

Leo Eisenring

s'Böögge-Gheimnis

Band 7



Industrialisierung

Neuthal b. Bauma 1877



Eine Arbeit im Rahmen der IWB IP 17
«Individuelles Projekt realisieren»

Unterstützt und ermöglicht durch:



Kanton Zürich
Bildungsdirektion
Volksschulamt



PÄDAGOGISCHE
HOCHSCHULE
ZÜRICH



PRIMARSCHULE
8442 HETTLINGEN

© Bilder



Lewis Hine
kajja.ch
Wikipedia
Industrie-Ensemble Neuthal
e-pics ETH ZH
chronik-bauma.ch

Titel/66
1
5/13/39/75/77/87
74
24
7/90

Trotz intensiver Recherche gelang es mir nicht in jedem Fall, mit dem Inhaber des Urheberrechts Kontakt aufzunehmen. Sollten Sie im Urheberrechtsverzeichnis fehlen oder von mir eine falsche Quelle angegeben worden sein, nehmen Sie bitte Kontakt mit mir auf.

© 2017 Leo Eisenring by



- 1 Das Bimmeln eines kleinen Glöckleins lässt dich sanft aus einem tiefen und unendlich langen Schlaf erwachen. Rund um dich herum scheint die Stadt bereits mit Leben erfüllt, denn Männer und Frauen stolzieren gemächlich über das Pflaster der breiten Strasse vor dir. Du reibst nochmals deine Augen um wirklich zu glauben, was du da siehst. Frauen in bauschigen, weiten und bodenlangen Kleidern trippeln am Arm ihrer meist bärtigen Männer. Diese sind in Frack und Zylinder gekleidet, schauen mit ernsten Mienen in die Welt und grüssen dennoch jeden Passanten mit einem freundlichen Nicken. Gerade rattert ein einfacher, einspänniger Wagen an dir vorüber, an der Hausecke neben dir lehnt ein Schubkarren mit zwei langen Holmen und vom nahen Bahnhof her hörst du das Pfeifen und Zischen einer Dampflokomotive. Willkommen in Zürich 1877!



Schnell erkennst du, woher das feine Glockengeläute an dein Ohr dringt, denn über die Strasse tuckert eine einfache Strassenbahn, zu deiner Verwunderung von einem Pferd gezogen. Die Schienen, über den dieses seltsame Gefährt mehr schleicht denn fährt, macht es jedoch eindeutig zur Bahn und nicht zur Kutsche.

Ein Zeitungsverkäufer, der lauthals das neuste Druckerzeugnis der Neuen Zürcher Zeitung anpreist, verrät dir auch, dass du dich im Jahre 1877 befindest. Die Strasse vor dir ist die Bahnhofstrasse, welche vor wenigen Jahren an Stelle des aufgefüllten Fröschegrabens quer durchs ehemalige Kratzquartier zum See hinunter führt.

⇒ 5

- 2 Du trittst kurz hinter dem Neuthal in den kühlenden Schatten eines prächtigen Laubwaldes. Auf einem schön ausgebauten Weg steigst du steil bergan und überquerst immer wieder den Bach, der sich einmal ruhig sprudelnd über kleine Steine und Felsbrocken, bald brausend und stiebend als Wasserfall über Felsstufen in die Tiefe stürzt. Immer höher und höher führt der Weg, der teilweise wie ein Korridor in den harten Fels gehauen ist und dann wieder sanft durch einen lichten Wald führt.

Atemlos bleibst du auf einer kleinen Lichtung stehen, um kurz deine Kräfte zu sammeln. Da spricht dich ein Knabe etwa in deinem Alter an. «Schön sind sie, die Blumen. Findest du nicht auch?» Und tatsächlich: Du stehst mitten in einem Feld ausgesprochen prächtiger, aber auch sehr seltener Blumen, denn solche hast du bislang noch nie gesehen. Ohne auf deine Antwort zu warten, hat sich der Knabe vor dir niedergekniet und zeigt auf eine Blume mit grünen Blütenblättern. «Schau, dass hier sind Schneerosen, sie blühen schon, wenn der letzte Schnee im Tösstal wegschmilzt. Und

diese gelben hier sind Quirlblättrige Schaumkräuter, sie sind fast gleich wie diese blauen hier, die heissen Finger-Zahnwurz und zählen zu meinen liebsten Blumen. Schau, wie kräftig grün ihre Blätter sind und wie sie glänzen. Es macht mich einfach glücklich, wenn ich so schöne Blumen sehe.» ➡ 30

- 3 «He, soll ich dir einmal ein Geheimnis verraten?», wisperst du dem Jungen neben dir ins Ohr. «Ich stamme nicht von hier. Ich bin ein Zeitreisender. Eigentlich lebe ich 150 später in der Zukunft. Ich bin heute nur bei euch zu Besuch.»

Nach deinem verblüffenden Geständnis brauchst du viel Glück, damit dir der Junge Glaube schenkt.

- Du hast dieses Glück. ➡ 31
- Das Glück bleibt dir leider nicht vergönnt. ➡ 36

- 4 Müde von der langen Reise begeben ihr euch sofort ins Bett. So bekommst du gar nicht mit, in welcher wunderbaren Fabrikantenvilla du gelandet bist. Dies wird dir dann am nächsten Morgen bewusst, als dich Mathilde schon vor dem Frühstück durch die prächtigen Salons und Zimmer des Sommerhauses der Familie Guyer-Zeller führt.

Damals war es schick und angesagt, in der Stadt zu leben und dort eine riesige Villa mit Park ausserhalb der damaligen Stadtgrenze zu bewohnen. Das Wohnen auf dem Land wurde als zu langweilig und wenig begehrenswert angesehen. Adolf Guyer-Zeller war jedoch ein sehr naturliebender Mensch und verbrachte deshalb viele Monate draussen in seiner Villa beim Fabrikgebäude im Neuthal und liess seine Familie zeitweise mit ihm auf dem Land leben. ➡ 11

- 5 Du schlenderst nun ebenfalls die Bahnhofstrasse entlang und wunderst dich über die riesigen Gebäude, welche hier neu entstehen oder in den letzten Jahren entstanden sind.

Etwas weiter die Strasse hinunter fällt dir ein Mädchen auf, das bestimmt einige Jahre jünger ist als du. Es zap-pelt ungeduldig an der Hand eines stattlichen Mannes und würde wohl lieber mit dir um die Wette rennen, anstatt dem Gespräch ihres Vaters mit zwei Geschäftsmännern zuhören. Bartlos, dafür mit einem mächtigen Schnauzer und einer runden, randlosen Brille ausgestattet, bemerkst du auf den ersten Blick, dass du hier einem bedeutenden Zeitgenossen gegenüberstehst.



Adolf Guyer-Zeller 1839 - 1899

«Hallo du!», getraust du dir das Mädchen anzusprechen. «Willst du mit mir Fangen spielen?» «Papa, bitte sag ja!», bettelt die Kleine hoch erfreut über dein Angebot. Doch der Vater hört nicht auf sie, sondern spricht weiter mit seinen Gesprächspartnern: «Hier plane ich den Bau meines neuen Geschäfts- und Wohnhauses. Ich werde es wohl Gryffenberg nennen, genau so wie die Burgruine in meiner Heimat in Bauma.»

Mit einem leichten Lächeln lässt er dann doch die Hand seiner Tochter frei und ermahnt: «*Mathilde*, renn aber nicht zu weit weg, wir reisen noch heute ins Neuthal. Ich habe in der Fabrik viel zu erledigen und dir werden einige Wochen auf dem Land sicherlich auch gut tun.» ➡ 12

- 6 «So, jetzt hab ich dich!», lachst du befreit auf, als du Mathilde an einem Zipfel ihres langen Kleides zu fassen bekommst. Schnell schliesst ihr beiden Kinder Freundschaft und du erfährst, dass Mathilde bereits sieben Jahre alt ist, ihr Vater eine grosse Textilfabrik im Tösstal führt, ihr kleiner Bruder *Johann Rudolf*, er ist erst zwei Jahre alt, nicht mit aus der Stadt aufs Land fahren darf und sie schon bald mit der ganzen Familie in dieses wunderschöne Haus hier an der prächtigsten Strasse Zürichs ziehen werde. ➡ 19

- 7 Je weiter du dich von der Luxuswelt der Mathilde Guyer-Zeller entfernst, desto freier wird dir dein Gemüt. Auch du hast es gerne behaglich und angenehm, aber das überhebliche Geplapper der Kleinen schockiert dich. Nun bist du gespannt darauf zu erfahren, wie das einfache Volk hier im Tösstal zu leben hat.

Nach einem langen Fussmarsch erreichst du endlich das Dorf. Da du keine Ahnung hast, wo im Bauma des

Jahres 1877 das Schulhaus steht, wartest du auf der Dorfstrasse, bis du einigen Kindern folgen kannst. Dein Plan geht auf und schon bald rennen, hüpfen, springen, die meisten jedoch schleichen, immer mehr Kinder in Richtung eines stolzen, ziemlich neu errichteten Gebäudes mitten im Dorf und verschwinden durch die riesige Eingangstüre. Als du dich ebenfalls hineingetraust, sitzen schon gegen 60 Kinder an Tischen und auf Bänken in einem einfach eingerichteten Schulzimmer. Du findest auf einer Bank im hinteren Teil des Raumes einen letzten freien Platz. ➡ 14



- 8 Glücklicherweise lässt du dich in das tiefe Polster sinken und geniesst die Fahrt durchs Tösstal. Dabei erfährst du, dass diese Eisenbahnlinie erst vor zwei Jahren eröffnet wurde und auch vorher noch nicht lange eine durchgehende Strasse das Tösstal mit Winterthur verband.

Mathilde berichtet dir mit grossem Stolz, dass ihr Vater zu Beginn der Planungsarbeiten sogar als Sekretär mit im «Comité der Tössthalbahn» sass. «Aber dann wollte niemand auf mich hören und die Bahn durchgehend bis Bubikon bauen. Dort hätten wir Anschluss an die Vereinigten Schweizerbahnen erhalten und so eine Eisenbahnlinie vom Tösstal bis nach Chur geschaffen», erklärt dir Herr Guyer. Ganz ohne Groll fügt er noch hinzu: «Dann bau ich diese Bahn halt selber!» ➡ 23

- 9 «Auf Wiedersehen Kinder», winkst du der staunenden Kinderschar fröhlich zu, als du die beängstigende, stickige und nach Bohnerwachs riechende Schulstube wieder verlässt. Leider prallst du draussen im Gang mit voller Wucht mit einem dünnen, langen Mann mittleren Alters zusammen.

Du versuchst, dich geschickt zwischen seinen Beinen hindurchzuschlängeln und die Flucht zu ergreifen. Die folgende Geschicklichkeitsprüfung geht über 7 Runden.

- Geschickt wie du bist, gelingt dir das. ➡ 26
- Leider bist du nicht so geschickt. ➡ 20

- 10 Etwas unterhalb der Fabrik balancierst du einem schmalen Wasserkanal entlang auf den hohen Turm zu, der dir schon seit längerem ins Auge gestochen ist. «Was mag das wohl sein?», fragst du dich verwundert.

Da stellt sich dir unvorbereitet ein kräftiger Junge mit enormen Segelohren und noch imposanteren Oberarmen in den Weg: «Stopp! Hier kommt niemand durch, ohne dass ich das bewillige», blafft er mit hoher Stimme und zeigt mit seiner angriffigen Körpersprache, dass er diese Worte ungemein ernst nimmt.

Dieser Kerl kommt dir jetzt wie gerufen. Du hast noch so viel Zorn in dir, dass du gegen eine kraftvolle Auseinandersetzung nichts einzuwenden hast. In den nun folgenden Kampf steigst du mit 7 Zusatzpunkten, der kräftige Junge startet jedoch mit 18 Punkten.

- Du gehst als Sieger aus diesem Kräftemessen hervor. ➡ 48
- Leider erweist sich der Junge als viel kräftiger. ➡ 51

- 11 «Schau dir mal diese wunderbaren Stukkaturdecken an!», flötet dir die kleine Guyer-Zeller ins Ohr und zeigt an die reich verzierte Decke einer riesigen Stube. So geht es weiter über drei Stockwerke und durch viele Zimmer. Überall weist dich Mathilde auf ein besonders wertvolles Detail der Innenausstattung hin.

Besonderes Interesse weckt in dir eine Vitrine im blauen Salon. Zwischen chinesischen Vasen, englischem Porzellan und einigen kitschigen Nippsachen steht doch tatsächlich der Ring! «Der keltische Stierkopfring!», stöhnst du leise auf. Doch du kannst nicht einschätzen, welche Kräfte der jetzige Besitzer Adolf Guyer-Zeller im Ring zu wecken vermag. Ist der Fabrikant im Neuthal ein herrschsüchtiger, geldgieriger Ausbeuter, der Unglück und Elend ins Dorf bringt? Oder ist er eher der Pionier und Erfinder, der Fortschritt und Arbeit ins Tösstal holt und somit den Grundstein für den zukünftigen Wohlstand aller Menschen hier im Tal legt? Der Verlauf dieses Abenteuers wird dir vielleicht die Antwort zu dieser Frage liefern.

«Komm schon, du Träumerin!», stürmt die kleine Mathilde schon wieder und zieht dich ungestüm an deinem T-Shirt mit sich fort. Mit der Zeit wird dieser Rundgang für dich jedoch zu viel. Irgendwie hast du nicht nur die Übersicht, sondern auch die Lust zum Schwelgen in Guyer-Zellers Reichtum verloren.

Als du nach draussen blickst und nebenan ein riesiges, mehrstöckiges Gebäude entdeckst, willst du von Mathilde wissen: «Was gibt es in diesem Haus zu sehen?» Die Antwort des kleinen Mädchens lässt dich leer schlucken. «Ach dort! Dort arbeiten die Leute vom Dorf. Ich gehe da nicht gerne hin. In den Fabriksälen ist es so laut und stickig. Zudem ängstige ich mich vor

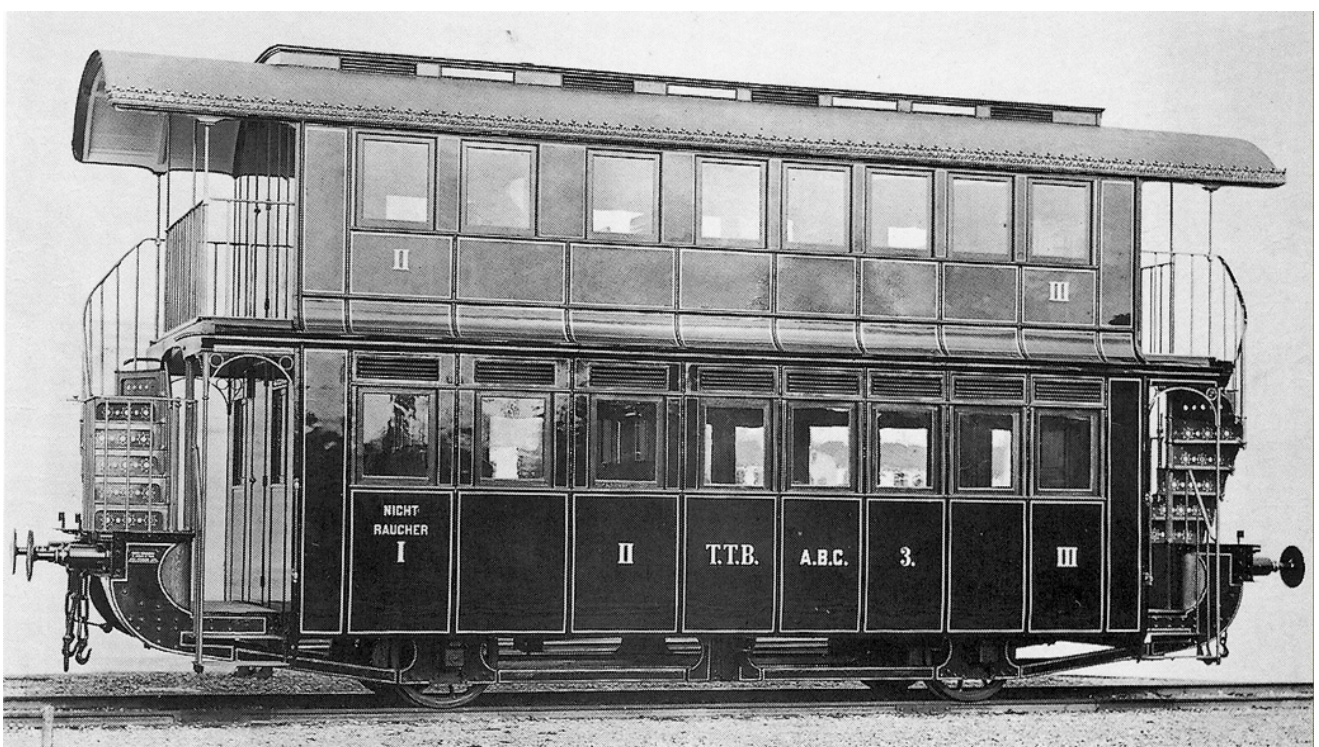
den Menschen in den Fabriksälen. Sie sehen so hässlich und böse aus und zudem stinken sie!» ➡ 15

12 Übermütig hetzt du dem Mädchen nach, das in Windeseile vor dir davonfliegt und frech ruft: «Fang mich doch, du alter Stock!» Da sie sich als überraschend flink erweist, musst du ausserordentlich geschickt sein, um sie doch noch zu erwischen. Die folgende Geschicklichkeitsprüfung geht über 5 Runden.

- Du schnappst dir die Kleine. ➡ 6
- Du bist leider so ein Trampeltier! ➡ 18

13 Leider befindet sich die 1. Klasse im unteren Stock. Doch wie beinahe jedes Kind liebst auch du es, nach oben zu stürmen. Hältst du es auch 1877 so?

- Du bettelst wie Mathilde und setzt dich gemeinsam mit der Kleinen im oberen Stock in die 3. Klasse. ➡ 16
- Die weichen Polster und das zu erwartende, spannende Gespräch mit Adolf Guyer-Zeller locken dich in die untere Etage. ➡ 8



- 14 «Ist hier die Schule?», flüsterst du einem Jungen etwa in deinem Alter zu. Dieser lacht belustigt auf, schlägt dir auf den Hinterkopf und meint: «Was denn sonst? Meinst du, wir warten hier auf den Samichlaus?» «Geschenke kriegen wir heute schon, aber keine so süssen wie am Nikolaustag», raunt dir ein anderer Junge zu. Ein Mädchen bemerkt treffend: «Du bist wohl neu hier?»

Als du diese Frage bejahst, lächeln dir die Kinder in der Nähe mitleidig zu. «Ja, dann wirst du den Schrämli schon noch kennen lernen.» «Sein treffender Name, Marx Schrämli, ist nur eine Verharmlosung», wispert ein Junge auf der Bank vor dir verächtlich. «Wenn der dir seinen Lederriemen über den Rücken zieht, hinterlässt er keine Schrämli, sondern währschafte Schrammen.» Zur Bestätigung seiner Worte hebt er kurz sein Hemd in die Höhe und zeigt dir auf seinem Rücken einige blutunterlaufene Narben, die sich quer über seinen Rücken ziehen.

Dir gefällt es hier gar nicht. Was willst du nun tun?

- Du beschliesst, die Schule schnellstens wieder zu verlassen. ➡ 9
- Du versuchst unter den Knaben auf der Ofenbank einen Freund zu finden. ➡ 3
- Du wartest auf Lehrer Marx Schrämli und stellst ihm einige Fragen. ➡ 27

15 Als die kleine Mathilde dir anbietet, auch noch den Park mit der Grotte, dem Lusthäuschen und dem Springbrunnen zu zeigen, lehnt du dankend ab. Lieber machst du dich alleine auf, die Welt im Neuthal des Jahres 1877 zu erkunden. Wohin begibst du dich zuerst?

- Am Fluss entdeckst du einen Turm. ➡ 10
- Aus dem mehrstöckigen Haus dringt ein unheimliches Klopfen, Rattern und Scheppern. ➡ 21
- Du entdeckst einen schmalen Fussweg, der im Wald des nahen Hügels verschwindet. ➡ 2
- Du begibst dich ins nahe Dorf und suchst nach der Dorfschule. ➡ 7
- Du hast schon alle diese Orte aufgesucht. ➡ 53

16 Du kletterst mit Mathilde aussen am Wagen die enge Wendeltreppe hoch und betrittst mit ihr die 3. Klasse. Hier auf den Holzbänken findet ihr noch ein freies Plätzchen, auf dem ihr nebeneinander Platz nehmt.

Neugierig schaust du dich im Abteil um und staunst, welche Leute früher mit der Eisenbahn reisten. Dir gegenüber sitzt eine Marktfrau mit grossem Korb und breitkrempigem Strohhut. Das Gackern einiger Hühner unter ihrer Bank verrät dir, dass sie in der Stadt wohl nicht alles wie erhofft verkaufen konnte.

Eine junge Frau hält nervös ein kleines Köfferchen und schaut sich immer wieder wie ein gehetztes Tier um. Als ein Pfarrherr sie darauf anspricht, beginnt sie leise zu weinen und beichtet, dass sie ihren Herrschaften in der Stadt davongelaufen ist. «Es war einfach alles zu schrecklich: Die viele Arbeit, das karge Mahl, die strengen Befehle meiner Herrschaften und dann ...» Weiter

kann sie vor lauter Heulen nicht mehr sprechen. «Jetzt ist ja alles gut», tröstet sie der Pfarrer und fügt hinzu: «In der reinen Natur unserer Zürcher Berge wirst du es sicher besser haben.»

Hinter euch sitzen zwei stämmige Bauern, von denen einer lauthals prahlt: «Mein Stier hat mir so viel Geld eingebracht, dass ich nicht mehr zu Fuss nach Turbenthal zurück laufen muss!» «Auf deine Geschäfte!», protestet ihm der zweite zu, nehmen beide einen kräftigen Schluck aus ihren Schnapsflaschen und paffen dazu genüsslich ihren Stumpen weiter. ➡ 25

- 17 Mit letzter Kraft und einigen perfekten Balancierübungen gelingt es dir, über das Gelände zurück auf die Plattform zu klettern. Überglücklich über deine Rettung hält dich Mathilde ganz fest umklammert und flüstert dir zu: «Davon erzählen wir unserem Herrn Papa aber nichts!» ➡ 8

- 18 Wie sehr du dich auch abmühst, die Kleine entwischt dir immer wieder. Als ihr Vater nach endlosen und leider auch erfolglosen Fangversuchen schliesslich ruft: «Mathilde! Komm, wir gehen!», gestehst du dir deine Niederlage endlich ein. Es ärgert dich dann aber doch gewaltig, als dir die Kleine beim Weggehen eine lange Nase zieht und zuruft: «Du bist so ein Langweiler! Mit dir spiele ich nie mehr wieder!»

Dabei wird es auch bleiben, denn ohne *Mathilde Guyer-Zeller* und ihren Vater *Adolf*, den berühmten Industriellen und Eisenbahnpionier aus dem Neuthal bei Bauma, wird es dir nicht mehr gelingen, das Abenteuer des Jahres 1877 zu erfahren und zu bestehen. Du wandelst zwar noch einige Tage durch die Stadt, die sich gerade am Aufbruch in die Neuzeit befindet, aber

ein spannendes Erlebnis bleibt dir hier verwehrt. Damit endet dein Abenteuer.

- 19 Schon bald ist es Zeit zur Abreise und, wie du erwartest, auch zum Abschied nehmen. Doch alles kommt ganz anders als vorgesehen. Die kleine Mathilde bestürmt und bekniet ihren Vater so inbrünstig, dich doch mit ins Tösstal zu nehmen, dass der gutherzige Familienmensch *Adolf Guyer-Zeller* spontan zusagt und du kurze Zeit später mit der Familie Guyer-Zeller, inklusive einem riesigen Tross Bediensteter und einer Wagenladung voll Koffer und Kisten dem Zürcher Bahnhof entgegen schreitest. ➞ 47

- 20 «Was haben wir denn hier für einen Wildfang?», dröhnt Lehrer Marx Schrämli's dunkle Stimme durch sein Schulhaus. Wie damals üblich wurde er von den Leuten in Bauma zum Lehrer gewählt, weil er die gewünschte politische Einstellung mitbrachte. Ob er auch zum Erzieher von Kindern geeignet sei, interessierte damals niemanden. Erziehung bestand früher sowieso hauptsächlich aus Schlägen und beinahe jeder Lehrer war Spezialist und gut trainiert im Austeilen von Stockschlägen, Ohrfeigen und Mauschellen.

Lehrer Schrämli lässt dich gleich eine Auswahl seiner «Künste» spüren. Dann zieht er dich an den Ohren zu seinem Gesicht hinauf und brüllt dich so heftig an, dass dir die Haare flattern und deine Ohren im Wind segeln. «Hier wird nicht abgehauen, hier bleibt jeder bis zum Schluss!»

Plötzlich legt sich seine Stirn in Falten und sein Hirn scheint intensiv zu arbeiten. Dann stottert er fragend: «Kenn ich dich? Nein! Dich habe ich bestimmt noch nie hier gesehen. Du wärest mir aufgefallen: Die spezi-

elle Kleidung die du trägst, dieser forsche, selbstbewusste Blick, diese sauber gewaschenen Hände und Hals. Da bleibt mir nur eine Schlussfolgerung übrig: Du bist nicht von hier!»

Plötzlich schreit der Lehrer Schrämli, förmlich von Ekel übermannt: «Ein Kuckuckskind! In meiner Schule! Da muss der Herr Pfarrer helfen. Schnell Kinder, renn einer zum Pfarrhaus und rufe um Hilfe!» ➡ 35

- 21 Das Rattern und Scheppern, das Surren und Zurren, das Klappern und Schlagen wird beinahe unerträglich laut, als du durch die Türe im mehrstöckigen Fabrikgebäude der Textilfabrik im Neuthal trittst. Als erstes fallen dir die vielen Lederriemen auf, die hoch zur Decke führen. Fasziniert stellst du fest, dass quer durch den langen Saal, hoch oben unter der Decke, eine Achse führt, an der mehrere Stahlräder befestigt sind. Über diese Räder ist je ein breiter Lederriemen gespannt, der sich unablässig im schnellen Rhythmus der Achse und ihrer Räder dreht. So wird die Bewegung nach unten an die vielen Maschinen übertragen.

Und da unten an den Maschinen, da ist die Hölle los! Eine lange Reihe Spindeln drehen sich im irrwitzigen Tempo der Maschine und wickeln einen Faden auf, der aus dem Innern der Maschine gezogen wird. Das alles geschieht in einem Tempo, dass dir vom blossen Zusehen schwindlig wird. Ein grosser Wagen zieht dabei die Fäden in die Länge und streckt das Vorgarn, welches aus der Krempelei geliefert wurde. Die drehenden Spindeln verdrillen den Faden so oft, dass dieser ganz dünn wird und nicht mehr zerreißen kann. Plötzlich schnappt der Wagen mit den Spindeln darauf wieder zurück und das nun fertige Garn wird schön säuberlich auf die Spindeln aufgewickelt. Das Rumpeln und Poltern des grossen Wagens Rechen erzeugt

wohl den grössten Lärm im Saal, denn die Spindeln surren beinahe geräuschlos immerzu im Kreis.

Gebannt starrst du auf eine der ersten Spinnmaschinen der Schweiz, welche die alten Spinnräder der Heimarbeiter verdrängten. Viele Kleinbauern und Familien ohne eigenes Land im Tösstal, aber auch in anderen Gebieten der Schweiz, konnten bis vor wenigen Jahren ihr dürftiges Einkommen mit Heimarbeit aufbessern. Die grossen Fabriken können diese Arbeit jedoch viel schneller, viel genauer und erst noch viel billiger erledigen und so die begehrten Garne herstellen, welche in die ganze Welt verkauft werden. ➡ 46

- 22 «Sie wissen doch, wie arm unsere Familie ist. Es reicht ja kaum für ein Stücklein Brot für jedes von uns am Tisch», jammerst du dem Priester vor. «Und da nehmen meine Eltern einfach alles an, was sie erhalten. Diese Kleidung hier hat ihnen ein vorbeiziehender Korbflicker für drei Eier und einen Laib Brot in Zahlung gegeben. Er habe sie aus Paris, wohin ein Feund von ihm mit der Dampfeisenbahn gereist sei, erzählte er uns. Dort sind alle Kinder so gekleidet.»

Deine Worte scheinen den Pfarrer zu überzeugen. Er trägt dir jedoch auf, fünf Gebete für deinen sittenlosen Auftritt zu sprechen und lässt dich dann unter einem gütigen Lächeln nach draussen losrennen. ➡ 15

- 23 «Mein Papa wird noch ganz andere Bahnen bauen», schwärmt dir Mathilde nun vor. «Er plant sogar eine Bahn auf die höchsten Berge der Schweiz. Eine Zahnradbahn soll es werden, auf die Jungfrau, gell Vater!», strahlt die Kleine und plappert voll Entzücken: «Diese Bahn führt unendlich weit in den Himmel hinauf! Dort oben ist man dann den Engeln so nah, dass man gar nicht mehr zu sterben braucht, um sie zu sehen.»

Lächelnd streicht Adolf Guyer-Zeller seiner schwärmerischen Tochter übers Haar und meint beschwichtigend: «Wir wollen mal sehen. Bis dahin ist noch ein langer Weg.»

Lang ist auch noch euer Weg, der mit der Dampfisenbahn nach Bauma und von dort mit der Kutsche ins Neuthal bei Bauma führt. Spät in der Nacht erst kommt ihr dort an. ➡ 4

- 24 Auf der Fahrt von Zürich nach Winterthur lässt du dich in die weichen Polster eures 1. Klasse Abteils sinken und geniesst bei der Fahrt den Blick aus dem Fenster, der dir eine so fremde und unbekannte Landschaft präsentiert. Du kennst zwar die Namen der Stationen entlang eurer Fahrstrecke, aber das vertraute Bild der Dörfer und Städte fehlt vollends. Häufig haltet ihr sogar an einem Bahnhof, der einsam und verlassen irgendwo weit draussen auf dem Feld steht.



Du weisst natürlich aus der Schule, dass die Bahnhöfe oft weitab der Dorfzentren gebaut wurden und entlang der Strasse zu ihm hinaus, Bahnhof- oder Stationsstrasse genannt, erst mit den Jahren vereinzelte Häuser und später ganze Quartiere entstanden. Dennoch verwirrt dich das Bild, wenn du es nun real vor dir siehst.

Noch verblüffender wird für dich das Bild in Winterthur, als ihr die Linie nach Bauma ins Tösstal besteigt. Da wartet doch tatsächlich ein Doppelstöcker auf euch, wie du es von der Zürcher S-Bahn her gewohnt bist. Nur an der uralten Aufmachung und den Holzbänken in der 3. Klasse kannst du feststellen, dass du beinahe 150 Jahre in der Vergangenheit mit der Eisenbahn unterwegs bist. ➡ 13

- 25 Ungeduldig stupst dich Mathilde an und flüstert dir zu: «Hier stinkt es so und mich fürchtet vor all diesen Leuten. Komm, wir gehen zu meinem Vater hinunter, dort ist es weicher, ruhiger und einfach angenehmer.» Ohne auf eine Antwort von dir zu warten, macht sich die Kleine auf, um nach unten zu steigen. Du brauchst dein ganzes Geschick, um sie von diesem gefährlichen Unterfangen abzubringen. Die nun folgende Geschicklichkeitsprüfung geht über sieben Runden.

- Geschickt hältst du Mathilde auf ihrem Platz zurück. ➡ 37
- Leider bist du viel zu ungeschickt. ➡ 33

- 26 Flink wie ein Wiesel schlängelst du dich durch die Beine des Lehrers und rennst auf die rettende Schulhaustüre zu. Doch die Türe vermagst du nicht zu öffnen. Wie du dich auch bemühst, sie bleibt verschlossen!

«Ein kluger Lehrer schliesst die Haustüre ab, damit ihm niemand mehr entwischen kann!», lacht plötzlich eine tiefe Stimme bedrohlich nah hinter dir. ➡ 20

- 27 Als Lehrer Schrämli die Schulstube betritt, springen alle Kinder von ihren Stühlen und Bänken hoch. Artig stehen sie mit geraden Rücken, durchgedrückten Knien und eng anliegenden Armen da und blicken wie beschämt zu Boden. Demut nennt der Lehrer das, wie du zu hören bekommst, als ein Mädchen in vorderster Reihe getadelt und geschlagen wird, nur weil es den Lehrer bei der Begrüssung anblickte und dabei freundlich lächelte.

Das macht dich wütend und du getraust dich aufzustrecken. Als der Lehrer dich einfach übersieht und mit dem Abfragen des Psalmenbuches beginnt, rufst du laut ins Zimmer: «Herr Schrämli. Weshalb haben Sie das Mädchen geschlagen? Glauben Sie, Jesus hätte auch ein Mädchen verprügelt, nur weil es ihn freundlich angelächelt und begrüsst hat?»

Deine Worte zeigen eine verblüffende Wirkung. Marx Schrämli sieht dich lange an, sein Gesicht läuft immer dunkler an und auf seiner Stirn und seinem Hals treten dunkelblau glänzende Adern hervor. Bald droht sein dunkelroter Kopf zu platzen.

Plötzlich beginnt Lehrer Schrämli laut zu schreien: «Wer bist du, dass du dir erlaubst, mir eine Frage zu stellen? Wer bist du, dass du es wagst, den Namen unseres Gottessohnes in dein schmutziges Maul zu nehmen, um einen ehrbaren Menschen zu beleidigen? Wer bist du, dass du es weiterhin wagst, mir frech ins Gesicht zu blicken?» Dann greift der Lehrer nach seinem immer bereitliegenden Lederriemen und stürzt schäumend vor Wut auf dich los. ➡ 49

28 Unter Aufbringung aller deiner Kräfte versuchst du dich von den Puffern zurück zum Gitter der rettenden Plattform zu angeln. Du hast es beinahe geschafft, als ein erneuter Schlag den Zug erzittern lässt. Die damaligen Schienen und Gleisbette waren noch sehr uneben und das ruhige Dahingleiten, welches wir von den heutigen Eisenbahnen her kennen, war damals noch völlig undenkbar.

So kommt es, wie es wohl kommen muss. Du verlierst den Halt und rutschst zwischen die Wagons. «Halt dich fest!», kreischt Mathilde noch auf, dann schlägst du auf dem Schotterbett der Tösstalbahn hart auf. Als du dich erheben willst, donnert ein harter Gegenstand an deinen Hinterkopf und befördert dich in die Bewusstlosigkeit.

⇒ 63

29 Zum Glück zieht ein mutiger Knabe sein Bein im entscheidenden Moment nicht zurück. Lehrer Schrämli stolpert darüber, fällt der Länge nach hin und gleitet auf dem spiegelglatt gewachsenen Boden bäuchlings quer durchs Schulzimmer. Du benützt den Moment der Aufregung und rennst zum Fenster auf der anderen Seite des Zimmers.

⇒ 34

30 Fasziniert starrst du auf den so zerbrechlich wirkenden Jungen, welcher vor dir auf dem Boden kniet. Er ist etwa in deinem Alter und spricht dennoch altklug wie ein reifer Mann darüber, was ihn glücklich macht. Zu deiner Verwunderung bemerkst du, wie dicke Tränen über seine Wangen kullern.

- Das Schicksal dieses Jungen interessiert dich und du sprichst ihn an.
- Leider fehlt dir die Zeit, um dich auch noch um seine Probleme kümmern zu können.

⇒ 43

⇒ 40

- 31 «Das kann jeder behaupten», zeigt sich der Junge ganz unbeeindruckt. «Kannst du deine Geschichte denn auch beweisen? Wie lebt ihr denn so in der Zukunft? Was macht ihr denn anders als wir?»

Du könntest dem ahnungslosen Knaben so viele Beispiele erzählen und ihn schwindlig plaudern, doch leider hast du nicht den ganzen Tag Zeit. Du musst dich auf eine besonders eindrückliche Begebenheit entscheiden. Da fällt dir eine Geschichte ein, die du neu-lich im Internet gelesen hast. «Wir züchten zum Beispiel Schafe, die ...» Da unterbricht dich der Knabe schon. «Machen wir auch. Zudem züchten wir Ziegen, Gänse, Schweine, Kühe und ich habe noch fünf Kaninchen im Stall. Die sind alle trächtig.»

«Hör jetzt mal zu!», knurrt du zornig. «Wir züchten Schafe als Kreuzung aus Schaf und Glühwürmchen. Die Schafe leuchten dann in der Nacht wie Glühwürmchen und man kann sie auf der nächtlichen Weide leichter finden.» Am Schweigen des Knaben neben dir entnimmst du, dass er dich zwar gehört, aber nicht verstanden hat. Doch kurze Zeit später brummt er drohend: «Beweis das, sonst hau ich dich!» «Da, schau her!», flüsterst du siegesgewiss und ziehst dein iPhone aus der Tasche. «Mit diesem Ding da kann ich überall auf der Welt jemanden anrufen und mit ihm sprechen. Er kann mir auch zeigen, wie es dort bei ihm gerade aussieht. Ich habe sozusagen meine Ohren und Augen überall auf der Welt.» Als Beweis zeigst du ihm die letzte Nachricht deiner Eltern. Sie haben dir ein Filmli von ihren Ferien auf Hawaii zugesandt.

Gerade als der Junge nach deinem iPhone greifen will, betritt Lehrer Schrämli die Schulstube. ➡ 38

32 «Aber wie sollen wir denn unser Essen kaufen, wenn der Vater so wenig Lohn bekommt für seine Arbeit? Weissst du, dass mein Vater einmal, an seiner letzten Stelle, den Herrn der Fabrik darauf aufmerksam gemacht hat, dass er so einen kleinen Lohn erhalte, dass es nicht einmal ausreiche, um alle seine Mäuler zuhause am Küchentisch zu ernähren? Weissst du, was der Herr Fabrikdirektor getan hat? Er hat gelacht und gesagt, dann müsse er sich halt nicht so viele Mäuler halten zuhause.»

Eine stille Träne rollt bei diesen Worten der kleinen Klärli über die Wangen. «Dann hat der grobe Kerl meinen Vater noch in der gleichen Minute aus der Fabrik auf die Strasse geschmissen und für noch weniger Lohn einen der vielen Männer eingestellt, die jeden Tag vor dem Tor draussen warten.»

Leise fügt das kleine Mädchen noch an: «Mein Vater meint häufig, wenn er das Geld hätte, würde er mit uns übers grosse Meer fahren und dort ganz neu anfangen. Dort in Amerika sei alles grösser, schöner, besser, leichter und ...» Nun ersticken die Tränen die Rede des kleinen Mädchens im Saal der Maschinenspinnerei im Neuthal endgültig. «Aber ich möchte doch hier bleiben, in den Bergen, im Tal, hier bei den Menschen, die ich so gut kenne», flennt die Kleine nun ungehemmt drauflos.

Beschämt über deinen Wutausbruch, der der kleinen Klärli nichts geholfen, sie aber unendlich traurig gemacht hat, schleichst du von dannen und suchst im Neuthal einen neuen Platz auf.

- 33 «Dann bleib doch sitzen, wenn du lieber bei diesen Bauern bleibst!», lacht dir das Mädchen frech ins Gesicht und rennt davon. Ehrensache für dich, gehst du mit und begleitest Mathilde auf ihrem gefährlichen Gang nach unten.

Kaum habt ihr beiden das obere Stockwerk des Eisenbahnwagens verlassen und seid auf die Wendeltreppe getreten, ruckelt der Zug ganz gewaltig. So gewaltig, dass ihr beide das Gleichgewicht verliert und die Treppe hinunterpoltert. Für dich sieht es ganz schlimm aus, denn unten auf der kleinen Plattform wirst du übers Geländer geschleudert und kannst dich nur noch mit letzter Not auf den Puffern zum Nachbarwagen festhalten.

Nun brauchst du enormes Glück, um dich noch zu retten.

- Du hast dieses Glück. ➡ 17
- Leider bleibt dir das Glück nicht treu. ➡ 28

- 34 Blitzschnell hast du das Fenster geöffnet und hechtest mit einem mutigen Kopfsprung aus dem Schulhaus des Lehrers Schrämli in die Freiheit hinaus. Im Blumenbeet unter dem Fenster legst du eine saubere Rolle hin und rennst davon, noch bevor dir jemand aus dem Schulhaus zu folgen vermag. ➡ 15

- 35 Baumas Pfarrer und oberster Wächter über den Schulbetrieb aus dem Jahre 1877 schaut dich lange und durchdringend an. «Wer hat dich denn angezogen?» Bei diesen Worten siehst du dich schon eine unendlich harte Strafpredigt abholen und am Sonntag als Busse und Mahnung für andere alleine in der vordersten Kirchenbank dem Gottesdienst beiwohnen. Um diesem Schicksal zu entkommen, brauchst du nun deine

ganze Intelligenz. Zum Glück waren damals nicht alle Pfarrherren sehr gut gebildete Menschen und mit heutigen Absolventen einer theologischen Universität nicht zu vergleichen. Deshalb genügen deine Fähigkeiten, um ein Intelligenz-Duell wagen zu können. Der Herr Pfarrer aus Bauma startet mit 22 Punkten ins Duell. Du kannst zu deinen Punkten noch 8 Zusatzpunkte addieren.

- Du gewinnst dieses Duell. ⇒ 22
 - Du verlierst den Zweikampf. ⇒ 44
- 36 «Hilfe! Ein Wahnsinniger!», schreit der Knabe neben dir wie am Spiess, als gerade in diesem Moment Lehrer Schrämli sein Schulzimmer betritt. Du versuchst dich mit einem wilden Kampf zum nahen Fenster durchzuschlagen. Da sich alle Kinder auf dich stürzen, starten sie bei 22 Punkten. Du bist so in Rage über diese verräterische Kinderbande aus dem Tösstal, dass du auf zusätzliche 10 Punkte zählen kannst.
- Der wilde Kampf gelingt dir. ⇒ 34
 - Du hast keine Chance, kämpfst dich stattdessen durch die Türe hinaus auf den Gang. ⇒ 26
- 37 «Warte bis zur nächsten Station. Während der Fahrt ist es viel zu gefährlich, aus dem Wagon auf die Treppe zu steigen», warnst du das kleine Mädchen. Zu deiner Erleichterung zeigt sich Mathilde einsichtig und in Kollbrunn wechselt ihr nach unten ins 1. Klasse Abteil zu Herrn Adolf Guyer-Zeller. ⇒ 8
- 38 Der Unterricht, den du nun zu sehen bekommst, hat so wenig mit unserer heutigen Zeit zu tun wie das iPhone mit dem immer noch völlig verwirrten Jungen neben dir auf der hintersten Schulbank im Schulhaus Bauma 1877. Der Lehrer spricht Sätze aus einem Schulbuch

vor, einzelne Schüler oder die ganze Kinderschar muss diese Sätze repetieren, bis sie alle auswendig aufsagen können. Dabei nimmt Marx Schrämli keinerlei Rücksicht darauf, ob es grosse oder noch ganz junge Kinder sind. Wer etwas nicht weiss, wird vor der ganzen Klasse getadelt und mit einem langen Stock auf die Finger geschlagen.

Nun wendet sich Lehrer Schrämli mit einer Frage an dich. «Wiederhol mir den Psalm, den wir gestern miteinander eingeübt haben.» Du bist völlig verwirrt und bekommst einen Schweissausbruch vor Angst. Statt der Psalmen kommen dir nur die Schrammen auf dem Rücken des Knaben vor dir in den Sinn.

Da beginnt der Junge, der neben dir sitzt, für dich zu schwatzen. «Es war gestern krank!», nimmt er dich in Schutz. «Dann sprich du!», fährt der Lehrer fort. Doch der hilfsbereite Junge kennt den Psalm auch nicht mehr. Statt ihm beim Aufsagen zu helfen, holt Lehrer Schrämli seinen Lederriemen und lässt ihn auf deinen neuen Freund niedersausen. Du bleibst gelähmt vor Angst sitzen und schwörst dir, dem Jungen seine Hilfsbereitschaft später zu danken. Es gelingt dir einfach nicht, jetzt etwas gegen Lehrer Marx Schrämli zu unternehmen. Zu sehr fehlt dir der Mut im Angesicht dieser brutalen Gewalt. ➡ 42

- 39 Der Gang nach Winterthur in ein Kinderheim jedoch bleibt dir nicht erspart. Dort wirst du nach wenigen Wochen von einem Sägereimeister aus der Umgebung abgeholt. Sein letztes Verdingkind starb an Typhus und er braucht dringend billigen Ersatz für die tägliche Hausarbeit und die staubige Plackerei beim Reinigen der Silos für das Sägemehl aus seiner Sägerei.

So endet dein Abenteuer mit Putzen, Schrubben, Fe-gen und Waschen in einer ärmlichen Sägerei am Un-terlauf der Töss.



- 40 Während du weiter den steilen Weg hinaufsteigst, denkst du nur noch kurz an den sonderbaren Knaben. «Weshalb sitzt der am Vormittag nicht in der Schule?», wunderst du dich. Schnell gilt dein Interesse jedoch anderen Themen.

Zuoberst auf dem Berg angekommen, triffst du einen Wandersmann aus der fernen Stadt Winterthur, der dir die Aussicht übers Tösstal erklärt und begeistert berichtet, dass diese wunderbaren Wanderwege alle dem Industriellen Adolf Guyer-Zeller zu verdanken seien. «Er ist ein grosser Förderer des Wanderns in freier Natur. Stell dir vor, unserem Alpenclub hat er sogar eine eigene Hütte hoch in den Bergen geschenkt. Rund um seine Fabrik lässt er die Arbeiter Wanderwege erschliessen, die uns und unsere Freunde die herrliche Natur erleben und geniessen lassen.» Schwärmerisch

fährt er weiter: «Zur Eröffnung dieses Wegs auf die Hohenegg hat er hier oben vor einem Jahr sogar ein grosses Waldfest mit Musik und Feuerwerk steigen lassen. Das war ein unglaubliches Ereignis! Hoch lebe die Neuzeit mit all ihren Errungenschaften der modernen Industrie! Hoch lebe Adolf Guyer-Zeller!», jauchzt der junge Herr und wirft begeistert seinen Strohhut in die Luft.

Du bist über diesen ersten Tourist im Tösstal weniger begeistert und machst dich so schnell als möglich aus dem Staub. Zurück im Neuthal suchst du einen weiteren Ort auf. ➡ 15

- 41 Trotz der Hilfe der anderen Kinder hast du keine Chance. Lehrer Schrämli bekommt dich zu fassen und lässt dich seine ganze Wut mit voller Kraft spüren. Er reisst wie ein Wilder an deinen Haaren, schleudert dich an ihnen um sich herum und lässt dich dann in eine Ecke des Zimmers krachen. Dort lässt er seinen Lederriemen auf dich niedersausen, bis er selber ermüdet und endlich von dir ablässt.

Wimmernd, weinend und vor Schmerz und Scham beinahe verrückt werdend, bleibst du in der Ecke liegen. Als die Schule endlich aus ist, schleichst du dich mit den andern Kindern hinaus. Behandelt wie ein Stück Dreck, geschlagen wie ein Hund, gedemütigt wie ein armer Sünder am Pranger! Niemals mehr wirst du vergessen, was die Züchtigungen der Kinder in früheren Jahrhunderten, von welchen du in Büchern schon oft gelesen hast, wirklich bedeuteten. Jetzt, da die Striemen und Schrammen von Schrämli's Lederriemen noch immer auf deinem Rücken brennen wie Feuer, liest du die Geschichten und Erzählungen aus vergangenen Zeiten mit ganz anderen Augen. ➡ 15

- 42 «Danke!», flüsterst du verlegen, als der Lehrer endlich von seinem Opfer ablässt und sich einigen Mädchen in der vordersten Reihe zuwendet, die leise zu kichern begonnen haben. «Schon recht. Ich bin mich das ja gewohnt», lacht der Knabe schon wieder. «Werdet ihr bei euch in der Schule auch jeden Tag geschlagen?», will er nun wissen.

Da ein vernünftiges Gespräch unter Freunden in diesem Zimmer nicht möglich ist, vereinbart ihr, euch heute Abend nach dem Eindunkeln im Neuthal zu treffen. «Ich warte beim Turbinenturm auf dich», flüstert er dir geheimnisvoll zu.

Den weiteren Verlauf der Schulstunde bringst du ohne weitere Schläge vorüber und rennst zur Mittagszeit mit allen anderen Kindern, befreit und glücklich, der Schule entkommen zu sein, auf die Strasse im Dorf Bauma hinaus. ➡ 15

- 43 «Ich bin doch viel zu spät für die Fabrik. Der Vorarbeiter wird das dem Herrn berichten und mir für heute keinen Lohn auszahlen. Vielleicht wird er mir sogar noch eine Busse aufbrummen», schluchzt der Knabe, der sich dir als Hansli vorstellt. «Aber ich kann doch nichts dafür!», jammert das bemitleidenswerte Kind, «seit Vater krank im Bett liegt und der Grossvater gestorben ist, muss ich mich vor der Fabrikarbeit um die Ziegen und unsere Kuh kümmern. Ich kann so unmöglich schon um sechs Uhr in der Fabrik sein!»

Du bist völlig schockiert von dem Ungeheuerlichen, welches du hier vernimmst. «Wie alt bist du eigentlich?», willst du von Hansli wissen. «Bist du nicht viel zu jung für die Arbeit in der Fabrik?» «Ich werde schon bald zwölf», gibt der Angesprochene stolz zur Antwort,

«und darf sehr wohl meinen Teil zum Familieneinkommen beisteuern. Auch wenn ich nicht viel verdiene, reicht es so doch aus, dass ich und meine kleinen Brüder jeden Tag etwas zu essen bekommen.» Dann fügt er wieder sehr bekümmert hinzu: «Ich arbeite ja gerne, wenn es nur nicht so viel wäre! Sechs Tage die Woche 12 Stunden Arbeit in der Fabrik, dazu der lange Weg ins Neuthal und zurück nach Hause. Ich finde ja gar keine Zeit, um all die Arbeit für den kranken Vater zu erledigen. Heute müsste ich noch Gras mähen», jammert Hansli völlig verzweifelt.

Entschlossen stellst du dich vor den Knaben hin und erklärst: «Wir gehen jetzt beide wieder zu dir nach Hause und ich helfe dir bei der Arbeit. In die Fabrik gehst du heute nicht mehr.» Als du den entsetzten Ausdruck in Hanslis Gesicht entdeckst, lachst du belustigt auf. «Nur keine Angst, das kommt schon gut. Mit Herrn Guyer-Zeller sprech ich schon noch über diese Sache und lege ein gutes Wort für dich ein.» ➡ 55

- 44 «Lüg mich nicht an!», donnert die erzornete Stimme des Pfarrers. Mit einer kräftigen Ohrfeige unterstreicht er seine Äusserung eindrücklich. Er kann deine wirre Erklärung über eine Zeitreise und dort übliche Kleidung gar nicht verstehen. Stattdessen scheint er zu glauben, du seist eines dieser herumstreunernden Fecker-Kinder, welches mit aller Härte in unsere Gesellschaft zu integrieren ist. Deshalb packt er dich grob an den Haaren und schleppt dich mit sich fort ins Pfarrhaus. Dumm für dich, nimmt dir der Pfarrer alle persönlichen Gegenstände ab, bevor er dich im Pfarrhauskeller in ein karges, dunkles Zimmer sperrt. Nun ist dir die einfachste Möglichkeit, aus dieser ungemütlichen Situation zu entkommen, genommen. Das einzig tröstliche an deiner Situation ist der Umstand, dass dir der harte Schulalltag

in einer Zürcher Schulstube vor 150 Jahren erspart bleibt. ➡ 39

- 45 Nach deinem längeren Vortrag über die Vorzüge einer guten Schulbildung, einer tollen Ausbildung und danach einem glücklichen Leben mit einer kleinen Familie, genügend Geld und wenig Sorgen, beginnt Klärli plötzlich zu weinen.

«Was glaubst denn du!», schreit sie dich verzweifelt an. «Glaubst du, ich würde nicht lieber in die Schule gehen und später als Lehrerin oder Krankenschwester in der Stadt leben? Glaubst du, ich würde nicht lieber mit Freundinnen draussen durch den Wald streifen oder gemeinsam in eine Hütte kriechen und uns gegenseitig lustige Geschichten erzählen? Glaubst du, ich mach das hier alles freiwillig?» Bekommen mit einem grossen Klotz im Hals hörst du dem noch nicht einmal 12-jährigen Mädchen zu. ➡ 32

- 46 Fasziniert schlenderst du durch die langen Gänge im Fabriksaal und bestaunst die unterschiedlichen Fäden und Garne, die an den vielen Maschinen hier im Neuthal produziert werden.

«Himmel Herrgott Donnerwetter!», kracht plötzlich ein Schwall wüster Flüche über dich herein, als dich einer der Vorarbeiter beim offensichtlichen Faulenzen erwischt. Mit einem Stecken in der Hand kommt er auf dich losgerannt. Nur noch viel Glück kann dich vor den zu erwartenden Prügeln retten.

- Du kannst auf dein Glück zählen. ➡ 60
- Leider bleibt dein Glück heute aus. ➡ 52

47 «Schaut euch einmal dieses wundervolle Gebäude an!», schwärmt Guyer-Zeller dir und seiner Tochter vor. «Wir schreiten durch einen Triumphbogen wie in ein Schloss in die riesige Halle des vom Architekten Jakob Friedrich Wanner gestalteten Neubaus des Bahnhofs Zürich. Der alte Bahnhof der Spanisch Brötli Bahn aus dem Jahre 1847 wurde schnell einmal zu klein.» Dann spricht der Eisenbahnpionier dich direkt an und stellt die Frage: «Kannst du dir vorstellen, dass dieser Prachtsbau hier schon ganze 6 Jahre alt ist? Ich kann dir versichern, hier werden noch viele Zürcher die Eisenbahn besteigen und in die Ferne reisen. Der Bahnhof wird dereinst überquellen von Fahrgästen, so beliebt wird die Eisenbahn einmal werden!»

«Das glaube ich Ihnen auf der Stelle», lachst du Mathildes Vater altklug zu. Gerne würdest du Adolf Guyer-Zeller jetzt ein bisschen berichten, wie es heutzutage in der grossen Bahnhofshalle in Zürich tagtäglich zu und her geht. Du lässt es aber bleiben, denn die Vorstellung, dass hier nicht nur im Anschluss an die Bahnhofshalle Züge ein- und ausfahren, sondern links und rechts im Untergeschoss ebenfalls eigentliche Bahnhöfe angelegt sind, würde diesen Eisenbahnpionier sicherlich überfordern. ➡ 24

48 Der Junge ist zwar sehr kräftig und auch ein geübter Raufbold, aber gegen deine Takewando-Tricks, welche du dir mit Hilfe einiger Youtube-Filmi angeeignet hast, ist er chancenlos. «Ich geb mich geschlagen», ruft er schon nach wenigen Kicks gegen seine Arme und Beine.

«Was willst du alles sehen?», fragt er dich und streckt dir zur Begrüssung seine Hand entgegen. «Ich bin der Karli, der Sohn von Maschinenmeister Platzer. Ich kenne mich hier so gut aus, wie wenn es meine eigene

Fabrik wäre», erklärt der plötzlich sehr zutraulich wirkende Junge mit stolzgewölbter Brust. ➡ 72

49 Lehrer Schrämli steht der blanke Hass auf dich ins Gesicht geschrieben. Wie ein tollwütiger Hund kämpft er mit der Stärke 30 gegen dich an. Die ganze Kinderschar im Baumner Schulzimmer versucht dir zu helfen, weshalb du über zusätzliche 10 Punkte verfügen kannst.

- Du gestaltest den Kampf siegreich. ➡ 29

- Du verlierst und fällst dem wütenden Lehrer Schrämli in die Hände. ➡ 41

50 «Na hör mal!», rufst du entrüstet. «Du willst mir jetzt aber nicht im vollen Ernst erzählen, dass du diese Situation hier gut findest?» Du nimmst deine ganze Intelligenz zusammen, um der kleinen Klärli deine Sicht einer gerechteren Welt zu erklären. Im nun folgenden Duell kannst du auf 5 zusätzliche Punkte zählen. Klärli wird durch die Arbeit, welche viel Konzentration abverlangt, immer wieder abgelenkt und startet deshalb nur mit 12 Punkten in den Kampf.

- Du gewinnst diese Auseinandersetzung. ➡ 45

- Leider unterliegst du dem tapferen Mädchen. ➡ 62

51 Mutig wie eine Wildkatze fauchst und kratzt, beißt und knuffst du, doch alles Winden und Wenden nützt dir nichts. Kurze Zeit später liegst du auf dem Rücken und der kräftige Junge sitzt über dir auf deiner Brust. «Also, was willst du hier?», faucht er dich an. «Willst du unsere Wasserkraftanlage ausspionieren und unserer Konkurrenz verraten?» Dann schüttelt er dich kräftig durch und gibt dir seinen Ratschlag sehr treffsicher mit auf den Weg: «Hau bloss ab und lass dich hier nie wieder blicken! Sonst kannst du diese hier gleich im Dutzend

erhalten»), schnaubt er und zieht dir nochmals eine kräftige Ohrfeige runter.

Deine schmerzenden Wangen streichend gehst du zurück und suchst einen besseren Platz aus. ➡ 15

- 52 Du schreist laut auf, als der Stecken des Vorarbeiters auf dich niedersaust. Unter weiteren heftigen Prügeln und üblen Schimpftiraden wirst du richtiggehend aus der Fabrik hinausgeschmissen. «Du bist entlassen!», schreit dir der Vorarbeiter wütend nach. «So etwas Faules wie dich können wir hier nicht gebrauchen. Es warten schliesslich noch Hunderte andere hungrige Mäuler auf eine Arbeit wie diese. Hau also bloss ab!»

Wer so wie du entlassen wurde, musste damals seinen Arbeitsplatz sofort verlassen und hatte nicht einmal mehr Anrecht auf noch nicht ausbezahlte Lohnzahlungen für bereits verrichtete Arbeitsstunden. Kopfschüttelnd machst du dich auf, an anderer Stelle das Neuthal zu erkunden. «Wie will der mich entlassen, ich bin ja noch ein Kind!», murmelst du noch immer wütend über den resoluten und leider auch sehr schlagkräftigen Vorarbeiter. ➡ 15

- 53 Du bist tief beeindruckt von dem, was du hier rund ums Neuthal herum alles erfahren hast. Die Armut, die Not, das Elend der Menschen, vor allem der Kinder in der Fabrik, erweichen dein Herz. Du bist aber auch entrüstet, wütend, richtiggehend zornig über diejenigen, die das alles hier erst ermöglichen: Die Familie Guyer-Zeller und allen voran die vorlaute, geradezu überhebliche Mathilde, die von diesen Menschen nur sagt: «Die sehen so böse aus und stinken!»

In deiner Wut und Enttäuschung versuchst du dir ein Weltbild zu entwerfen, in welchem alle Menschen gut

zu leben haben und niemand mehr auf Kosten anderer in Luxus schwelgt und andere hungern lässt. Doch irgendwie kommst du auf keine Lösung. Als dann noch dein Magen gefährlich zu knurren beginnt und aus der Küche der Fabrikantenvilla der feine Geruch von angedämpften Zwiebeln deine Nase umschmeichelt, wird dein Hunger schnell stärker als deine noblen Gedanken. «Ohne Guyer-Zeller hätten die ja gar keine Arbeit und auch gar keinen Lohn!», murrst du entschuldigend zu dir selber und begibst dich ins Haus. ➡ 65

54 Obwohl du in der Schule gewöhnlich sehr gute Noten hast, triffst du mit Adolf Guyer-Zeller auf einen der klügsten Köpfe des 19. Jahrhunderts. Immerhin hat er die Idee und die Pläne, eine Eisenbahn durch die Eigernordwand auf die Jungfrau zu bauen, ausgeheckt. Deshalb startet der Eisenbahnpionier und Fabrikbesitzer mit 25 Punkten ins folgende Intelligenz-Duell. Du darfst leider nur auf zwei Zusatzpunkte zählen.

- Dir gelingt der überraschende Sieg. ➡ 68
- Leider unterliegst du Adolf Guyer-Zeller. ➡ 57

55 Auf dem langen Marsch zum Heim der Familie Köhler erzählt dir der arme Knabe viel über das armselige Leben dieser Tösstaler Kleinbauernfamilie. «Damit alle jeden Tag etwas zu essen bekommen, muss die Mutter auch in der Fabrik arbeiten. Mein Vater findet oftmals Arbeit in der Sägerei unten an der Töss. Aber jetzt, wo er krank ist, fehlt sein Taglohn an allen Ecken und Enden.»

Dennoch scheint Hansli irgendwie glücklich zu sein und nicht an der offensichtlichen Ungerechtigkeit zu zerbrechen. Schulunterricht gibt es für ihn keinen, denn dafür fehlt die Zeit. Deshalb wird Hansli auch nie eine Ausbildung machen können und einen richtigen Beruf

erlernen. Die Familie Köhler ist so arm, dass die Kinder nach dem sechsten Lebensjahr ebenfalls zum Lebensunterhalt beitragen müssen, sei das durch Arbeit im Haushalt, auf dem meist sehr kleinen Hof oder durch die Arbeit in einer Fabrik. ➡ 61

- 56 «Sie sind doch ein Menschenfreund, ein gutmütiger sogar!», lächelst du dem Industriellen charmant entgegen. «Es genügt doch, wenn die armen Männer 40 Stunden pro Woche arbeiten. Sie können ihnen gut 5 Wochen Ferien und zusätzlich 13 Feiertage pro Jahr frei erteilen. Bezahlen Sie zum Lohn zusätzlich noch Geld ein als Rückstellung für die Arbeitslosen, für Witwen und Waisen und eröffnen Sie eine Kasse, aus der die Männer und Frauen Ihrer Fabrik nach dem 65. Geburtstag jeden Monat eine Rente bekommen.»

Herr Guyer-Zeller starrt dich an und stammelt dann: «Und wenn ein Arbeiter krank ist oder wegen eines Unfalls nicht zur Arbeit erscheint, soll ich ihm den Lohn dennoch bezahlen.» «Genau!», jubelst du. «Sie haben es verstanden!» «Und wer soll dies alles bezahlen?», lacht der Herr hinter dem Schreibtisch ungläubig auf. «Na Sie!», antwortest du. «Sie sind schliesslich Arbeitgeber und dazu verpflichtet!»

Wie verpflichtet sich Herr Guyer-Zeller fühlt, spürst du spätestens bei deinem Flug auf den harten Boden vor seinem Büro. Diese Leistungen, die von einem heutigen Arbeitgeber wie selbstverständlich erbracht werden, waren vor 150 Jahren noch völlig unvorstellbar.

Für dich bleibt jetzt nur noch die Unterstützung durch die Männer der Fabrik. ➡ 70

- 57 «Herr Guyer-Zeller!», sprichst du den Mann keck an. «Denken Sie doch an das schlechte Image, welche Ihre Produkte durch Kinderarbeit und die Ausbeutung Ihrer Angestellten erlangen. Setzen Sie doch auf Bio und Fairtrade! Diesen Trends gehört die Zukunft!», erklärst du in tiefster Überzeugung.

Als du kurze Zeit später hart auf dem Boden vor der Fabrik landest und Herr Guyer-Zeller dir nachruft: «Schwachkopf! Was einzig zählt zum Überleben ist der Preis!», weißt du, dass du nur noch auf die Unterstützung durch die Arbeiter zählen kannst. ➡ 70

- 58 «Findet ihr das gerecht, wie der Herr euch behandelt?», rufst du den Männern vor dir zu. «Findet ihr es gut, dass ihr rackert und schwitzt und dennoch hungert und durstet, während das kleine Fräulein Guyer-Zeller nichts leistet, aber ihre erlesenen Speisen von silbernen Tellern diniert? Findet ihr es toll, dass das Fräulein Töchterchen nie schwitzen und sich schmutzig machen muss, ihre goldenen Löckchen am Abend dennoch auf seidenen Kissen zur Ruhe betten darf?»

Immer mehr gerätst du in Eifer und immer fester wird deine Stimme. «Und eure Kinder!», rufst du der aufmerksam auf dich horchenden Menge vor dem Podest zu. «Können sie alle zur Schule gehen oder schuften sie wie ihr 12 Stunden am Tag im Schmutz, im Halbdunkeln, im Lärm dieser unsäglichen Fabrik? Was ist los mit euch? Wollt ihr das ewiglich so ertragen und still erdulden? Wollt ihr euch nicht zur Wehr setzen?» ➡ 64

- 59 Wie ein Wahnsinniger trommelst du mit deinen Fäusten auf den dicken Bauch des Mannes ein, doch er lässt nur ein Lachen von sich hören. Dann plötzlich packt er dich energisch an beiden Fäusten, hebt dich hoch

und befördert dich in hohem Bogen aus seinem Büro hinaus.

«Dann eben nicht, Herr Guyer-Zellen», rufst du enttäuscht, als du dich vom Boden erhebst. «Ich habe schliesslich noch die Männer der Fabrik!» ➡ 70

- 60 Geschickt duckst du dich unter dem niedersausenden Stecken weg und rollst dich unter die nächstbeste Maschine. Dort unter dem Fadendach fühlst du dich sicher.

«Woher kommst denn du!», spricht dich ein Mädchen an, das unter den Fäden mit flinken Fingern an einer Rolle hantiert. Ohne mit ihrer Beschäftigung aufzuhören, plaudert sie munter drauflos. «Arbeitest du auch als Aufsteckerin wie ich? Siehst du, ich muss hier die Walzen von den feinen Baumwollfetzen befreien und auch darauf achten, dass die Spulen nicht leer laufen.» Wie ein Wasserfall sprudelt die Kleine drauf los. Offenbar ist sie unendlich glücklich darüber, dass ihr endlich jemand ein wenig Zerstreuung in den langen Arbeitstag bringt. «Schon bald bin ich genug lang in der Fabrik und kann als Ansetzerin arbeiten. Dann muss ich darauf achten, die gerissenen Fäden schnell wieder zu verknüpfen», plappert das Mädchen, das auf dich ungefähr so alt wirkt wie du selber bist, ungefragt weiter. ➡ 66

- 61 Noch armseliger erscheint dir Hanslis Leben, als du in das enge und dunkle Wohnhaus trittst. In einem langen Flarz bewohnt die Familie Köhler ein Mittelhaus. Neben dem Eingang steht ein kleines Holzhäuschen mit einem Herzchen in der Tür. «Das ist unsere Toilette. Hier draussen können wir unser Geschäft verrichten, ohne dabei unser Haus zu beschmutzen», erklärt dir Hansli mit einem unüberhörbaren Stolz in der Stimme.

Im engen Gang befindet sich linkerhand eine Türe. «Hier leben doch unsere Ziegen», lacht der Junge, als du ihn fragst, ob das sein Zimmer sei. «Wir schlafen alle oben im Dachgeschoss. Seit die Grossmutter nicht mehr mit dem Handwebstuhl arbeiten kann, fehlt zwar das Geld, dafür haben wir ausreichend Platz für die vielen Geschwister, die Jahr um Jahr in unserer Familie dazukommen», lacht dir der Junge fröhlich zu.

Im Untergeschoss dieses engen Flarz liegt die kleine Küche, noch mit einem gestampften Erdboden ausgestattet. Von dir zuhause kennst du vielleicht den Plättli-boden mit Bodenheizung, doch ein solcher Klinkerboden wird in diesem Haus erst hundert Jahre später eingebaut werden. Auch sonst ist hier im Haus vieles anders. Es wird wenig geheizt, denn nur das Wohnzimmer und die kleine Kammer daneben, in der der kranke Vater Köhler das Bett hüten muss, können mit einem einfachen Lehmofen geheizt werden. Die Zimmer im oberen Stock werden im Winter jeweils eisig kalt. Fließendes Wasser gibt es in diesem Haus ebenso wenig wie ein Badezimmer.

Spät am Nachmittag machst du dich auf den Weg zurück ins Neuthal, nicht ohne Hansli nochmals zu versprechen, sein Fernbleiben von der Fabrik mit Herrn Guyer-Zeller zu besprechen und für ihn ein gutes Wort bei dem feinen Herrn einzulegen. ➡ 15

- 62 «Kinder brauchen Freizeit, Spielplätze und eine gute Schulbildung», ereiferst du dich immer mehr und stellst dich wie ein Schulmeister vor eine fiktive Klasse, um zu einem flammenden Vortrag über Kinderrechte anzusetzen. «Pass auf!», schreit Klärli leider etwas zu spät. Hart getroffen vom Spindelwagen der Maschine sinkst du bewusstlos auf den harten, kalten und ölverschmierten Boden. ➡ 77

63 Wochen später erwachst du in einem Spitalbett. Niemand weiss, wer du bist und woher du kommst. Deine sachlichen und völlig korrekten Erklärungen über deine Herkunft helfen dir jedoch nicht weiter. Im Gegenteil: Alle Ärzte sind nun davon überzeugt, dass du das schreckliche Unglück zwar überlebt, dabei aber leider deinen Verstand verloren hast. So beendest du dein Abenteuer in einer psychiatrischen Klinik des 19. Jahrhunderts. Es stehen dir keine schönen Jahre bevor, denn nicht nur die Sicherheitsvorschriften in der Eisenbahn, auch die Behandlung von psychisch kranken Kindern war vor 150 Jahren noch meilenweit von unseren heutigen Anforderungen entfernt.

64 «Wie denn?», ruft ein Mann aus der hintersten Reihe dir zu. «Recht hat das Kind, wehren wir uns!», schreit ein anderer. «Los! Sagen wir dem feinen Herrn in seinem bequemen Büro doch einmal, was Sache ist!», ruft ein dritter dazwischen. Und schon setzt sich die Gruppe langsam in Bewegung.

Als du die aufgebrachte Menge wütend auf das Büro zuschreiten siehst, wird dir die Sache nun doch etwas mulmig. Du hast eher an eine Unterschriftensammlung gedacht und weniger an eine gewalttätige Auseinandersetzung. Doch genau danach sieht es nun aus. Immer lauter und heftiger rufen zuerst nur vereinzelte, dann immer mehr, bis schliesslich die gesamte Männerschar und mit ihnen die Frauen und Kinder aus der Fabrik rufen: «Streik! Streik! Streik!» ➡ 75

65 Ohne grössere Schwierigkeiten überstehst du den restlichen Tag im Kreise der Familie Guyer-Zeller und lässt das Geschwafel der kleinen Mathilde geduldig über dich ergehen. «Sie ist ja erst sieben und kann nichts für ihren Reichtum», tröstest du dich immer wieder. Unge-

duldig fieberst du dem Moment entgegen, bis du endlich alleine in deiner Kammer im Bett liegst und wieder frei über deine Zeit entscheiden kannst.

Draussen beim Turbinenturm wartet ja dein Freund aus dem Baumener Schulhaus auf dich. ➡ 71

- 66 Du kannst kaum glauben, was du hier unter der Spinnmaschine im Neuthal zu sehen bekommst. Allerorten knien Kinder, zum Teil sogar deutlich jünger als du, unter dem Fadengewirr und wirbeln mit flinken Fingern zwischen den surrenden, rasselnden und klappernden Maschinenteilen umher, wischen kleine Baumwollfetzen weg, stecken ein loses Fadenstück zwischen die Fäden oder tropfen etwas Öl aus einem kleinen Kännchen auf eine Scheibe mit zwirbelnden Garnspindeln. Unter der Maschine ist es stickig, heiss und alles glänzt von einem schmierigen, bitter riechenden Ölfilm, der sich über alles rund um dich herum gelegt hat.

«Pass auf die Maschine auf, dass sie dich nicht einklemmt!», ruft dir das Mädchen zu. Hier unten ist es so laut, dass ein Gespräch in normaler Lautstärke gar nicht möglich ist. ➡ 73



67 «Mit mir nicht, Herr Guyer-Zeller!», rufst du angriffig, denn die hochgezogene Augenbraue hat dich nun vollends aus der Fassung gebracht. In blinder Wut stürmst du auf den überraschten Mann los. Du kannst zu deinen Kraftpunkten noch 5 Zusatzpunkte addieren, der Fabrikbesitzer startet jedoch mit 18 Punkten in den unschönen Faustkampf.

- Du gewinnst diesen Kampf. $\Rightarrow$ 83
- Du unterliegst in diesem Kampf. $\Rightarrow$ 59

68 «Herr Guyer-Zellen», beginnst du deinen wohldurchdachten Vortrag. «Ich kann Ihre Mühen mit dem Preisdruck ja verstehen und weiss auch, dass in England billiger produziert wird und sie gar nicht kürzer arbeiten oder mehr verdienen lassen können. Aber dennoch gibt es da kleine Anpassungen, welche das Leben der Arbeiter verbessern und damit sowohl die Arbeitsmoral wie auch die Erträge für sie steigern lassen!»

Zufrieden schmunzelt dir der Fabrikant zu und witzelt beglückt: «Na dann, Frau Direktorin! Lassen Sie mal hören.» $\Rightarrow$ 99

69 Freundlich mit den Augen zwinkernd schleichst du auf den Schreibtisch des Herrn Guyer-Zeller zu und versprühst deinen ganzen Charme wie mit einer Regendrause. Dennoch bleibt die Stimmung im Büro des Fabrikanten ziemlich frostig. Du musst feststellen, dass dir ein ausnehmend harter Fight bevorsteht. Du kannst zu deinen Punkten noch 5 Zusatzpunkte addieren, Guyer-Zeller startet jedoch mit 17 Punkten ins Duell.

- Du gewinnst diesen Kampf. $\Rightarrow$ 79
- Du unterliegst in diesem Kampf. $\Rightarrow$ 56

- 70 «Männer!», rufst du der versammelten Menge zu. «Holt eure Freunde und Kollegen aus der Fabrik! Ich muss euch etwas Wichtiges mitteilen!» Du staunst über deinen Mut, aber auch über den Umstand, dass deine Rede tatsächlich etwas bewirkt.

Kurze Zeit später stehst du vor der versammelten Belegschaft der Spinnerei im Neuthal. Zwei Männer haben dir ein kleines Podest aus Brettern errichtet und nun stehst du da auf einer Bühne und suchst nach den richtigen Worten. ➡ 58

- 71 Tatsächlich kauert unter einem Gebüsch neben besagtem Turm ein Junge und schnitzt lustlos an einem Stück Holz. «Endlich kommst du!», murrte er. «Ich habe schon gedacht, du lässt mich hier verrotten, nur weil du keine Erklärung hast für dein geheimnisvolles Kästlein.»

Dir ist natürlich schon bewusst, weshalb der Junge den weiten Weg von Bauma her auf sich genommen und hier so lange auf dich gewartet hat. Er will dem Geheimnis deines iPhones auf die Spur kommen.

So fackelt Hansjakobli auch nicht lange herum und fordert dich auf: «Komm, mach schon! Zeig mir nochmals deinen Teufelskasten.» So nennt der Knabe dein iPhone. Mit flinken Fingern wählst du aus deiner Videosammlung den Clip «Waka-Waka» aus. Hansjakobli starrt mit tellergrossen Augen und offenem Mund auf das Display, auf dem zuerst einige Fussballer erscheinen und danach Skakira wilde Tanzbewegungen zu rhythmischer, fröhlicher Musik vollführt. «Und wo steckst du diese Zauberzwerge in die Box?», fragt dich der Knabe plötzlich ganz verwirrt.

Die nun folgende Erklärung fordert deine ganze Intelligenz, denn Hansjakobli stellt sich als ungemein begriffsstutzig an. Er startet bei 20 Punkten und du kannst keine zusätzlichen Punkte verwenden.

- Dir gelingt das scheinbar Unmögliche. ➡ 82
- Trotz aller Bemühungen versteht der Knabe nichts, rein gar nichts von deinen Erklärungen. ➡ 76

72 In den folgenden Minuten erhältst du einen Vortrag über eine der modernsten Technikeinrichtungen der Jahre um 1877. «Weisst du!», beginnt Karli seine Erklärungen. «Die Maschinen in der Fabrikhalle können nur laufen, wenn jemand sie in Bewegung setzt. Früher waren das die Menschen. Unten im Schloss Uster stand die allererste Spinnereimaschine der Schweiz. Sie wurde jedoch von Menschen angetrieben. Gefangene aus dem nahen Gefängnis mussten da jeden Tag stundenlang auf grossen Holzwalzen laufen und die Maschinen antreiben.» «Wie Goldhamster im Lauf-
rad», murmelst du überrascht.

«Gold wie?», wundert sich dein Begleiter und nimmt deinen Faden doch für seine Erläuterungen auf. «Ja, wie Gold ist es schon, aber weisses Gold, unser Wasser in den Flüssen. Wie eine Mühle vom Mühlrad sollte doch auch eine Maschine von einem Wasserrad angetrieben werden können, dachten sich schlaue Köpfe vor einigen Jahren. Und siehe da!» ➡ 84

73 «Ich heisse übrigens Klärli, und du?», lacht das Mädchen dir zu. «Bist du neu hier in der Fabrik oder hast du früher unten beim Krempeln geholfen und Vorgarn für die Maschinen im oberen Stock hergestellt?» Noch immer fehlt dir jedes Wort für die Ungeheuerlichkeit, die sich hier vor deinen Augen abspielt.

«Kinderarbeit! Das ist verboten!», schreist du endlich ausser dir vor Zorn. «Nicht, wenn wir älter als 10 sind. Zudem dürfen wir nur 12 Stunden lang arbeiten», belehrt dich das kleine Klärli, «heisst es im Zürcher Fabrikengesetz von 1815. Und stell dir vor! Jetzt möchte man doch in der ganzen Schweiz den Kindern unter 14 Jahren das Arbeiten in der Fabrik verbieten. So etwas. Wie sollen wir armen Familien denn unser Geld verdienen, wenn nicht alle beim Geldverdienen mit anpacken? Und ich? Soll ich nun drei Jahre lang zu Hause rumhocken, bis ich endlich 14 bin?» ➡ 50

- 74 «Leider ist der Weg bis zur Fabrik sehr weit und das Seil kann nicht so straff angezogen werden», fährt Karli mit seiner Erklärung weiter und zieht dich wieder mit sich fort zurück zum grossen Hauptgebäude.» Deshalb steht in der Mitte der Strecke dieser Transmissionsturm. Hier läuft das Seil über Räder und wird so in der Höhe gehalten.» «Ah!, das kenne ich», rufst du begeistert. «Das sieht aus wie ein Mast einer Gondelbahn.»



«Gondel was?», schaut dich Karli bei diesen Worten fragend an. «Eisenbahn heisst das!», weist er dich altklug zurecht. Und bei einer Eisenbahn hat es kein Seil. Ich habe unten im Tal mal so ein Stahlross vorbeidampfen sehen. Erzähl mir also keinen Blödsinn!»

Kopfschüttelnd führt dich Karli nun weiter und weist dich auf ein schmales Gebäude hin, das wie ein kleines Schlössli etwas neben dem grossen Fabrikgebäude steht. Bei näherer Betrachtung fällt dir auf, dass hier das Transmissionsseil durch einen schmalen Schlitz im Boden verschwindet.



«Unten im Keller des Fabrikgebäudes wird die Drehung dann wiederum mit Umlenkgetrieben und Zahnrädern auf Wellen, Seile und Riemen verteilt und so in der ganzen Halle zu den Maschinen geführt! So, nun weisst du alles!» Ja, weisst du wirklich alles? ➡ 15

75 «Streik, Streik, Streik!», skandiert die Menge in einem bedrohlich wirkenden Rhythmus. Dazu schlagen die Männer Stöcke auf die Erde, klopfen die Frauen mit ihren Holzschuhen auf den Boden und kreischen die Kinder mit hoher Stimme den immer gleichen Rhythmus.
«Streik, Streik, Streik!»

«Plötzlich ertönt aus der Mitte der streikenden Arbeiter eine vergiftete Stimme: «Machen wir das doch wie die Ustemer 1832! Zünden wir die Fabrik an, dann kann Herr Guyer-Zeller sehen, wo er seinen Zaster herholen will!» Schnell stürzen sich drei vernünftigere Männer auf den Hitzkopf und bringen ihn zum Schweigen. «Und du? Willst du deinen Kindern dann aus der Brandruine eine Suppe kochen?»



Die Stimmung beruhigt sich augenblicklich, als sich die Türe der Fabrikantenvilla öffnet und Adolf Guyer-Zeller selbstbewusst und mit herrischem Blick aus dem Büro vor die Menge tritt.

76 «Jetzt verstehe ich», lacht Hansjakobli befreit, «da steckt gar niemand drin. Diese Scheibe ist nur ein ganz spezieller Spiegel.» Dann dreht er sich jedoch um und schaut fragend hinter sich. «Aber wo tanzt denn jetzt die komische Frau?», nervt er dich mit einer weiteren unglaublich blöden Frage. «Gibs auf!», versuchst du den Knaben zu trösten. «Das passt nie in deinen Schädel rein.» ➡ 94

77 Du bekommst nicht mit, wie Klärli um Hilfe schreit, der Spinnereimeister dich unter der Maschine hervorzieht und du schliesslich auf einer Pritsche liegend von Herrn Adolf Guyer-Zeller untersucht wirst. «Dumm, diese Sache. Ich hätte das Kind gar nicht mitbringen sollen. Ich weiss ja nicht einmal, ob es tatsächlich ein Waisenkind war, so wie mir Mathilde versicherte», brummt der Fabrikbesitzer ärgerlich. Dann befiehlt der Patron, wie der alles alleine bestimmende Besitzer und Direktor einer Fabrik im 19. Jahrhundert genannt wurde, dich ohne grosses Aufheben zu erregen nach Zürich ins dortige städtische Waisenhaus zu bringen.



Nach wenigen Tagen hast du dich dort so gut erholt, dass du dich auf deine geheimen Kräfte, verliehen durch das Buch der Druiden, besinnst und in einer ruhigen Nacht durch alle Wände hindurch von Büro zu Büro gleitest, bis du deine Klammotten und dein Buch der Druiden endlich wieder in den Händen halten kannst. Da du im Neuthal noch lange nicht fertig bist, reist du in der Zeit zurück und wagst einen zweiten Start. ➡ 15

78 «Jetzt ist schluss und fertig mit Lustig, Herr Guyer-Zeller!», schreist du laut und recht unanständig, als du ohne anzuklopfen ins Büro des Industriellen eindringst. Doch an den hochgezogenen Augenbrauen und dem grim-migen Gesicht des Herrn hinter dem Schreibtisch kannst du erahnen, dass du nicht einfach so zu deinem Ziel gelangen wirst. Auf welche deiner Fähigkeiten willst du im nun folgenden Duell zählen?

- Du vertraust auf deine Kraft. ➡ 67
- Du vertraust auf deine Intelligenz. ➡ 54
- Du vertraust auf deinen Charme. ➡ 69

79 «Herr Guyer-Zeller!», flötest du dem erstaunten Herrn charmant entgegen. Ich hätte da eine Idee, wie Sie das Leben der Arbeit erträglicher machen und dadurch Ihren Ertrag sogar noch weiter steigern können. Nicht nur harte Arbeit bringt den Menschen weiter, sondern auch ab und zu ein bisschen Erholung. Denken Sie nur an Ihre Wanderwege!», schmeichelst du weiter und gewinnst damit das Vertrauen des Textilfabrikanten aus dem Tösstal. ➡ 99

80 Plötzlich ist es so mucksmäuschenstill auf dem Fabrikhof, dass man eine Stecknadel zu Boden fallen hören würde. «Männer!», sagt Guyer-Zeller mit klarer, völlig unaufgeregter Stimme. «Ihr wisst wie der Streik vor zwei Jahren am Gotthardtunnel beendet wurde. Auch ich bin versucht, auf der Stelle die Armee anzufordern und euch zurück an die Arbeit zu zwingen.»

Betrübt musst du mitverfolgen, wie diese Worte auf die vorhin so selbstbewusst und kräftig wirkenden Männer eindringen. Verschämt und schuldbewusst senken sie ihre Blicke, lassen ihre Schultern und Köpfe hängen und sinken förmlich in sich zusammen.

Tief erschüttert musst du miterleben, wie energisch ein einzelner Mensch auftreten kann und welche Macht er auf andere ausübt, wenn er denn geschickt genug ist. ➡ 95

81 Du kannst dich an diese bodenlose Ungerechtigkeit überhaupt nicht gewöhnen. Als Kind der Tat entscheidest du dich, sofort in den Verlauf der Geschichte einzugreifen. Wie willst du dieses Vorhaben in die Tat umsetzen?

- Du nimmst deinen ganzen Mut zusammen und sprichst zu den Männern vor der Fabrik. ➡ 70
- Vor Wut schnaubend stürmst du ins Büro des Adolf Guyer-Zeller. ➡ 78

82 «Ah, das geht so einfach!», strahlt Hansjakobli auf. «Da sind einfach ganz viele Zeichnungen drin und du blätterst die einfach sehr schnell durch. Dann ist deine schwarze Box also so eine Art Daumenkino. Das kenne ich. Davon hat mir mein Vater schon einmal erzählt. Weisst du, mein Vater ist ein Mann, der einfach alles weiss!», verkündet der Knabe stolz. Er scheint glücklich zu sein, dass sein Weltbild wieder im Lot ist. Doch dann fügt er etwas traurig an: «In der Schule sagt der Lehrer jedoch immer, ich sei dumm!» ➡ 94

83 In deiner riesigen Wut stürmst du auf den Schreibtisch zu, packst die Schreibunterlage und reisst alles auf dem Pult stehende mit einem gewaltigen Ruck zu Boden. Als Herr Guyer-Zeller sich reflexartig bückt, um die wichtigsten Dokumente vor der auslaufenden Tinte zu retten, springst du dem Mann wie bei einem Hüpfspiel auf den Rücken und klammerst ihm von hinten mit beiden Armen die Augen zu.

So von dir «gefesselt» ergibt sich der Fabrikbesitzer und willigt zu einem Gespräch ein. Deshalb hilft du ihm auch, die Unordnung wieder zu beheben. ➡ 99

- 84 Mit einer ausladenden Armbewegung zeigt er über die Anlagen um dich herum. «Über diesen Kanal leiten wir das Wasser vom Wissenbach her nach hinten zum Turbinenturm. Dort schützt ein Rechen die Anlage vor Ästen und grobem Schmutz. Dieser würde alles verstopfen und zum Stehen bringen. Komm mal mit!», ruft Karli und rennt nach vorne zum Turm, der dich so angezogen hat. ➡ 92

- 85 Glücklich und zufrieden fällst du Adolf Guyer-Zeller um den Hals und drückst ihn vor Begeisterung ganz fest. Er ist völlig beschämt über so viel Herzlichkeit und drückt dir wortlos ein Eisenbahnbillett 1. Klasse Bauma - Zürich in die Hand.

Dann verabschiedest du dich vom freundlich schmunzelnden und dennoch so strengen und bestimmten Fabrikanten aus dem 19. Jahrhundert. Grüsse für die kleine Mathilde hinterlässt du jedoch keine. Zu snobbig und verwöhnt hat dich die Kleine mehr verärgert als erfreut.

Deine anderen Freunde aus Bauma und dem Neuthal aus dem Jahre 1877 würdest du jedoch gerne noch einmal sehen. Doch du weisst selber, dass dies viel zu lange dauern würde und du auch in anderen Zeitepochen erwartet und dringend benötigt wirst. ➡ 90

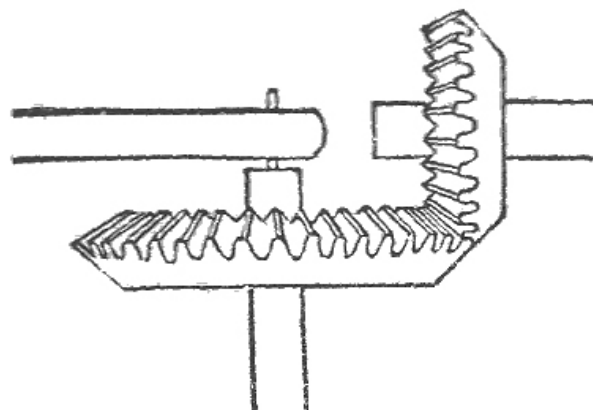
- 86 «Dann ist auch die Ernährung der Leute sehr schlecht», referierst du weiter. «Sorgen Sie dafür, dass jede Familie in Ihrem Kosthaus einen Pflanzblätz erhält und dort Gemüse, Salat und frische Beeren anbauen kann.»

Nun beteiligt sich auch Herr Guyer-Zeller am Gespräch und studiert: «Die gesündeste Mahlzeit ist eine warme Mahlzeit. Doch durch das Kochen verlieren die Frauen viel Zeit, die sie besser für mich in der Fabrik einsetzen können. Ich kenne da einen Freund, der hat eine Fabrik in Kemptthal. Vielleicht braut er mir ein Pulver, dass die Frauen nur noch mit heissem Wasser aufbereiten müssen und schon steht eine heisse Suppe auf dem Tisch!»

⇒ 89

- 87 «Der Wasserstrahl klatscht dann auf ein Mühlrad aus Metall, welches waagrecht im Kanal liegt. Turbine heisst dieses Ding, deshalb auch der Name des Turms hier: Turbinenturm.» Da Karli sich nun zufrieden die Hände vor der Brust verschränkt, merkst du, dass er seine Führung abgeschlossen hat. Verwundert fragst du deshalb: «Und was hat das nun mit den Maschinen in der Fabrik zu tun?»

Unter lautem Gelächter erzählt der Junge nun weiter: «Das ist doch klar! Das Wasser dreht die Turbine und die Turbine dreht eine Welle, welche oben im Turm ein Umlenkgetriebe in Bewegung setzt. Das sind eigentlich nur zwei Zahnräder, welche abgeschrägt aufeinander zugreifen und die Bewegung von horizontal auf vertikal umsetzen.» Mit einer tapsigen Handbewegung versucht der Knabe dir vorzuzeigen, wie das geht.



«Oben am Turm ist wiederum ein mächtiges Rad angebracht. Es steht senkrecht und darüber läuft ein dickes Stahlseil. Weil dieses Rad und das Seil die Bewegung der Turbine in den Maschinensaal übertragen, heisst die Anlage Transmission. Ganz schön schwierig, nicht?», lacht dir Karli frech ins Gesicht. ➡ 74

- 88 Schockiert über so viel Unmenschlichkeit bleibst du wie angewurzelt auf dem Fabrikhof stehen. Aus dem wütenden Gemurmel der noch hier draussen ausharrenden Arbeiter entnimmst du, dass es damals weder eine Krankenkasse noch eine Unfallversicherung gab. Wer nicht arbeiten konnte, hatte auch kein Anrecht auf eine Entlöhnung. Bereits eine Grippe oder ein einfacher Beinbruch konnte eine Familie in arge Bedrängnis bringen. Traurig denkst du an Hansli Köhler, seinen kranken Vater und dein Versprechen, welches du noch einzulösen hast.

«Armer Kerl!», murrst ein Mann neben dir. «Was wird nun aus ihm?» «Er hat ja noch zwei Buben, die schon in Bauma zur Schule gehen. Vielleicht hat der Herr ja Erbarmen mit ihm und stellt seine zwei Buben ein.» «Zwei Kinderlöhne ergeben knapp den Lohn eines Erwachsenen», weiss ein anderer einen Rat. ➡ 81

- 89 «Und noch etwas liegt mir auf dem Herzen, Herr Guyer-Zellen», stammelst du nun doch unsicher vor dich hin. «Nur zu mein Kind!», ermuntert dich der Herr hinter dem Schreibtisch. «Deine Ideen sind gut, also sprich dir deinen Kummer von der Seele!»

Sie sind doch im grossen Rat des Kantons Zürich. Können Sie sich nicht dafür einsetzen, dass die Kinder nicht mehr arbeiten müssen in der Fabrik? Kinder gehören doch in die Schule, nicht unter die Maschine!»

«Mal sehen, ob das klappt», murrte der Industrielle etwas verdriesslich. «Ein solcher Vorstoss liegt tatsächlich zur Beratung bereit. Aber ob dann alle Familien wirklich in der Lage sind, zu überleben? Werden wir durch ein solches Verbot nicht noch mehr gute Schweizer Familien zum Auswandern nach Amerika oder Russland zwingen? Ich weiss es nicht!» ➡ 97

- 90 Für die nächste Nacht bleibst du noch in Bauma und unternimmst danach eine Zeitreise um nur wenige Jahre. Du hast nämlich nochmals einen Schulbesuch geplant.

Unbemerkt von allen schleichst du am nächsten Vormittag zum neugebauten Sekundarschulhaus und bestaunst die Klasse von Lehrer R. Wartmann, die gerade vor dem Haupteingang für eine Fotografie posiert.

Tatsächlich! Erkennst du ihn? Hansli Köhler?



Sekundarschule Bauma 1886 / 87

Wunderbar! Er hat es geschafft und dank dieser Schulbildung sieht er einem glücklichen und erfolgreichen Leben entgegen.

Du jedoch begibst dich zum Bahnhof und kommst am Abend wieder in Zürich an. ➡ 100

- 91 «Das ist gut!», brummt Herr Guyer-Zeller zufrieden. «Sehr gut sogar!» «Zufrieden pafft er seine Pfeife und legt sich deine Vorschläge im Kopf nochmals zurecht. Dann klopft er auf den Tisch und lacht: «Kosthäuser werde ich das nennen. Ich werde für meine Angestellten Kosthäuser bauen!» ➡ 86

- 92 Vorne fischt der Junge geschickt einige Äste aus dem Rechen und zeigt dann auf ein Metallrad neben dem Kanal. «Wenn man hier an diesem Rad dreht, kann man den Abfluss zum Wissenbach verschliessen. Das Wasser schiesst dann in den Turbinenturm und dort in eine Druckröhre, die acht Meter steil in die Tiefe führt.»

Geschäftigt zeigt Karli nun auf eine Türe im Gemäuer des Turms. «Hier kann ich leider nicht rein, aber ich weiss, dass dort nochmals ein Handrad ist. Dreht mein Vater daran, kann er unten ein Ventil des Druckrohres öffnen. Dieses ist so eng, dass das Wasser unter hohem Druck herausschiesst.» «Das kenn ich, das ist wie beim Ventil eines Gartenschlauchs. Da kann ich auch den Austritt verengen und der Wasserstrahl wird dadurch immer kräftiger.» ➡ 87

- 93 Schnell wird klar, was sich in der Fabrik zugetragen hat. Ein Mädchen hat zu wenig aufgepasst und ist mit ihrem Zopf in die Spinnmaschine geraten. Das hat der nun schwer verletzte Mann gesehen und ist dem armen Geschöpf zu Hilfe geeilt. Geistesgegenwärtig ist er auf die Maschine gesprungen und hat kurzerhand mit einem Messer den Zopf abgeschnitten. Bei der

ruckartigen Bewegung des Schnitts ist er jedoch ausgerutscht und mit einem Bein in die Maschine geraten.

Du bist schockiert und ergriffen. Natürlich erwartest du, dass Herr Guyer-Zeller den mutigen Helden schon auf seinem Krankenbett in den höchsten Tönen lobt. Doch du wirst enttäuscht! «So ein dummer Kerl!», ereifert sich der Fabrikdirektor. «Hat der kein Hirn, dass er sich in solche Gefahr bringt? Jä nu! Seinen Job bei mir ist er auf alle Fälle los. Ein Einbeiniger ist mir in meiner Fabrik zu langsam», sagt der feine Herr und wendet sich seinem Büro zu, wo noch viel Arbeit auf ihn wartet. ➡ 88

- 94 «Ich bin aber nicht so dumm», trotzt Hansjakobli. «Ich weiss nämlich, dass dieses Ding da sehr gefährlich ist für dich. Wenn dich damit einer erwischt, landest du bestimmt vor Gericht. Die strengen Herren glauben dann sicher, dass du dieses schwarze Ding vom Teufel hast, und es ergeht dir dann ganz schlecht. Schon viele verwahrloste oder sittenlose Kinder wurden in eine Erziehungs- und Besserungsanstalt gesteckt und wurde niemehr gesehen, aber niemand von denen hatte so ein Teufelszeug wie du!»

Freundschaftlich rät dir Hansjakobli, du sollst das Ding in deiner Tasche gut verstecken. «Oder noch besser! Steck es hier hinter diesen losen Stein im Turbinenturm. Ich verstecke meine geheimen Schätze immer in irgend einer Mauer», gibt er dir altklug einen Ratschlag. Dann verabschiedet ihr euch voneinander, nicht bevor Hansjakobli dir noch das Versprechen abringt, morgen wieder zu ihm in die Schule zu kommen.

«Das werde ich klugerweise wohl bleiben lassen», denkst du an deinen heutigen Schulbesuch zurück und notierst dir auf deinem Abenteuer-Protokoll diesen Ort bei Band 7, Ring: _____. ➡ 98

- 95 Guyer-Zeller zeigt sich jedoch noch geschickter, als du ihn bislang eingeschätzt hast. Da er spürt, dass ihm die Arbeiterschaft noch Gehorsam zu leisten gewillt ist, verzichtet er auf eine von rasender Wut bestimmte Strafaktion. Viele seiner Kollegen Fabrikanten und Machthaber aus der Oberschicht zeigten diese Grösse damals noch nicht und erliessen zum Teil drakonische Strafen über streikende Arbeiter. Das Recht zu streiken erkämpften sich die Arbeiter erst viele Jahrzehnte später.

Dennoch bleibt dein Herz beinahe stehen vor Schreck, als sich Guyer-Zeller wieder an die Menge wendet und verlangt: «Übergebt mir einfach den Hitzkopf, der euch zum Streik aufgeputscht hat, und geht dann wieder zur Arbeit. So will ich das für heute einmal so stehen lassen.» ➡ 99

- 96 «Für viele Angestellte ist der Weg nach der Arbeit viel zu weit», beginnst du deine Erklärung. «Lassen Sie die Familien doch hier bei der Fabrik wohnen. So sparen die Leute Ihre Kräfte, welche sie für das Hin und Her aufbrauchen, für mehr Leistung in Ihrer Fabrik.» Das Überraschte und interessierte Schmunzeln des Herrn Guyer-Zeller verleiht dir richtig Mut und du fährst fort: «Die Leute wohnen in so engen und trübseligen kleinen Häusern, dass Ihre Wohnhäuser hier für sie wie ein Palast erscheinen werden. Aus Dankbarkeit Ihnen gegenüber als Wohltäter werden die Leute bestimmt noch fleissiger und genauer arbeiten.» ➡ 91

- 97 «Ist das nun alles?», drängt Herr Guyer-Zeller zum Abschluss, denn auf seinem Schreibtisch stapelt sich die Arbeit. Doch du bist eine treue Seele und Erinnerst dich an deinen Freund Hansli Köhler.

Zuerst missgelaunt, dann überraschend nett macht dir der Fabrikant aus dem Neuthal einen überraschenden Vorschlag: «Deine Vorschläge sind so gut, dass du eine Prämie verdient hast. Doch irgendwie spüre ich, dass du bald weiter ziehst. Deshalb lasse ich diese Prämie dem Hansli Köhler zukommen. Ich lasse ihn zur Schule gehen, auch die Sekundarschule in Bauma soll er besuchen. Für den Lohnausfall werde ich seine Familie unterstützen. Ist das gut für dich?», fragt er dich mit schelmischem Augenzwinkern.

Und ob das gut ist für dich!

⇒ 85

- 98 Am nächsten Morgen wirst du durch unsägliche Schreie und einen riesigen Tumult aus deinem Schlaf gerissen. Als du das Fenster aufreisst und auf den Vorplatz vor dem Fabrikgebäude schaust, stockt dir der Atem. Blutverschmiert stürmen einige Männer, Frauen, aber auch vereinzelte Kinder aus der Fabrik und tragen einen Mann ins Freie, der scheinbar bewusstlos ist und dem – mein Gott! – das linke Bein fehlt. Offenbar wurde es von einem Maschinenteil abgerissen, denn die Wunde blutet enorm.

«Ein Arzt! Schnell! Ein Arzt!», rufen die Leute wild durcheinander. Dazwischen schreit jedoch auch ein Spinnermeister: «Zurück an die Arbeit! Los, wer kann geht zurück an seinen Platz!» In dieses ganze Wirrwar bringt erst Herr Guyer-Zeller etwas Ordnung. Bei den ersten Schreien schon ist er aus seinem Büro nach draussen geeilt und gibt mit ruhiger, überlegter Stimme seine Anweisungen. Dem armen Kerl wird ein Baumwollballen auf die offene Wunde gepresst und so verhindert, dass er verblutet. Bis ein Bote einen Arzt aus dem Tal herbeiführen wird, werden Stunden vergehen. ⇒ 93

99 «So so!», brummt Adolf Guyer-Zeller leise, als du in seinem Büro in einem tiefen Lederstuhl vor seinem Schreibtisch sitzt und er von seinem Lehnstuhl aus auf dich hinunterblickt. «Du hast mir also einige Vorschläge zu unterbreiten!»

So kommt es, dass du im Büro der Fabrik im Neuthal Herrn Adolf Guyer-Zeller einige interessante Gedanken übermittelst. ➡ 96

100 Irgendwo an der neugebauten Bahnhofstrasse beobachtest du das hin und her rasselnde Rössliträm und wartest, bis du um Mitternacht in eine andere, hoffentlich ebenso interessante Zeit reisen kannst.

Wohin führt dich dieses nächste Abenteuer?

- Das Leben im keltischen Dorf – Rheinau ➡ Band 1
- Zur Zeit der Römer – Seeb b. Bülach & Oberwinterthur ➡ Band 2
- Landnahme durch die Alemannen – Hettlingen ➡ Band 3
- Zürich zur Zeit der Zünfte 1348/49 – Zürich ➡ Band 4
- Zwingli, Reformation und Kappeler Kriege – Zürich & Kappel a. A. ➡ Band 5
- Zürich und der Franzosenkrieg 1798/99 – Dietikon & Kloster Fahr ➡ Band 6
- Du hast schon alle Epochen besucht. ➡ Epilog