

THEATER
MIT
MUMBRO UND ZINELL

IN DER SCHULE

EIN MINISTÜCK VON ANGELIKA BARTRAM

In diesem Stück könnt ihr folgende Rollen spielen:

Erzähler
König
Mumbo
Zinell
Hausmeister

Wenn noch mehr von euch Lust haben, Rollen zu spielen, diesmal ohne Text:

Grusel- und Monstergestalten
Schatten

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

Ein Vorhang	er kann von zwei Schülern an Stangen hochgehalten werden
	Eingang der Schule Schuluhr Klassenzimmertüren Vulkan mit Lavafeuer

Um dieses Stück zu spielen, braucht ihr zwei Bühnenbilder:

Die Höhle des Königs

Schulbühnenbild:
Schulportal
Schulflur
Klassenzimmer

Tipps für Kostüme und Bühnenbilder findet ihr am Ende.



So geht es los, wenn ihr das Stück einzeln oder als erste Geschichte von mehreren 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.)

Der Erzähler beginnt aus dem Buch vorzulesen...

ERZÄHLER

Hier lebten zwei Freunde: Mumbro und Zinell.

Sie waren Agenten des Königs und mussten immer wieder 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

Es ist noch Nacht in der Höhle. Und es ist noch düsterer als sonst. Mumbro und Zinell schlafen aneinander angelehnt.

Unruhig und nervös erscheint der König. Dabei könnte er furchteinflößende, machtvolle Laute von sich geben.

KÖNIG

(brüllt ungeduldig) Mumbro, Zinell!!! Wenn ihr nicht augenblicklich aufwacht, stecke ich euch ins nächstbeste, stinkende Schlammloch!

Mumbro und Zinell zucken zusammen, wachen auf.

KÖNIG

Sagt mir: *(räuspert sich)* Bin ich ein guter König?

MUMBRO

(erstaunt gähnend) Warum fragt Ihr das?

KÖNIG

Nun, ich habe geträumt, ein guter König muss vor allem ein großes Wissen besitzen.

Verdutzt schauen sich Mumbro und Zinell fragend an.

ZINELL

(keck) Wenn Ihr welches habt, dann habt Ihr es bisher gut versteckt.

KÖNIG

(aggressiv) Was soll das heißen? *(er winkt ab)* Egal...

Auf jeden Fall brauche ich sofort ganz viel Wissen. Besorgt es mir aus dem

Menschenreich! Und wehe, ihr schafft es nicht! Dann stecke ich euch für immer ins stinkende Schlammloch!

Der König lacht böse, schadenfroh und verschwindet....
Mumbro und Zinell erstarren in einer Schreckenspose.

Der Vorhang vor der Höhlecke schließt sich.

Dazu spricht der Erzähler...

ERZÄHLER

Als sich Mumbro und Zinell vom Schrecken erholt hatten, machten sie sich so schnell wie möglich auf ins Menschenreich.

Der Erzähler geht zur Mitte der Bühne, d.h. dorthin, wo die weiteren Szenen der Geschichte gespielt werden.

ERZÄHLER

Hier war es gerade kurz vor Mitternacht.
Und es schien ein unheimlicher Ort zu sein,
an dem sie gelandet waren...

Der Erzähler präsentiert die nächste Szene und geht zur Seite.
Von hier beobachtet er das weitere Geschehen.



Vor der Schule

Das Licht ist düster.....

Vom Bühnenbild – dem Eingangsportal der Schule und dunklen bedrohlich wirkenden Elementen dahinter - sind nur schattige Umrissse zu erkennen.

(Genauere Vorschläge zum Bühnenbild findet ihr unter den Tipps am Ende.)

Ein Gewitter tobt. Es donnert und Blitze zucken durch die Nacht. Unheimliche Geräusche schaffen eine Atmosphäre, fast wie in einem Gruselfilm.

z.B.: heult der Wind, ein Käuzchen ruft, eine Krähe schreit.

Vorsichtig mit mulmigem Gefühl im Bauch betreten Mumbro und ZInell die Szene. Es schaudert sie ein wenig in dieser Umgebung. Ängstlich schauen sie sich um, gehen auf das Eingangsportal der Schule zu.

Über dem Schuleingang ist ein Schild mit einer Inschrift:
„*Wissen ist ein Schatz, der seinen Besitzer überallhin begleitet.*“

MUMBRO

(liest stockend) „Wissen ist ein Schatz...

ZINELL

(unterbricht ihn begeistert) Hey, dann sind wir hier ja genau richtig. Mal sehen, wo das Wissen versteckt ist?

Neugierig eilt er voraus, verschwindet hinter der Tür.
Mumbro schaut sich um, zögert noch, kommt dann nach...in den Schulflur

(Der Eingang verschwindet.)



Im Flur der Schule

Verschiedene Grusel- und Monstergestalten stehen (noch) regungslos herum, dazwischen ein Schild: „Projektwoche Gruselgeschichten“.

Ein Stückchen weiter bilden die Türen zu den Klassenzimmern, die auch von Schülern dargestellt werden und mit einem Abstand in einer Reihe angeordnet sind, den Abschluss nach hinten.

Die Uhr im Schulflur, zeigt Mitternacht an und schlägt 12 Mal.

Der Wind pfeift und Gruselgeräusche unterstützen die unheimliche Atmosphäre.

Mumbro und Zinell frösteln, Mumbro mehr als Zinell.

Die Monstergestalten werden ganz langsam lebendig, machen ihrem Charakter gemäß furchteinflößende Bewegungen und stoßen dazu unheimliche Laute aus. Erst leiser, dann immer lauter: z.B. Gespenster, die heulen, Vampire, die teuflisch lachen, Monster, die Schreckenslaute ausstoßen, schwarze Schatten, die unheimlich räunen.

Auch die Türen beginnen sich zeitlupenhaft zu bewegen, verschieben sich, wechseln ganz langsam den Platz.

Mumbro zuckt zusammen, bleibt wie erstarrt stehen. Zinell flitzt – von der Abenteuerlust gepackt - herum.

(*Nur als Geräusch:*)... Aus der Ferne hallen die eiligen Schritte des Hausmeisters durch die Flure, begleitet vom Rasseln seines großen Schlüsselbundes.

Mumbro und Zinell bleiben stehen, horchen gespannt auf die Schritte.

ZINELL

(*flüsternd*) Schschtt, hast du das gehört?
Da kommt jemand!

MUMBRO

(erschreckt sich vor einer Gruselgestalt)
Uähhh!

Der Hausmeister wird durch die Geräusche und Schreie aufgeschreckt.
Er kommt mit einem Seil an.
Sobald er auftritt, erstarren die Gruselgestalten und auch die Türen
bewegen sich nicht mehr.

Mumbro und Zinell verstecken sich schnell, z.B. hinter der Uhr.

HAUSMEISTER

(schaut sich empört um) Einbrecher in
meiner Schule!
(wild entschlossen) Ich werde meine Schule
verteidigen! Bis zum letzten Stuhl!

Er versteckt sich ebenfalls, z.B. hinter einer regungslosen
Gruselgestalt.
Für einen kleinen Moment ist alles ruhig.
Nur das Ticken der Uhr ist zu hören: „Tick, tack, tick, tack.“
Mumbro und Zinell schleichen langsam aus ihrem Versteck heraus.
Plötzlich springt der Hausmeister hinter der Gruselgestalt hervor und
ehe Mumbro und Zinell reagieren können, schnürt er beide mit dem
Seil zusammen.

HAUSMEISTER

(triumphierend) Haha! Jetzt habe ich euch!
In meine Schule einbrechen? Na, wartet!

Er zerrt an dem Seil.
Mumbro und Zinell jammern.

MUMBRO

Wir haben nichts getan!

ZINELL

(verunsichert) Wir, wir wollten doch nur
wissen...äh... also wissen, wo das Wissen
versteckt ist!

MUMBRO

Dadadas stimmt. Wir waren nur auf der
Suche nach dem Wissen.

Verdutzt hält der Hausmeister inne und schaut sie prüfend an.

HAUSMEISTER

(verblüfft) Ihr wart auf der Suche nach
Wissen?

Mumbro und Zinell nicken heftig.

HAUSMEISTER

(zufrieden) So! Ihr wollt also lernen,
begreifen, verstehen? Ja, wenn das so ist...

Er befreit die beiden wieder...

HAUSMEISTER

Dann seid ihr hier genau richtig!
Willkommen in der „Goethe-Schule“. Ich bin
hier der Hausmeister.

ZINELL

Hausmeister!

HAUSMEISTER

Naja, eigentlich wollte ich ja Lehrer werden.
(seufzt) Das war immer mein Traum.
(hat eine Idee) Ja! Ich bin jetzt euer Lehrer
und ihr seid meine Schüler! Kommt mit!

Die Türen geben den Weg frei zum Klassenzimmer und gehen
zur Seite ab.



Im Klassenzimmer

Hier befindet sich hinten in der Mitte der „Vulkan in Ruhestellung“, der noch mit einem Tuch abgedeckt ist.

(Unter dem Tuch ducken sich die Spieler zusammen, die den Vulkan darstellen.)

Mit großen Gesten, weist der Hausmeister Mumbro und Zinell Plätze ganz vorne in der Nähe des Vulkan an.

Und auch die anderen „Monster- Klassenkameraden“ sind in einem nach vorne offenen Halbkreis in einiger Entfernung um den Vulkan versammelt.

Nun beginnt der Hausmeister mit seiner besonderen Schulstunde, Dabei spricht er alle – auch die Zuschauer - als Schüler an. Der Hausmeister bewegt, spricht und benimmt sich dabei so, als ob er ein wenig wahnsinnig sei. Und er begleitet das, was er sagt mit übertrieben großen Gesten.

(Die Schulstunde kann auf Musik abgehalten werden, dann spricht der Hausmeister teilweise zum Rhythmus der Musik.)

HAUSMEISTER

KON – ZEN – TRA – TION
hier beginnt nun die Lektion!
Ich habe da ein kleines Experiment
vorbereitet....

Er zieht das Tuch weg.

Unter dem Tuch kommt der Vulkan zum Vorschein, der von mehreren Spielern dargestellt werden kann.

(Die Rückseite des Vulkankostümes - z.B. ein Umhang - ist braunschwarz, sodass die Spieler einen dunklen Kegel formen können, wenn sie einen dichten Kreis bilden und die Köpfe in die Mitte ducken.)

(Mehr Informationen zur Vulkanverkleidung findet ihr unter den Tipps am Ende.)

Der Hausmeister blickt in freudiger Erwartung in die Runde.

HAUSMEISTER

Sperrt nun Ohren und Augen auf.
das Experiment nimmt seinen Lauf!

ZINELL

Und was gibt das, wenn's fertig ist?

(*evtl. auf Musik*)

HAUSMEISTER

Nur eingeweihte, kluge Leute
gehen so bedacht ans Werk
wie ich es grade hier jetzt tue.
Seht ihr vor euch diesen Berg?

(*er deutet auf den Vulkankrater aus
Spielern*)

Wir Hausmei... ich - ähhh - meine: Lehrer
handeln nur nach strengem Plan.
Zuerst jedoch bestimmen wir:
dieser Berg ist ein Vulkan.

ZINELL UND MUMBRO

Vulkan!

Die Monstergestalten raunen sich untereinander ebenfalls beeindruckt
zu: „Ein Vulkan!“

Es wird sehr geheimnisvoll.

HAUSMEISTER

Jetzt wird es Zeit.
Macht euch bereit!

Er holt etwas Konfetti aus seiner Tasche, streut es über den Vulkan

(*spricht dazu geheimnisvoll*)
Mit aller Macht, wird die Lavaglut entfacht!

(**Soundeffekt:** es rumpelt gewaltig.)

ZINELL

Was ist das?

HAUSMEISTER

(ist selber fasziniert) Der Vulkan erwacht zum Leben!

RUMMS !!!

Der Vulkan bricht aus!

(Die Vulkanspieler heben ihre Köpfe. Rote und gelbe Stofffetzen, die Flammen symbolisieren, bilden ihre Kopfbedeckung. Mit ihren Köpfen machen sie Flammenbewegungen nach, gehen dabei langsam auseinander und nun erkennt man, dass ihr Vulkankostüm von der Innenseite so feuerrot ist wie glühende Lava.)

Mit einem Vulkanfeuerfarben-Tanz stellen sie nun den Vulkanausbruch dar...

Ein oder zwei Darsteller schwingen dazu Feuerfetzen-Tücher und die anderen lassen Seifenblasen aufsteigen.

Mumbro und Zinell haben sich erst unter einen Tisch geduckt, schauen dann fasziniert zu.

Auch die Monstergestalten ducken sich zunächst zusammen und verfolgen dann wie verzaubert den Tanz... schauen den Seifenblasen nach.

Der Hausmeister selbst ist auch begeistert von dem Spektakel.

Da klingelt die Schulglocke.
Erschrocken schaut der Hausmeister auf.

Die Vulkantänzer und Tänzerinnen und auch die Monstergestalten erstarren in ihrer Pose.

Man hört Kinderstimmen.

Dieses „Signal“ lässt den Hausmeister plötzlich aus seinem „Wahn“ erwachen. Geschäftig wuselnd versucht er sich zu orientieren.

HAUSMEISTER

WICHTIGER

Die Schüler! Um Himmelwillen! (Blick zur Uhr) Es ist halb acht!

Der Hausmeister nimmt den Vulkandarstellern das / die Seifenblasendöschen ab und ergreift mit seiner freien Hand seinen Schlüsselbund.

HAUSMEISTER

Ich muss aufschließen.
Und ihr müsst alle verschwinden!
Die Schule fängt an.

Er drückt Mumbro ein Seifenblasendöschen in die Hand (oder mehrere, je nachdem wie viele es sind).

MUMBRO

(zeigt Zinell das / die Döschen) Unser Geschenk für den König!

Der Hausmeister treibt die Monstergestalten und die Vulkantänzer und Tänzerinnen hinaus, verschwindet selber schnell, lässt Mumbro und Zinell stehen...dreht sich noch einmal kurz um:

HAUSMEISTER

(zu Mumbro und Zinell) Na los! Ihr müsst auch gehen!

Mumbro und Zinell nicken, winken dem Hausmeister noch einmal zu. Der Hausmeister verschwindet schnell. Und auch Mumbro und Zinell verschwinden hinter dem Vorhang vor der Höhlenecke.

Der Erzähler geht in die Szene, kommentiert.

Er geht ebenfalls zur Höhlenecke.

ERZÄHLER

Na, ob das der richtige Schatz ist? 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.

Wibbelig wartet der König darauf, dass Mumbro und Zinell endlich zurückkommen.

KÖNIG

(ungeduldig) Da seid ihr ja endlich! Wehe,
ihr habt mir nicht genug Wissen
mitgebracht!

Mumbro übergibt dem König ein Seifenblasendöschen.

MUMBRO

Majestät! Hiermit könnt Ihr so viel Wissen
hervorzaubern, wie Ihr wollt!

Der König nimmt das Seifenblasendöschen, betrachtet es verblüfft von allen Seiten, stellt erstaunt fest:

KÖNIG

Mit diesem kleinen Ding?

ZINELL

Oh ja, da steckt viel drin! Und es breitet
sich schnell aus.

Der König holt den Seifenblasenstab aus der Dose, pustet hindurch, macht Seifenblasen, erst langsam, dann immer schneller.

KÖNIG

(begeistert) Oh ja, soviel schillerndes
Wissen!

(begeistert macht er weitere Seifenblasen)
Mumbro und Zinell, ich bin überaus
zufrieden mit euch!

Freudig klatschen Mumbro und Zinell sich ab.

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.

Mumbro, Zinell und alle, die am Stück beteiligt waren, 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

Aber lange dauerte die Freude des Königs über das viele Wissen nicht. Und schon bald hatte er einen neuen Auftrag für Mumbro und Zinell.

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

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.

Hausmeister	Er könnte einen Hausmeisterkittel tragen, das könnte z.B. auch ein altes großes Oberhemd sein. Er wirkt streckenweise leicht irre. Skurril, aber liebenswert, wendet er sich Mumbro und Zinell allmählich immer liebervoller zu.
Gruselgestalten	Hier könnt ihr euch selber die Gestalt aussuchen, die ihr am liebsten darstellen würdet, z.B. einen schwarz gekleideten Vampir mit bleich geschminktem Gesicht und Vampirzähnen, ein Gespenst oder sonst ein Monsterwesen, in das ihr euch verwandeln wollt. Ihr könnt euch auch einfach ein dünnes, großes schwarzes Tuch überwerfen und euch als schwarzen Schatten verkleiden. Wenn ihr euch eine Figur ausgewählt habt, dann könnt ihr euch besondere Bewegungen, Töne und Lautmalereien für sie ausdenken. Schön wäre es, wenn jeder von euch da etwas Unterschiedliches findet. Da fällt euch bestimmt eine Menge zu ein.
Klassenzimmertüren	Als Spieler könnet ihr grau gekleidet sein oder sonst in einer anderen Farbe, die aber einheitlich sein sollte. Um die Tür anzudeuten, könnt ihr als Tür bemalte Papptafeln, (oder Bretter aus leichtem Holz) vor euch halten. Und wenn sich die Türen um Mitternacht bewegen, so bleiben sie in ihrer Grundhaltung starr und aufrecht und bewegen sich langsam in die verschiedenen Richtungen, sodass der Eindruck entsteht, sie würden schweben.
Schuluhr	Überlegt euch, was für eine Uhr es ist. Je nachdem könnt ihr eure Grundkleidung wählen, also z.B. verspielt, verschnörkelt oder nüchtern. Und in dem ausgewählten Stil könnt ihr auch ein Ziffernblatt aus Schaumgummi, Pappe oder Styropor mit Zeigern gestalten, das ihr euch umhängen oder umschnallen könnt. Oder ihr deutet die Uhr pantomimisch an und stellt mit euren Armen als Zeiger die Uhrzeit dar.
Eingangsportal	Das wird am besten von zweien dargestellt. Die beiden Spieler bilden die

Portaleinrahmung, könnten auf einem Hocker stehen und halten zwei Stangen, an denen das Schild mit der Inschrift befestigt ist. Jeder könnte auch noch eine kleine Taschenlampe haben, um die Inschrift zu beleuchten.

Vulkan mit Lavafeuer

Um den Vulkan darzustellen, sind mindestens drei Spieler notwendig. Und jeder Spieler stellt einen Teil des Vulkans dar. Wenn ihr euch im Kreis aneinanderstellt und die Köpfe nach innen beugt, könnt ihr so zusammen den Vulkankegel bilden. Das Vulkankostüm könnte aus einem Umhang bestehen. Die Rückseite ist braunschwarz, sodass ihr einen dunklen Kegel formen könnt, wenn ihr einen dichten Kreis bildet und die Köpfe in die Mitte duckt.

Auf der Vorderseite könnte der Umhang feuerrot sein wie glühende Lava. Diese Seite wird erst beim Vulkan-Tanz sichtbar, wenn die Spieler auseinandergehen. Erst dann sieht man auch die Kopfbedeckung: rote und gelbe Stofffetzen oder Schaumgummiteile, die Flammen symbolisieren. Die Stofffetzen oder die Schaumgummiteile könnten auf Kappen oder an Stirnbändern befestigt sein.

Beim Vulkantanz könnten dann ein oder zwei Darsteller Feuerfetzen-Tücher schwingen und die anderen machen Seifenblasen.

Tipps zur Darstellung:

Für unbelebte Dinge gilt dasselbe, wie für andere Rollen auch. Wenn ihr herausfinden wollt, wie ihr sie am besten darstellt, versucht euch vorzustellen, wie es ist, die Person, das Wesen oder das Ding zu sein. Also Versucht euch vorzustellen, wie es ist, eine Tür, eine Uhr, ein Portal oder Lavafeuer zu sein. Wie fühlt sich das an? Was zeichnet das Ding aus? Welche Töne würde es von sich geben, wenn man es hören könnte? Probiert es einfach aus, dann findet ihr bestimmt die richtige Haltung und auch die richtigen Bewegungen.

Requisiten

Seifenblasen am einfachsten geht es, wenn ihr dazu Döschen mit fertiger Seifenblasenlauge nehmt.

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, Musik, Geräusche und Soundeffekte

Diese Geschichte wird von einer geheimnisvollen, unheimlichen Atmosphäre geprägt. Diese Atmosphäre kann man gut durch Licht und Geräusche unterstützen.

Lichtstimmungen

Die Szenen spielen um Mitternacht. Deswegen wäre es gut, 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 Spieler dabeihaben könnten, helfen, Effekte zu schaffen. Vielleicht habt ihr Lust, da einmal verschiedene Dinge auszuprobieren.

Musik und Geräusche

Bei Filmen wird Musik oft benutzt, um die Stimmungen zu verstärken. Vielleicht haben einige von euch Lust, sich auch hier etwas dazu auszudenken. Diese Musik könnt ihr, wenn ihr Instrumente spielen könnt, live dazu machen.

Einige Geräusche, wie das Heulen des Windes oder die Rufe eines Käuzchens könnt ihr gut mit eurer Stimme nachahmen, sonst gibt es hier noch einige Tipps, wie es auch geht:

Sturm geriffeltes Kabelrohr, Staubsaugerschlauch oder Ähnliches über dem Kopf kreisen lassen

Wind Glasflasche mit Wasser füllen und über die Öffnung der Flasche pusten

Donner	ein dünnes Blech an einer Ecke fassen und schütteln oder einen großen festen Karton schütteln
Bühnenbilder	
Die Höhle	<p>Sie hat ihren festen Platz in einer Ecke der Bühne, die nur am Anfang und am Ende einer Geschichte bespielt wird.</p> <p>Die bizarren Formen der Höhlenwelt könnt ihr aus Kartons und Pappe schaffen, über die ihr Malerfolie breitet.</p> <p>Oder die Malerfolie wird an einigen Ecken aufgehängt.</p> <p>Oder ihr spielt alles als Schattenspiel hinter einem dünnen, möglichst gespannten Tuch, hinter der sich eine Lichtquelle befindet.</p>
Das Schulbühnenbild	<p>ist eigentlich ein großes Bühnenbild, das aus drei Abschnitten besteht, die nacheinander bespielt werden</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Vor der Schule 2. Im Schulflur 3. Das Klassenzimmer
Vor der Schule	<p>Dieser Ort wird durch das Schulportal angedeutet.</p> <p>Dahinter sind dann schon schemenhaft Dinge aus dem Schulflur zu sehen.</p> <p>Aber ihr könnetet den Schulflur auch noch mit einem eigenen dünnen Vorhang abdecken, durch den die einzelnen Dinge nur schemenhaft durchscheinen.</p>
Schulflur	<p>Der Schulflur wird durch die Türen zu den Klassenzimmern gestaltet und durch die Monstergestalten, die im Flur dekoriert sind. (Denn in dieser Schule könnte gerade eine Projektwoche zu Gruselgeschichten abgehalten werden.)</p> <p>Außerdem befindet sich hier in einer Ecke die Schuluhr.</p>
Klassenzimmer	Es wird durch den Tisch, auf dem das Experiment aufgebaut ist, angedeutet.

Diesen Raum könnt ihr auch noch nach Belieben weiter ausschmücken, z.B. mit einer Tafel im Hintergrund, mit einem Kartenständer, mit Zeichnungen an der Wand...usw.

So könnt ihr die Bühnenbilder verteilen

Guckkastenbühne:

Eine Bühne an einem Ende und alle Zuschauer sitzen davor: Hier könnt das Schulbühnenbild fast auf dem gesamten Bereich der Bühne gestalten.

Die Höhle könnt ihr ganz am Rand in einer Ecke bauen.

Raumbühne:

Eine Bühne 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 des Raumes den größten Teil des Schulbühnenbildes gestalten, also das Klassenzimmer und davor die Türen. Und der Mittelgang könnte hier ein Gang im Schulflur sein, in dem die Monsterfiguren dekoriert sind. Das Eingangsportal wäre dann am Ende des Mittelganges.

Die Höhle könnt ihr am anderen Ende des Raumes bauen.

Und das Wichtigste, was zum Spielen braucht, ist Spaß.
Also viel Spaß mit diesem Abenteuer mit Mumbro & Zinell!