

THEATER
MIT
MUMBRO UND ZINELL

IM WALD

EIN MINISTÜCK VON ANGELIKA BARTRAM

In diesem Stück könnt ihr folgende Rollen spielen:

Erzähler
König
Mumbro
Zinell
Jasmin
Jaro
Ballu
Chiara
Enno
Steffa
Ein Betreuer / eine Betreuerin

Auch Teile des Bühnenbildes könnt ihr selber darstellen, z.B.:

Vorhang	wenn ihr mit einem Vorhang spielen wollt, kann er von zwei Schülern an Stangen hochgehalten werden
Nebel(vorhang)	Vorhang von Fetzen oder halbtransparenten Gardinen, wird vor die Szene gezogen „dichter Nebel zieht auf“
Bäume Büsche Felsen Moor	

Um dieses Stück zu spielen, braucht ihr drei Bühnenbilder:

Höhle des Königs
Eine Lichtung im dichten Wald
Weg durch den Wald

Tipps für Kostüme und Bühnenbilder findet ihr am Ende.



So geht es los, wenn ihr das Stück einzeln oder als erste von mehreren Geschichten spielen wollt:

Höhle des Königs

Noch ist ein Vorhang vor der Höhlenecke.

Auf ein akustisches Startzeichen, z.B. einen Gong, betritt der Erzähler (oder die Erzählerin) die Bühne. mit einem großen Märchenbuch, auf dem steht:

Mumbro & Zinell

ERZÄHLER

Die Geschichte, die wir euch heute erzählen, beginnt an einem besonderen Ort...

Er schlägt das Märchenbuch auf, zeigt zum Vorhang.
Der Erzähler beginnt aus dem Buch vorzulesen...

ERZÄHLER

Es war einmal in einem Höhlenreich im Innern der Erde.

Der Vorhang öffnet sich und gibt den Blick auf die Höhle frei.

(Das Innere der Höhle könnt ihr frei gestalten. Tipps dazu findet ihr weiter hinten.)

Mumbro sitzt an einen Felsen gelehnt und schläft....

Der Erzähler beginnt aus dem Buch vorzulesen...

ERZÄHLER

Hier lebten zwei Freunde: Mumbro und Zinell.

Sie waren Agenten des Königs und mussten ganz besondere Schätze für ihn finden. Und wieder einmal war es Zeit für einen neuen Auftrag.



Hier fängt die Geschichte an, wenn ihr das Stück nicht einzeln oder als erste Geschichte spielt:

Höhle des Königs

Mumbro, der schlafend an einem Felsen lehnt, beginnt leise zu schnarchen.

Zinell kommt in die Höhle geflitzt, sucht nach Mumbro.

ZINELL

Mumbro! Muuuumbroooo???

Die Schnarchgeräusche werden lauter, Zinell entdeckt Mumbro. Der König erscheint. Dabei könnte er furchteinflößende, hämisch, schadenfrohe Laute von sich geben.

Zinell rüttelt Mumbro schnell wach.

Mumbro schreckt hoch, weiß im ersten Augenblick gar nichts.

MUMBRO

(erschreckt) Zinell! Hab ich den Auftrag verschlafen?

KÖNIG

(lacht hinterhältig) Aber nein! (ungewohnt freundlich) Diesmal soll mir jeder von euch einen Schatz besorgen.

MUMBRO

Das sind ja zwei Schätze!

KÖNIG

In der Tat! Und der, der mir den schönsten Schatz besorgt, der darf weiter für mich arbeiten

ZINELL

Und der andere?

KÖNIG

Der muss gehen.

Schadenfroh böse lachend verschwindet der König.
Mumbro und Zinell sind verwundert, schauen sich irritiert fragend an.

MUMBRO

(nachdenklich) Mhm... Nur einer von uns darf bleiben?
Da müssen wir aber gut überlegen, was wir tun.

ZINELL

Blödsinn! Ich finde meinen Schatz auch ohne Überlegen.

Zinell verschwindet.
Verdutzt bleibt Mumbro zurück.

Der Vorhang vor der Höhlenecke schließt sich.

Dazu spricht der Erzähler...

ERZÄHLER

Ja, wer wird am Ende wohl der Sieger sein?

Der Erzähler geht zur Mitte der Bühne, d.h. dorthin, wo die weiteren Szenen der Geschichte gespielt werden.
Und die nächste Szene beginnt schon, während der Erzähler noch spricht...

ERZÄHLER

So machte sich erst Zinell und dann auch Mumbro so schnell wie möglich auf ins Menschenreich. Und da jeder seine eigenen Ideen hatte, gingen sie auch verschiedene Wege.

Während der Erzähler weiterredet, schleppen Ballu und Enno ihren Freund Jaro auf die Waldlichtung. Steffa und Chiara folgen besorgt. Zinell ebenfalls. Er beobachtet alles ganz genau.

ERZÄHLER

(kommentiert) Zinell war im Wald gelandet und hatte dort Jaro, Chiara, Ballu, Enno und Steffa getroffen. Die hatten sich bei einer Schnitzeljagd verirrt. Und schließlich war Jaro noch mit dem Fuß umgeknickt.

Der Erzähler präsentiert die Szene.
Er geht zur Seite und beobachtet von hier aus das weitere Geschehen.



Szene 1 – Im Wald auf einer Lichtung

Auf einer Lichtung im dichten Wald. Bäume und Büsche rahmen sie ein. Baumstümpfe und ein quer liegender Baumstamm bieten Sitzmöglichkeiten.

Zinell schaut sich in der Gegend um, murmelt dabei vor sich hin: Wo ist denn nur der Schatz, wo ist denn nun der Schatz?

Alle um Jaro herum fühlen sich sehr hilflos, was sich bei jedem verschieden äußert, z.B.:

Ballu und Enno schauen sich betroffen an. Ballu zieht Enno zu Seite, flüstert ihm zu: „Was sollen wir jetzt nur tun?“ Enno seufzt, zuckt mit den Schultern, sucht mit Blicken das Gelände ab, wo der Weg weitergehen könnte.

Chiara leidet mit Jaro mit, fühlt sich aber sehr hilflos, zupft nervös an ihrer Jacke, fährt sich immer wieder durch die Haare.

STEFFA

(beugt sich zu Jaro herunter) Jaro, soll ich mal nachsehen?

JARO

(gereizt) Finger weg, Steffa! Es geht schon.

Er beißt die Lippen zusammen, versucht aufzustehen. Enno und Ballu stützen ihn.

CHIARA

(besorgt) Geht es wirklich?

JARO

(fährt sie an) Quatsch nicht so blöd, Chiara. Klar geht es!

Chiara setzt sich enttäuscht auf einen Baumstumpf.

JARO

(doch vor Schmerzen knickt er nun wieder zusammen)

Ah! Nein! Es geht doch nicht! Ich kann nicht auftreten.

Ballu und Enno helfen Jaro, damit er sich sitzend an den Baumstamm lehnen kann.

ZINELL

(versteht das alles nicht) Was ist denn jetzt los? Ich denke, wir wollen einen Schatz finden?

ENNO

(genervt) Ach, hör doch auf mit deinem Schatz!

STEFFA

(schaut Enno an) Was machen wir jetzt? Hast du eine Idee, Enno?

ENNO

Wir müssen Hilfe holen.

CHIARA

(ruft laut) Halloo! Hiiilfe!

ZINELL

(ruft ebenfalls) Hallo! Hilfe!

Ein Käuzchen antwortet.: Huhuuu!

BALLU

(erschreckt panisch) Äh!! Was war das?

Ängstlich kauert er sich an einen Baum.

JARO

(fährt ihn an) Jetzt kreisch hier nicht so hysterisch rum. Das war ein Käuzchen!

ENNO

(vorwurfsvoll) Schrei Ballu nicht so an. Wenn du uns nicht den falschen Weg geführt hättest, wäre das alles nicht passiert.

JARO

(aufbrausend) Ach? Jetzt bin ich auch noch selber schuld, dass ich mich verletzt habe, oder was?

Enno will etwas erwidern, aber Steffa geht dazwischen.

STEFFA

Hört doch endlich auf zu streiten.

Genervt setzt sich Enno auf einen Baumstamm

ZINELL

Genau! Kommt! Wir suchen lieber den Schatz.

BALLU

Das ist doch jetzt nicht wichtig.

ZINELL

(sieht das eigentlich anders, verständnislos)
Nicht wichtig?

CHIARA

(setzt sich ebenfalls auf den Baumstamm, schaut sich verängstigt um)
Also ich will hier nicht übernachten!

JARO

(versucht einen Scherz zu machen)
Proviant hätten wir ja genug.
(er präsentiert seinen Vorrat an bunten Kaugummikugeln und steckt sich eine in den Mund.)

ZINELL

(hüpft freudig auf und nieder) Oh, toll! Ganz viele bunte Edelsteine!

STEFFA

(ernst) Das hier ist nicht lustig.
(gibt Enno einen Stups) Los! Holen wir Hilfe!

JARO

(erschreckt) Wollt ihr mich allein lassen?

CHIARA

Natürlich nicht. Ich bleibe bei dir!

Enno und Steffa stehen auf
Wieder ruft das Käuzchen.

BALLU

(verzweifelt) Ich bleibe auch. Lasst uns nochmal rufen!

ALLE

Hallo! Hilfe! Hier sind wir!

STEFFA

Jetzt zieht auch noch Nebel auf. Na danke!

Ein Nebelvorhang hüllt die Szene ein.
Es wird dunkler...(*wenn möglich*)

Der Erzähler geht in die Szene...

ERZÄHLER

Ein Vorhang aus dichtem Nebel hüllte sie ein.
Mumbro hatte währenddessen Jasmin getroffen. Sie war zu spät am Treffpunkt gewesen und hatte ihre Freunde verpasst. Aber Jasmin kannte eine Abkürzung...

Er geht zur Seite und beobachtet von hier aus das weitere Geschehen.



Szene 2 – Weg durch den Wald

Der Weg durch den Wald führt durch unwegsames Gelände. Ein Baum und ein Felsen stehen am Ufer eines Baches. (Der Bach kann durch ein blaues Tuch angedeutet werden). Über den Bach führt eine Brücke. (Das kann ein Brett sein, das ihr über zwei Stühle legt oder über zwei stabile Kisten.)

Mumbro und Jasmin kommen hinter dem Baum hervor und peilen die Lage. Jasmin hat eine Karte und einen Kompass in der Hand.

JASMIN

(hat jetzt den Weg gefunden und zeigt Mumbro die Karte) Hier! Die anderen machen sicher einen großen Bogen und gehen oberhalb des Tales entlang.

MUMBRO

Und wie gehen wir?

JASMIN

(zeigt ihm den Weg auf der Karte) Hier quer durch, immer Richtung Nordost.

Sie schaut auf ihren Kompass und geht vor, beginnt den Bach zu überqueren, balanciert auf dem Baumstamm.
Mumbro folgt unsicher.

MUMBRO

(balanciert ängstlich auf dem Baumstamm)
Oh je! Hoffentlich falle ich nicht in den Bach!

JASMIN

Nur Mut, du schaffst das schon.

Vorsichtig tapst Mumbro hinter Jasmin her.
Endlich ist das andere Ufer erreicht.

Von Ferne sind Hilferufe der Gruppe zu hören: „Haloo!!! Hiiilfeee!!!“

Jasmin schrekt auf.

JASMIN

(zu Mumbro) Hörst du das? Da ist etwas passiert! Hier!

Sie gibt Mumbro eilig die Lampe, holt eine zweite Lampe aus ihrem Rucksack.

JASMIN

(entschlossen) Wir müssen einen Weg dadurch finden!
(sie zeigt nach vorne)

Vor Jasmin und Mumbro liegt ein sumpfiges Gelände.

(Das könnte durch ein großes graubraunes Tuch dargestellt werden. Schüler bewegen es. Mumbro und Jasmin müssen es durchqueren.)
Es wird noch dunkler.... (falls möglich)

Beide leuchten die Umgebung ab, durchqueren den Sumpf.

Währenddessen sprechen sie über den Weg, z.B.: „Pass auf, der Weg ist glitschig.“ - „Oh ja, uih!“ - „Und jetzt wird es auch noch nebelig!“ - „Was ist das da vor uns?“usw.

Sie gehen auf den Nebelvorhang zu.
Dahinter bilden sich unheimliche Schatten.
(Denn auch die anderen leuchten jetzt mit

Wieder ruft ein Käuzchen.

Jasmin geht direkt in den Nebelwald hinein, entdeckt die anderen. Mumbro folgt ihr.



Szene 3 – Im Wald auf einer Lichtung

JASMIN

(erleichtert) Da seid ihr ja!

Erleichtert und freudig werden Mumbro und Jasmin von allen stürmisch begrüßt.

STEFFA

(umarmt Jasmin) Mensch, Jasmin! Du bist unsere Rettung! *(schaut auf Mumbro)* Wer ist das denn?

ZINELL

(mischt sich ein) Na, das ist Mumbro! Der gehört zu mir!

MUMBRO

(nickt freudig) Mhmmhm!

Mumbro und Zinell klatschen sich ab.
Jasmin entdeckt Jaro, geht zu ihm.

JASMIN

Oh je! Jaro! Hast du dich verletzt?

JARO

(hält sich den Fuß) Mein Knöchel!

JASMIN

(zu den anderen) Wir müssen ihn irgendwie transportieren. Vielleicht geht's hiermit?

Jasmin holt eine Decke aus ihrem Rucksack.

ENNO

Komm, Jaro, da setzt du dich rein und wir tragen dich.

JARO

Aber was nützt das? Wir wissen doch nicht, wo es langgeht.

MUMBRO

(leuchtet auf den Kompass, den er jetzt hat) Oh doch! Richtung Nordost!

Enno und Ballu halten die Decke nun jeder an einer Seite.
Steffa und Jasmin stützen Jaro, damit er sich reinsetzen kann.
Chiara dirigiert nur zaghaft mit den Händen. Dann marschieren alle einmal hinter Mumbro her quer über die Bühne.

JARO

(als er sitzt, gerührt) Danke!
(dabei schaut er vor allem auch Jasmin an)

Am Ende der Bühne (gegenüber der Höhle): Ein Betreuer taucht mit einer Laterne auf, atmet auf, als die Gruppe entdeckt.

BALLU

(zeigt in seine Richtung, überrascht) Da!
Wir sind da!

BETREUER

(noch besorgt, aber auch schon erleichtert)
Wo wart ihr denn? Ich warte schon seit drei Stunden auf Euch!

Alle setzten sich jetzt um die Laterne (Lagerfeuer), stürmen auf den Betreuer ein, erzählen durcheinander: ...von Jaros Unfall, wie sie den Weg verfehlt haben, wie Jasmin und Mumbro aufgetaucht sind, ...usw. Der Betreuer untersucht den Fuß und wickelt einen Stützverband darum. Jaro verteilt Kaugummis.

(Als Beispiel, was ihr erzählen könnt:

Steffa erzählt, wie sie auf Jasmin gewartet haben und wie Jaro nicht auf Jasmin warten wollte. Dabei sollte Jasmin doch die Karte und den Kompass mitbringen.

Chiara erzählt, wie sie sich verirrt hatten, quer durch den Wald gehen mussten, und das mit den schönen neuen Schuhen, die jetzt ganz schmutzig waren

Enno erzählt, wie sie schließlich um Hilfe gerufen hatten, aber nur ein Käuzchen hörten, und wie Ballu sich erschreckt hatte.

Ballu erzählt, wie Enno und Jaro sich gestritten hatten, und wie schließlich niemand mehr wusste, wo der richtige Weg war.

Jaro erzählt, wie er über eine Wurzel gestolpert war und sich den Fuß verknackt hatte.

Jasmin erzählt, wie sie mit Mumbro vor dem Sumpf stand und plötzlich Hilferufe hörte.

Mumbro erzählt stolz, wie er über einen Baumstamm balanciert ist, der hoch über einem reißenden Fluss lag.

ZINELL
(schaut sich zufrieden um)
Jetzt fehlt nur noch der Schatz!

BETREUER
(scherzend) Also ein Schatz ist hier im Wald
leider nicht vergraben.

JARO
(amüsiert auf seine Kaugummis anspielend)
Aber bunte Edelsteine Hier! Die könnt ihr
haben!

MUMBRO UND ZINELL
Danke! (schauen sich erstaunt an, weil sie
sich daran erinnern, dass ja jeder einen
Schatz bringen sollte und nehmen jeder
eine Handvoll Kaugummis)

ZINELL
Ich hab's, Mumbro. Wir bringen dem König
die Edelsteine, und wenn er einen von uns
rauswirft, dann gehen wir einfach beide!

MUMBRO
(begeistert) Zinell, manchmal hast du
erstaunlich gute Ideen!
(zu den anderen)
Also, macht's gut!

ZINELL
Und gute Besserung!

JARO
Das wird schon.

Er lächelt Jasmin an. Sie lächelt zurück.

ZINELL
(zupft Mumbro am Fell) Komm, auf zum
König!

MUMBRO
(entschlossen) Jawohl.

Mumbro und Zinell verabschieden sich und verschwinden hinter dem Vorhang vor der Höhlenecke.
Der Erzähler geht ebenfalls zur Höhlenecke.

ERZÄHLER

Tja, mal sehen, was der König dazu
meinte...

Er schaut erwartungsvoll auf den Vorhang.



Höhle des Königs

Der Vorhang öffnet sich und gibt den Blick auf die Höhlenecke frei.

Schadenfroh grinsend wartet der König schon...

KÖNIG

(hämisch schadenfroh) So! Einer muss nun
gehen!

Zinell und Mumbro schauen sich an... machen es spannend...
lachen schelmisch.

ZINELL

Oh nein, Majestät! Wir gehen beide!
Wir kündigen!

MUMBRO

Aber zum Abschied haben wir hier noch
einen Schatz für Euch.

Er präsentiert ihm die Kaugummikugeln. Der König riecht und leckt
daran.

In seiner Empörung steckt der König nach jedem Satz immer mehr
Kaugummis in den Mund, kaut verärgert darauf rum...*(oder er deutet
es nur an)*

KÖNIG

Das ist ja unerhört!...*(Kaugummi)*
Ich bestimme, wen ich entlasse!
...*(Kaugummi)*
Ihr könnt mir doch nicht einfach den Spaß
verderben! *(Kaugummi)*
Ich kündige euch! ...*(Kaugummi)*
Und zwar allen beiden! ...*(Kaugummi)*

Der König hat nun den Mund ganz voll mit Kaugummis, macht Blasen,
die werden immer größer... und größer... *(oder er tut so, als ob)*
Pantomimisch deutet er an, dass er sich in diesen Blasen verheddert
und sich versucht, aus diesem Kaugumminetz zu befreien.

(Das Kaugumminetz könnt ihr auch mit zusammengeknoteten Gummibändern andeuten.)

Aber der König verfängt sich immer mehr im „Kaugumminetz“.

KÖNIG

(ruft in höchster Not) Äh! Nein! Hilfe! So helft mir doch!

ZINELL

(schnippisch) Wir sind ja leider entlassen!

KÖNIG

Nein! Nein! Das seid ihr nicht! (befiehlt) Ihr bleibt beide bei mir! Ihr seid die besten Schatzagenten, die ich je hatte!

Zufrieden klatschen Mumbro und Zinell sich ab und helfen dem König, sich aus den „Kaugummi-Verstrickungen“ zu befreien...

Dazu spricht der Erzähler

ERZÄHLER

Und so hatten Mumbro und Zinell auch diesen Auftrag erfolgreich erledigt.

Der Vorhang schließt sich

ERZÄHLER

Ein Dank auch an alle, die dabei geholfen haben.

Alle kommen noch einmal auf die Bühne.

Applaus.

Alle gehen ab.



Hier könnt ihr die Geschichte enden lassen, wenn keine drangehängt wird.



*Wenn ihr noch eine weitere
Geschichte dranhängen wollt,
könnte es so weitergehen:*

ERZÄHLER

Nach dem Kaugummischreck musste sich der König erst einmal erholen. Aber schon bald wollte er wieder etwas Neues. Und er erteilte einen neuen Auftrag.

Der Erzähler blättert das Märchenbuch um, zeigt zum Vorhang.

Der Vorhang öffnet sich und gibt den Blick auf die Höhle frei....

...ein neues Abenteuer beginnt...

Tipps zum Spielen des Stückes

Hier findet ihr Anregungen für die Rollen, die Kostüme, die Bühnenbilder und Requisiten, das sind kleinere Teile, die ihr zum Spielen braucht. Bestimmt fällt euch dazu auch noch viel mehr ein.

Rollen und Kostüme

Erzähler

je nach dem, was für ein Erzähler ihr sein möchtet, könnt ihr das Kostüm märchenhaft gestalten, z.B. mit einem langen Umhang, einem Zylinder oder einem gebastelten spitzen Hut. Oder ihr könnt euch auch wie ein Moderator, bzw. eine Moderatorin verkleiden. Oder ihr bleibt, wie ihr seid...Hauptsache, ihr fühlt euch wohl.

Der König

erscheint nur schemenhaft, z.B. entweder als Schatten oder von dünnen Tüchern verhüllt mit einer Maske, einer großen Krone und Krallenfingern.
Oder ihr denkt euch ein eigenes geheimnisvolles Königskostüm aus, in dem ihr euch besonders wohl fühlt.
Der König spricht mit lauter, königlicher Stimme, macht dazu große Bewegungen und ausladende Gesten. Je verrückter, desto besser.

Mumbro

z.B. gebastelte Ohren, dicke Rüsselnase, ein Kissen unter einem großen braunen T-Shirt und geringelte Strümpfe.
Oder ihr bittet jemanden, euch ein Kostüm aus braunem Plüsch zu nähen.
Daneben lebt Mumbro vor allem durch seine behäbigen Bewegungen und dass er in allem ein wenig langsam ist.

Zinell

z.B. gebastelte Ohren, lange dünne Rüsselnase, ein gelbes langes T-Shirt, gelbe Strümpfe und ein langer Schwanz.
Oder ihr bittet jemanden, euch ein Kostüm aus gelbem Plüsch zu nähen.
Daneben lebt Zinell vor allem durch seine schnellen Bewegungen und dass er in allem besonders flink ist.

Die Jugendgruppe:

Für die Kostüme der einzelnen Typen habt ihr selbst bestimmt die besten Ideen. Oder ihr bleibt einfach so, wie ihr seid. Wichtig für die Situation ist nur, dass alle zu einer Wanderung unterwegs sind, also Wanderklamotten tragen.

Jaro

der Anführer (der Größte, sportlich, trainiert). Er gibt gern den Ton an, weiß alles besser und möchte am liebsten, dass sich alle nach ihm richten. Wenn er sich mal schwach fühlt, z.B. als er sich verletzt, kann er schwer zugeben, dass er Schmerzen hat.

Ballu

bewundert Jaro heimlich, weil er auch gerne so stark wäre wie er und gibt ihm deswegen meistens recht. Er traut sich selbst nicht viel zu, ist eher vorsichtig und ängstlich.

Chiara

interessiert sich für Mode und legt auch im Wald Wert auf ihr Styling. Jaro findet sie cool, fühlt sich aber von ihr genervt, als er sich verletzt.

Enno

ein Typ, der vermitteln will und viel nachdenkt. Sportlich ist er nicht ganz so fit.

Steffa

wirkt burschikos und ist mehr ein Kumpeltyp. Styling ist ihr nicht wichtig, und sie versucht sofort zu helfen, wenn es Probleme gibt.

Jasmin

ist fröhlich, praktisch veranlagt, optimistisch und bei allen beliebt. Dass Jaro sie auch gut findet, würde er nie zugeben. Aber als sie ihm jetzt hilft, schafft er es zumindest schon mal sie anzulächeln...

Der Betreuer

könnte natürlich auch eine Betreuerin sein. Für dies Kostüm habt ihr bestimmt viele Vorbilder in eurer Umgebung. Er weiß, wie man mit problematischen Situationen umgeht. Doch diesmal hatte er sich selber ernste Sorgen gemacht.

Bäume

Euer Körper bildet den Stamm und mit den Armen haltet ihr die Baumkrone oder die Baumkrone sitzt auf euerm Kopf. Material: Für den Stamm ein brauner

Stoffschlauch und trockene Zweige als Äste. Ihr könnt auch Draht oder Stäbe nehmen und kleine Zweige dran kleben. Oder ihr entscheidet euch auch für flache Bäume, wie aus einem Bilderbuch. Die könnt wie die Felsen aus Holz oder Pappe basteln und halten oder aufstellen.

Büsche

Hier sind die Zweige um euern ganzen Körper herum. Und weil ein Busch ja niedriger ist, könnt ihr euch ducken, hinhocken oder setzen. Oder ihr setzt euch auf den Boden und hüllt euch in ein grünes Tuch ein. Ansonsten werden die Büsche genauso hergestellt, wie Bäume oder Felsen.

Felsen

die könnt ihr mit grauschwarzen Tüchern andeuten, unter denen ihr bizarre Haltungen einnehmt. Ihr könnt die Formen mit Schaumgummi und Pappe unterstützen. Natürlich könnt ihr auch nur Kartons oder Schaumgummi nehmen, über die ihr Tücher deckt. Oder ihr entscheidet euch für einen flachen Felsen, wie aus einem Bilderbuch. Den könnt ihr aus Holz oder Pappe basteln und halten oder aufstellen. Oder ein Tipp für Bühnenbildprofis: Felsenformen aus Maschendraht herstellen und mit dünnem Papier, das in Tapetenleim getaucht wurde, überziehen. Wenn alles gut getrocknet ist, könnt ihr es anmalen. So könnt ihr alle möglichen Formen herstellen.

Sumpf

ein großes dünnes braunschwarzes Tuch wird von mehreren Mitspielern an den Ecken und an der Seite gehalten und leicht auf und ab bewegt. Vielleicht habt ihr Lust, selber auszuprobieren, welche Bewegungen am besten wirken.

Ein Käuzchen

Da es nur zu hören ist, kann einer oder eine von euch, die den Baum spielt, diese Rolle übernehmen. Aber natürlich kann es auch jemand machen, der sonst keine Rolle übernommen hat.

Requisiten

Dinge, die beim

Wandern benutzt werden:.... zum Beispiel:

Rucksäcke, Taschenlampen, ein Kompass

Außerdem:

Kaugummikugeln oder bunte Holzperlen, eine Decke

Dinge im Wald:

Baumstumpf

das kann ein verkleideter Karton oder eine verkleidete Kiste sein oder sogar ein Stuhl oder ein umgedrehter Papierkorb.

Baumstamm

den könnt ihr aus mehreren Kartons, Kisten oder Stühlen bauen. Oder ihr nehmt eine niedrige Bank.

Baumstamm über den Bach

das kann ein Brett sein, das ihr über zwei Stühle oder zwei stabile Kisten legen könnt.

Laterne

auch als Lagerfeuer

Das Mumbro & Zinell Buch

Das könnte ein Bastelobjekt für die ganze Klasse sein: ein großes geheimnisvoll wirkendes Buch mit kostbarem Einband, Zeichnungen und Texten.

Lichtstimmungen und Waldgeräusche

Da es im Verlauf dieser Geschichte im Wald immer dunkler wird, wäre es schön, wenn ihr den Raum, in dem ihr spielt, verdunkeln könnt. Falls es Scheinwerfer bei euch in der Schule gibt, dürft ihr die vielleicht benutzen, um auch mit dem Licht spielen zu können. Und auch die Taschenlampen, die die Spieler dabeihaben, helfen, Effekte zu schaffen. Vielleicht habt ihr Lust, da einmal verschiedene Dinge auszuprobieren.

Zu den Waldgeräuschen fällt euch bestimmt auch noch mehr ein als das Käuzchen.

Vielleicht wollen einige von euch es übernehmen, sich um die Waldgeräusch-Untermalung zu kümmern.

Bühnenbilder

Die Höhle

Sie hat ihren festen Platz in einer Ecke der Bühne, die nur am Anfang und am Ende einer Geschichte bespielt wird.

Die bizarren Formen der Höhlenwelt könnt ihr aus Kartons und Pappe schaffen, über die ihr Malerfolie breitet.

Oder die Malerfolie wird an einigen Ecken aufgehängt.

Oder ihr spielt alles als Schattenspiel hinter einem dünnen, möglichst gespannten Tuch, hinter dem sich eine Lichtquelle befindet.

Lichtung im Wald

Bäume und Büsche rahmen sie ein. Baumstümpfe und ein quer liegender Baumstamm bieten Sitzmöglichkeiten. Zusätzlich sind eurer Fantasie natürlich keine Grenzen gesetzt, wie ihr die Waldlichtung noch ausschmücken wollt, vielleicht auch mit gebastelten Pilzen, einem Holzstapel, Farnkräutern, Tannenzapfen...usw.

Aber ihr könnt auch alles der Fantasie der Zuschauer überlassen und nur ein Schild aufstellen oder -hängen mit der Aufschrift: „Lichtung im Wald“.

Weg durch den Wald

dieser Weg führt durch unwegsames Gelände, z.B. ein Baum und ein Felsen stehen am Ufer eines Baches. Der Bach kann durch ein blaues Tuch, blaue Bänder oder blaues Papier angedeutet werden. Über dem Bach liegt ein Brett als Baumstamm (siehe oben).

Hinter dem Bach schließt sich ein Sumpf an, der ebenfalls durch ein Tuch angedeutet werden kann (siehe oben).

Und vielleicht habt ihr auch noch mehr Ideen dazu.

Aber ihr könnt auch alles der Fantasie der Zuschauer überlassen und nur ein Schild aufstellen oder -hängen mit der Aufschrift: „Bach mit Steinen“. Dann könnt ihr die Bachüberquerung pantomimisch andeuten.

So könnt ihr die Bühnenbilder verteilen:

Guckkastenbühne:

Eine Bühne an einem Ende und alle Zuschauer sitzen davor:

Hier könnt ihr an einer Seite der Bühne die Lichtung im Wald gestalten und auf dem Rest der Bühne den Weg durch den Wald.

Die Höhle könnt ihr ganz am Rand in einer Ecke z.B. auf der Seite der Lichtung bauen.

Raumbühne:

Eine Bühne auch im Raum, z.B. wenn ihr im Klassenzimmer oder in der Turnhalle spielt. Die Zuschauer sitzen dann rechts und links von einem Mittelgang, der auch zum Spielen benutzt werden kann.

Hier könnt ihr an einem Ende mit viel Platz die Waldlichtung platzieren und auf dem Mittelgang den Waldweg.

Die Höhle könnt ihr z.B. in einer Ecke an dem Ende des Raumes bauen, das der Waldlichtung gegenüber liegt.

Und das Wichtigste, was ihr zum Spielen braucht, ist Spaß.

Also viel Spaß mit diesem Abenteuer mit Mumbro & Zinell!