

**Nr. 1252**

# **Copper, Flint und der Fabulotor**

**Hochdeutsches Theaterstück**

**in 15 Szenen**

**für 1 Dame und 1 Herrn  
Rollen genderneutral angelegt**

**von Leni Bohrmann**

**Theaterverlag Rieder  
Birkenweg 3 86650 Wemding  
Tel. 0 90 92 2 42 Fax 0 90 92 56 07  
E-Mail: [info@theaterverlag-rieder.de](mailto:info@theaterverlag-rieder.de)  
Internet: [www.theaterverlag-rieder.de](http://www.theaterverlag-rieder.de)**

Alle Rechte vorbehalten – Theaterverlag Rieder Birkenweg 3 86650 Wemding!  
Jedwede Nutzung unterliegt den Bestimmungen des Urheber- und Aufführungsrechts!  
Zu widerhandlungen ziehen zivil- und strafrechtliche Schritte nach sich!

© 2023 by Theaterverlag Rieder D-86650 Wemding

**Alle Rechte vorbehalten. Dieses Theaterstück ist urheberrechtlich geschützt. Namen, Personen und Handlung sind frei erfunden. Jedwede Verwertung außerhalb der im Aufführungsvertrag oder einer anderen vertraglich festgelegten Nutzungsvereinbarung entsprechend dem Urheberrechtsgesetz ist untersagt (§ 15 - § 20 Urheberrechtsgesetz).**

## **Bezugs- und Aufführungsbedingungen**

### **Geltungsbereich**

Die Geschäftsbeziehungen zwischen dem Theaterverlag Rieder Inh. Beate Rieder Birkenweg 3 86650 Wemding und den rechtlich Verantwortlichen der aufführenden Bühnen bzw. Theatervereine regeln ausschließlich folgende Geschäfts- und Bezugsbedingungen. Davon abweichende Vereinbarungen jedweder Art erkennt der Theaterverlag Rieder nicht an und widerspricht ihnen hiermit ausdrücklich.

### **Lieferung**

Die Lieferungen erfolgen per Rechnung. Die Zahlung ist sofort fällig. Falls der Rechnungsbetrag nicht innerhalb von 10 Tagen bezahlt ist, kommt die aufführende Bühne bzw. der Verein auch ohne Mahnung in Verzug. Beanstandungen können nur innerhalb 14 Tagen nach Liefer- bzw. Rechnungsdatum berücksichtigt werden. Der Versand erfolgt mit der Deutschen Post und DHL. Die Versand- und Verpackungskosten sind abhängig von Umfang und Gewicht der Sendung und den geltenden Posttarifen. Ins Ausland sind die Versandkosten entsprechend den geltenden Tarifen höher. Je nach Sendungsart und Versandwunsch können die Kosten davon abweichen und sich erhöhen. Die Lieferung erfolgt auf Gefahr der bestellenden Bühne bzw. des bestellenden Vereins. Die gelieferte Ware bleibt bis zur vollständigen Begleichung aller bestehenden Ansprüche gegenüber der Bühne bzw. des Vereins Eigentum des Theaterverlags Rieder.

### **Bestellung Ansichtssendung**

Rollenbücher liefern wir unverbindlich und kostenfrei vier Wochen zur Ansicht. Nach Ablauf der Leihfrist sind die Leseproben ausreichend frankiert an den Theaterverlag Rieder zurückzusenden, andernfalls werden die ausgeliehenen Rollenbücher in Rechnung gestellt. Die Rücksendung erfolgt auf Kosten und Gefahr der bestellenden Bühne bzw. des bestellenden Vereins. Die rückgabepflichtigen Rollenbücher bleiben gemäß § 455 BGB Eigentum des Theaterverlags Rieder. Die ungenehmigte Überschreitung der Ausleihfrist und nicht erfolgte Rücksendung setzen die bestellende Bühne bzw. den bestellenden Verein in Verzug und der Verlag ist berechtigt, Verzugsspesen in Höhe von 3 Euro pro überschrittene Woche und je ausgeliehenes Rollenbuch ohne vorherige Anmahnung in Rechnung zu stellen. Einzelhefte ohne Kauf des kompletten Rollensatzes des jeweiligen Theaterstücks berechtigen nicht zur Aufführung.

### **Bestellung Rollenmaterial, Preise**

Die Preise sind Nettopreise. Hinzu kommt die jeweils geltende Mehrwertsteuer. Der Rollensatz (pro Darsteller und Regie je ein Buch) für die Aufführung muss käuflich beim Theaterverlag Rieder erworben werden. Einzelhefte können nur zusätzlich erworben werden, wenn zuvor der komplette Rollensatz gekauft worden ist. Es gelten die in der Domain [www.theaterverlag-rieder.de](http://www.theaterverlag-rieder.de) angeführten Preise. Alle bisherigen auch in Printkatalogen verzeichneten Preise verlieren ihre Gültigkeit. Preisangaben in Euro sind als Nettopreise zzgl. der gesetzlichen Mehrwertsteuer zu verstehen. Liefermöglichkeiten, Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten.

**Der Preis pro Rollenbuch beträgt:  
bei abendfüllenden Mehraktern 12,-- €**

Alle Rechte vorbehalten – Theaterverlag Rieder Birkenweg 3 86650 Wemding!  
Jedwede Nutzung unterliegt den Bestimmungen des Urheber- und Aufführungsrechts!  
Zu widerhandlungen ziehen zivil- und strafrechtliche Schritte nach sich!

**bei Zweiaktern 5,-- € bis 7,-- €**

**bei Einaktern und Weihnachtsspielen 3,-- € bis 6,-- €,**

**hinzu kommt die gesetzliche Mehrwertsteuer in Höhe von 7%.**

Das Rollenbuch des ausgewählten Theaterstücks ist aus der bestellten Ansichtssendung zu behalten. Im Onlinebestellformular unter [www.theaterverlag-rieder.de](http://www.theaterverlag-rieder.de) sind die Bestellnummer des Theaterstücks, der Titel, der Aufführungsort, die geplanten Aufführungstermine, die mögliche Zuschauerzahl und der Eintrittspreis einzutragen.

Der Theaterverlag Rieder berechnet beim Umtausch von Rollenmaterial pauschal 35,-- € zzgl. 7% MwSt. als Bearbeitungsgebühr. Bereits in Gebrauch genommene Rollenbücher sind mit dem vollen Preis zu bezahlen. Die jeweiligen Portokosten trägt die umtauschende Bühne bzw. der Verein. Die Übertragung in einen anderen Dialekt oder eine andere Sprache bedarf einer gesonderten vertraglichen Regelung und Vereinbarung. Die Kosten für das dafür notwendige Rollenbuch und die Materialnutzungsgebühr betragen 50,--€ zzgl. 7% MwSt.

### **Aufführungsbedingungen, Tantiemen**

Der Kauf der Rollenhefte berechtigt nicht zur Aufführung. Mit dem Erwerb der Rollenhefte verbunden ist der Abschluss eines Aufführungsvertrages. Die Aufführung eines Theaterstücks setzt einen unterzeichneten Aufführungsvertrag zwischen den jeweils rechtlichen Verantwortlichen der Bühne und dem Theaterverlag Rieder vor Beginn der Aufführungen voraus.

Die Aufführungsgebühr (Tantieme) beträgt 10% der Bruttokasseneinnahmen zzgl. 7% Mehrwertsteuer. Die Mindestaufführungsgebühr beträgt bei Mehraktern 60,-- € je Aufführung zzgl. 7% Mehrwertsteuer, bei Einaktern 20,-- € je Aufführung zzgl. 7% Mehrwertsteuer. Hinzu kommt in allen Abrechnungsfällen die Abgabe zur Künstlersozialkasse in Höhe von 4,2%. Diese berechnet sich aus der Summe der an den Verlag zu bezahlenden Aufführungsgebühr und ist zusätzlich zur Aufführungsgebühr von der aufführenden Bühne ohne Mehrwertsteuer zu bezahlen. Zusätzliche Aufführungen müssen dem Verlag vorher schriftlich gemeldet und vertraglich festgehalten werden. Nicht ordnungsgemäß angemeldete Aufführungen ziehen die Herausgabe aller mit der Bühnenaufführung erzielten Einnahmen, mindestens aber das 10fache der Mindestaufführungsgebühr je Aufführung nach sich. Weitere rechtliche Schritte behält sich der Theaterverlag Rieder vor. Alle genannten Bestimmungen gelten auch für Veranstaltungen ohne Eintrittserhebung bzw. zum Zweck der Wohltätigkeit. Das erteilte Aufführungsrecht hat ein Jahr Gültigkeit, danach muss es beim Theaterverlag Rieder neu erworben werden.

Aufnahme, Einspeicherung und Bearbeitung in elektronischen Systemen sind dem Verlag vorher zu melden und bedürfen gesonderter vertraglicher Regelungen. Sie sind nur für den privaten Gebrauch zulässig. Die kommerzielle Nutzung und Weitergabe an Dritte verstoßen gegen das Urheberrecht. Kopieren von Rollenbüchern und die unentgeltliche Weitergabe an andere Bühnen stellen einen Verstoß gegen das Urheberrecht dar. Zu widerhandlungen ziehen als Verstoß gegen das Urheberrechtsgesetz zivil- und strafrechtliche Schritte (§ 96 / § 97 / 101/ 106ff) nach sich. Für Berufsbühnen, Fernsehen und Hörfunk gelten gesonderte vertragliche Regelungen. Ein Verstoß gegen eine der angeführten Aufführungsbedingungen bewirkt das sofortige Erlöschen der Aufführungsgenehmigung. Mündliche Absprachen haben keine Gültigkeit.

### **Gewährleistung**

Die Gewährleistung erfolgt nach den gesetzlichen Bestimmungen. Der Theaterverlag Rieder ist berechtigt bei einem Mangel der gelieferten Ware nachzuliefern oder nachzubessern. Bei Reklamationen muss das Kaufdatum mit einer Rechnung nachgewiesen werden. Weiter-

Alle Rechte vorbehalten – Theaterverlag Rieder Birkenweg 3 86650 Wemding!  
Jedwede Nutzung unterliegt den Bestimmungen des Urheber- und Aufführungsrechts!  
Zuwiderhandlungen ziehen zivil- und strafrechtliche Schritte nach sich!

gehende als die genannten Ansprüche des Bestellers sind ausgeschlossen gleich aus welchem Rechtsgrund.

### **Widerrufsrecht, Widerrufsfolgen**

Die Bestellung kann innerhalb von zwei Wochen ab Lieferungserhalt ohne Angabe von Gründen in Textform (z. B. Brief, Fax, E-Mail) oder durch Rücksendung der Ware an den Theaterverlag Rieder Birkenweg 3 86650 Wemding widerrufen werden. Die Bühne bzw. der rücksendende Verein trägt die Kosten der Rücksendung. Folgen des Widerrufs: Im Falle eines wirksamen Widerrufs sind die bezogenen Leistungen und Nutzungen zurück zu gewähren. Kann die empfangene Leistung ganz oder teilweise nicht oder nur in verschlechterten Zustand zurückgegeben werden, ist insoweit Wertersatz zu leisten. Die Wertersatzpflicht kann vermieden werden, wenn das gelieferte Rollenmaterial neuwertig und nicht in Gebrauch genommen worden und somit der Wert nicht gemindert ist.

### **Online-Streitschlichtungsverfahren**

Der Theaterverlag Rieder nimmt nicht an einem EU-Online-Streitschlichtungs-verfahren (OS-Plattform) teil. Die EU-Kommission hat dafür eine Online-Streitbeilegungsplattform unter <https://ec.europa.eu/consumers/odr> eingerichtet. Der Theaterverlag Rieder ist weder bereit noch gesetzlich verpflichtet an einem derartigen Schlichtungsverfahren teilzunehmen.

### **Datenschutz**

Der Theaterverlag Rieder verwendet Kontaktdaten ausschließlich zur Auftragsabwicklung. Alle Kundendaten speichern und verarbeiten wir unter Beachtung der einschlägigen Vorschriften des Bundesdatenschutzgesetzes und des Teledienstschutzgesetzes. Ihre persönlichen Kontaktdaten macht der Theaterverlag Rieder in keiner Weise Dritten zugänglich. Kundeninformationen geben wir nur an Dritte weiter, wenn damit gesetzliche Anforderungen erfüllt werden müssen.

**Theaterverlag Rieder**

### **Inhalt:**

Mit einem Knall werden Copper und Flint aus ihrem Fahrzeug geschleudert. Nachdem beide sichergestellt haben, dass sie unversehrt sind, schauen sie sich den liegengebliebenen Wagen genauer an. Der Fabulotor ist explodiert!

Wie konnte das passieren? Er wurde doch erst frisch mit Geschichten geladen! Copper und Flint versuchen den Fabulotor zu reparieren, um ihr Fahrzeug wieder zum Laufen zu bringen. Doch wie sollen sie in dieser düsteren, trostlosen Stadt voller Hoffnungslosigkeit, Hass und geplatzter Träume gute Geschichten finden? Copper und Flint wollen nicht aufgeben, erzählen spielerisch verschiedene Szenen nach, aber keine ist stark genug für den Fabulotor. Da hat Flint eine gute Idee...

*Ein Theaterstück voller Humor, Hoffnung und Dankbarkeit in einer chaotischen Welt. Für Kinder und Erwachsene.*

**Die Autorin**

**Rollen:**

Copper                      ca. 180 Einsätze

Flint                         ca. 180 Einsätze

In den Regieanweisungen werden Copper die Pronomen sie/ihr und Flint er/ihm zugeordnet, jedoch sind beide Figuren genderneutral angelegt und können von Darsteller\*innen jeden Geschlechts gespielt werden.

**Bühnenbild:** Außendekoration Großstadt.

Eine Großstadt in einer apokalyptischen Welt. Es liegt Schrott und Müll herum. Das Fahrzeug kann zum Beispiel ein umfunktionierter Leiterwagen oder eine Seifenkiste sein. Der Fabulotor besteht aus mehreren Einzelteilen, die zusammengesetzt werden können. Alles ist schmutzig, verbeult, zerkratzt usw.

**Spieldauer:** ca. 45 Minuten

## Szene 1 Copper, Flint

*(Etwas kracht. Copper und Flint fallen schreiend auf die Bühne, rollen über den Boden und bleiben liegen. Pause. Copper steht langsam auf und sieht sich um. Flint schreckt auf.)*

**Flint:** Nicht die Orangenmarmelade! Copper, bist du das? Lebst du noch? Leben wir noch? Ich glaube, ich kann meine Beine nicht mehr spüren. Eigentlich bin ich ziemlich sicher, dass ich meine Beine nicht mehr spüren kann. Copper, ich kann meine Beine nicht mehr spüren! Sie sind ab, hab ich Recht? Oh, ich darf nicht hinsehen! Gleich wirst du mir sagen, dass ich nie wieder laufen kann!

*(Sie zeigt ihm, dass er Beine hat.)*

Oh. Was ist passiert? Sind wir mit etwas zusammengestoßen? Irgendwas hat geknallt und es ging so ein Ruck durchs Fahrzeug. Riecht es hier verbrannt? Hoffentlich fliegt uns nicht gleich noch etwas um die Ohren. Die eine Explosion hat mir völlig ausgereicht. Ich glaube, ich hab mir die Schulter geprellt. Findest du auch, dass mein Daumen komisch absteht?

**Copper:** Flint. *(Flint verstummt.)*

Schau mal. *(Sie zeigt ihm etwas, das sie im Schrott gefunden hat.)*

**Flint:** Ist das von uns? Oh, das ist ja der Fabulotor!

**Copper:** Zumindest ein Teil davon. Lass uns den Rest suchen.

*(Flint kommentiert im Folgenden alles was sie tun.)*

**Flint:** Sieht fast so aus, als wäre der Fabulotor explodiert. Meinst du, das war der Knall? Während der Fahrt ist der Fabulotor in die Luft geflogen? Aber wie kann das passieren? Wir hatten ihn frisch geladen. Vielleicht lag es an der Geige. Der Kristall sah nicht richtig aus. Aber ich hätte nicht gedacht, dass das gleich einen solchen Effekt haben könnte. Den Fabulotor hat's ja echt in alle Einzelteile zerlegt. Vielleicht können wir ihn wieder zusammensetzen. Hier ist der Scanner für die Gegenstände. Hier ist der Geschichten-Kondensator. Hier ist die andere Seite vom Geschichten-Kondensator. Hier ist der Deckel. Da kommt der Schraubstutzen für den Prozessor drauf. Ich weiß nie, wie rum. Und die Auffangwanne für die Kristalle. Der Gegenstand wird gescannt, die Geschichte, die an ihm haftet, wird in einen Kristall umgewandelt, die Kristalle werden vom Fahrzeug als Antrieb genutzt. Tadaa, fertig ist der Fabulotor!

**Copper:** Die Antenne fehlt.

**Flint:** Da kommt ne Antenne drauf?

**Copper:** Ja.

**Flint:** Geht's auch ohne?

**Copper:** Nein.

**Flint:** Mist. Ich geh sie suchen.

**Copper:** Zwei Gegenstände haben wir noch. Wir können versuchsweise mal einen dem Fabulotor zeigen und schauen, was passiert. Sobald wir die Antenne gefunden haben.

*(Pause)*

**Copper:** Flint.

**Flint:** Ist die echt so wichtig?

**Copper:** Ja.

**Flint:** Geht auch das hier?

**Copper:** Das ist ein Löffel.

**Flint:** Korrekt.

**Copper:** Meinetwegen.

**Flint:** Gut. Du hast gesagt, wir haben noch zwei Gegenstände? Sind die Geschichten in ihnen stark?

**Copper:** Ich bin mir nicht sicher. Aber ich habe auch keine bessere Idee. Wir müssen unseren Wagen wieder zum Laufen kriegen.

**Flint:** Probieren wir's.

*(Sie lassen den Fabulotor eine Armbanduhr scannen und erhalten somit die Information:)*

Ich bin der Fußgänger.

**Copper:** Ich bin die Fußgängerin.

## **Szene 2** **Copper, Flint**

*(Sie gehen über die Bühne, begegnen sich und prallen beinahe ineinander. Sie versuchen sich mehrfach immer zur selben Seite auszuweichen.)*

**Copper:** Nach Ihnen.

**Flint:** Nein, nach Ihnen.

**Copper:** Nein nein, nach Ihnen.

**Flint:** Nein nein nein, nach Ihnen.

**Copper:** Ich bestehe darauf.

**Flint:** Ganz meinerseits.

- Copper:** Wie?
- Flint:** Nun gehen Sie schon vor.
- Copper:** Nein, das ist mir unangenehm.
- Flint:** Sie waren doch zuerst hier, also dürfen Sie auch zuerst gehen.
- Copper:** Ich war nicht zuerst hier. Wenn überhaupt, so waren wir beide gleichzeitig hier.
- Flint:** Ach?
- Copper:** Ach!
- Flint:** So?
- Copper:** So!
- Flint:** Dann gehen Sie jetzt hier entlang und ich dort.
- Copper:** Wieso?
- Flint:** So können wir gleichzeitig aneinander vorbeigehen.  
*(Wieder laufen sie fast ineinander.)*
- Copper:** Sie sagten doch, dort! Dort, haben Sie gesagt, gehen Sie entlang!
- Flint:** Und Sie hier!
- Copper:** Nein, ich dort!
- Flint:** Hören Sie, ich habe nicht viel Zeit. Ich habe gleich ein wichtiges Meeting.
- Copper:** Dann gehen Sie doch vor.
- Flint:** Ha, das könnte Ihnen so passen!
- Copper:** Wie wäre es, wenn wir das Los entscheiden lassen würden?
- Flint:** Haben Sie Lose?
- Copper:** Nein, Sie?
- Flint:** Nein, aber kennen Sie Schnick Schnack Schnuck?
- Copper:** Sie meinen Schere, Stein, Papier?
- Flint:** Ja.
- Copper:** Gut. Wer das Spiel gewinnt, darf den anderen vorlassen.
- Flint:** Kein Brunnen.

- Copper:** Wie bitte?
- Flint:** Kein Brunnen. Nur Schere, Stein oder Papier. Kein Brunnen oder Feuer oder Dinosaurier oder was weiß ich.
- Copper:** Für wen halten Sie mich?
- Flint:** Entschuldigung. Dann beginnen wir jetzt?
- Copper:** Ja.
- Flint:** Schnick, Schnack -
- Copper:** Also das finde ich jetzt wirklich unverschämt.
- Flint:** Was?
- Copper:** Sie finden, das hier ist Schnickschnack?
- Flint:** Wie kommen Sie darauf?
- Copper:** Das haben Sie doch gerade gesagt!
- Flint:** Was?
- Copper:** Schnickschnack haben Sie gesagt!
- Flint:** Wann?
- Copper:** Gerade eben!
- Flint:** Na, weil ich eingezählt habe.
- Copper:** Was?
- Flint:** Das Spiel!
- Copper:** Also ich zähle mit Eins, Zwei, Drei ein. Schließlich heißt es einzählen.
- Flint:** Schön, dann zählen Sie ein.
- Copper:** Mit Vergnügen. Eins, zwei -
- Flint:** Moment, auf Drei? Oder kommt nach der Drei noch etwas?
- Copper:** Was soll denn da kommen?
- Flint:** Zum Beispiel Zack. Oder Wusch.
- Copper:** Wusch?
- Flint:** Also kommt nach der Drei noch etwas?
- Copper:** Nein, auf Drei. Eins, Zwei und dann auf die Drei. Also Eins, Zwei, Drei!

**Flint:** Ich habe gewonnen!

**Copper:** Ja, die erste Runde.

**Flint:** Es gibt mehrere Runden?

**Copper:** Natürlich.

**Flint:** Dafür habe ich keine Zeit! Gehen Sie jetzt bitte vor!

**Copper:** Ich denke nicht daran!

**Flint:** Wegen Ihnen verpasse ich mein Meeting!

**Copper:** Dann gehen Sie doch vor!

**Flint:** Der Trick funktioniert bei mir nicht!

**Copper:** Okay, Fingerfechten.

**Flint:** Bitte?

**Copper:** Wir duellieren uns im Fingerfechten.

*(Sie bringen sich in Position: Sie geben sich die Hand, die Daumen sind ineinander verschränkt, die Zeigefinger ausgestreckt.)*

Wer zuerst den anderen mit dem Zeigefinger berührt, hat gewonnen.

*(Sie legen Kraft in die Arme und starren sich ins Gesicht.)*

Haben Sie schon angefangen?

**Flint:** Nein. Sie?

**Copper:** Nein. *(Verbissenes Kräftern.)*

**Flint:** Möchten Sie vielleicht einzählen? Das können Sie doch so gut.

**Copper:** Ich möchte mich nicht vordrängen.

**Flint:** Keineswegs. Nach Ihnen.

**Copper:** Haha. *(Das Drücken geht über in große Bewegungen und Manöver.)*

**Flint:** Nun geben Sie schon auf!

**Copper:** Nie im Leben!

**Flint:** Ich komme zu spät zu meinem Meeting!

**Copper:** Sie hätten ja vorgehen können!

**Flint:** Niemals! *(Der Fabulotor macht Pling. Sie brechen die Szene ab.)*