

Das Theaterstück “ZEITREISE oder: wo sind die Blumen?” spielt in einem alten Amphitheater und beginnt mit einer Szene voller Müll und vernachlässigter Natur. Die Charaktere sind eine bunte Mischung aus Tieren, Insekten und fiktiven Figuren, die alle auf ihre Weise versuchen, die Ordnung wiederherzustellen und die Blumen zu retten, die am Verdorren sind. Zusammenfassung:

- Einführung:
 - Das Amphitheater ist eine Müllhalde mit alten Robotern und Mülltonnen.
 - Verschiedene Tiere wie Spatzen, Elstern, Schnecken und Schildkröten sind aktiv.
 - Menschen tanzen zu lauter Musik, während Musiker arm gekleidet sind und Ratten in einem Märchenbuch lesen.
- Die Suche nach der Wunderblume:
 - Eine Ratte liest aus einem alten Märchenbuch vor und fordert die Figuren auf, in der Geschichte mitzumachen.
 - Es wird bekannt, dass eine Wunderblume die Natur retten könnte, aber sie ist verschwunden.
 - Die Charaktere beschließen, nach der Wunderblume zu suchen, sowohl in der Vergangenheit als auch in der Zukunft.
- Charaktere und ihre Rollen:
 - Spinne: Misstrauisch gegenüber den Informationen, will aber helfen.
 - Beppo: Ein Arbeiter, der versucht, die Dinge in Ordnung zu bringen.
 - Chatty: Ein Vermittler zwischen den Welten.
 - Kröterich: Führt die Unterwasser-Expedition an.
 - Momo: Drängt zur Eile, um die Blume zu finden.
 - Fuchs: Wächter der Zeit, der die Zeitreisemöglichkeiten erklärt.
 - Wissenschaftler und Zauberlehrling: Verwirrt und auf der Suche nach ihren verlorenen Errungenschaften.
- Konflikte und Interaktionen:
 - Die Charaktere diskutieren und planen ihre Suche nach der Wunderblume.
 - Es gibt Missverständnisse und Konflikte, wie etwa die Ratte, die beschuldigt wird, die Pest zu bringen.
 - Gamer, die von ihren virtuellen Spielen gelangweilt sind, interessieren sich plötzlich für das reale Abenteuer.
- Schluss:
 - Die Suche nach der Wunderblume bleibt im Fokus, wobei sich immer mehr Charaktere anschließen.
 - Die Szenen wechseln zwischen humorvollen Missverständnissen und ernsthaften Diskussionen über die Rettung der Natur.

- Der Höhepunkt ist die Erkenntnis, dass echte Abenteuer und Wunder in der Natur und im Miteinander gefunden werden können, nicht in virtuellen Welten.

Das Stück kombiniert Elemente der Satire, der Fabel und der modernen Technologie, um eine Geschichte über Umweltschutz, Gemeinschaft und das Streben nach echtem Erleben zu erzählen.