. Im dunklen Theater-
raum öffnet er mit einem weiteren Schlüssel zielsicher
die Wandklappe, hinter der die Lichtanlage verborgen
ist. Mit ein paar Klicks erhellt er den stockfinsternen
Raum. „Ihr findet, was ihr braucht?“

„Ja, danke fürs Aufschließen“, antwortet Swantje.
„Wir sind gleich wieder raus.“

„Wir kommen auch klar“, sagt einer der Fremden.
„Sobald wir alles ausgemessen haben, sind Sie uns
schon wieder los. Natürlich durch den Vorderausgang!“

„Alles klar“, ruft der Hausmeister im Gehen.

Während du und Swantje die Requisitenkisten im
hinteren Bühnenbereich durchsucht, begutachten die
Männer den Vorhang, der nach deinem Geschmack
eigentlich noch ganz proper aussieht. Du nimmst dir
den alten Wecker vor. Kaum hat Swantje die Küchen-
uhr gefunden, versucht ihr, eure Uhren wie im Brief
beschrieben zu aktivieren.

„Wow“, stößt du flüsternd hervor, als sich die Zeiger
wie von Zauberhand geführt auf die Urzeit einstellen.

„Ich fass es nicht“, sagt Swantje.

Im nächsten Augenblick stehen die beiden Männer
vor euch. „So, und jetzt her damit!“, bellt der eine.

Der andere streckt bereits die Hand nach Swantjes
Küchenuhr aus. Während du dich rückwärtsstolpernd
hinter die Regale rettetest, flüchtet Swantje zur Tür. Die
beiden setzen ihr nach, verfolgen sie durch die Stuhl-

reihen des Zuschauerraums. Tastend versuchst du, in
der fast nachtdunklen Ecke der Bühne den Hinteraus-
gang zu finden.

„Eine Stunde!“, hörst du unvermittelt jemanden
rufen. Die Stimme kennst du doch! Wie herbeigezau-
bert steht Frau Tiez inmitten der Stuhlreihen. Wo
kommt sie so plötzlich her?

„Vorwärts oder rückwärts?“, reagiert Swantje geistes-
gegenwärtig auf diesen Zuruf.

Ihre Verfolger lassen von ihr ab und stürzen sich
ohne zu zögern auf Frau Tiez. Die im Weg stehenden
Stühle stoßen sie dabei achtlos zur Seite. Leider kannst
du im Gerumpel der Stühle die Lehrerin nur halb ver-
stehen: „...wärts!“

Zack – ist sie ebenso schnell verschwunden, wie sie
aufgetaucht war. Eine Sekunde später ist auch Swantje
nicht mehr im Raum.

„Verdammt!“, ruft einer der beiden Verfolger.

Der andere bleibt eiskalt. „Dann schnappen wir uns
eben den Wecker.“

Was für eine grandiose Ansage: Eine Stunde! Das
hilft! Noch hilfreicher wäre allerdings gewesen, die
Lehrerin hätte sich ein klein wenig deutlicher ausge-
drückt und du hättest verstehen können, in welche
Richtung die Reise gehen soll. Vorwärts oder rück-
wärts?



Jetzt entscheidest du!

- Du entscheidest dich für die Zukunft und stellst die Uhr um eine Stunde vor. Lies weiter auf Seite 103.
- Du entscheidest dich für die Vergangenheit und stellst die Uhr um eine Stunde zurück. Lies weiter auf Seite 90.

Noch immer im Bett liegend, hörst du leises Flüstern auf dem Flur. Vorsichtig ziehst du das Kissen vom Gesicht. Die Tür steht einen Spaltbreit offen. Ein schmaler Lichtkeil fällt vom Flur ins Zimmer. Deine Eltern haben sich offenbar in die Küche verzogen. Auf deinem Schreibtisch liegen Päckchen. Daneben steht eine Vase mit Blumen. Du stützt dich auf die Ellbogen, richtest dich im Bett halb auf. Was hat das denn nun wieder zu bedeuten? Ist es möglich, dass du ...? Du fasst dir an die Stirn. Selbst wenn die Zeit noch so sehr aus den Fugen geraten ist – wie hast du diesen Termin vergessen können? Erneute Schritte. Flüstern. Du drehst dich um, stellst dich wieder schlafend. Ein Streichholz zischt.

„Fertig?“, haucht deine Mutter.

„Fertig“, erwidert dein Vater flüsternd.

Lautes Rumpeln. Deine Mutter oder dein Vater scheint im Halbdunkel gegen einen Stuhl gestoßen zu sein. Ein günstiger Moment, um die Rolle des plötzlich aus dem Schlaf Gerissenen zu spielen. „Was ist los?“, grummelst du, während du dich aufrichtest. Du reibst dir die Augen, als wärst du in diesem Moment wach geworden.

Deine Mutter trägt eine Geburtstagstorte, dein Vater hält schützend die Handflächen vor die Kerzen, damit sie nicht ausgehen. „Happy Birthday to You!“, singt deine Mutter. Dein Vater brummt schräg mit.