

THEATER  
MIT  
MUMBRO UND ZINELL

IM ZIRKUS

EIN MINISTÜCK VON ANGELIKA BARTRAM

**In diesem Stück könnt ihr folgende Rollen spielen:**

Erzähler  
König  
Mumbro  
Zinell  
Philipp  
Philipps Vater, der Zirkusdirektor  
Philipps Mutter  
Baby Lina, Philipps kleine Schwester  
Großvater, Herkules, der stärkste Mann der Welt  
Großmutter, Ernestine, Seiltänzerin / Akrobatin  
Großonkel, Max, ein Clown  
Großtante, Madame Kobra, Schlangenfrau

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

## tanzende Flöhe eine Zirkuskappelle

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

Ein Vorhang wenn ihr mit einem Vorhang spielen wollt,  
kann er von zwei Schülern an Stangen  
hochgehalten werden

**Um dieses Stück zu spielen, braucht ihr drei Bühnenbilder:**

# Höhle des Königs

## Zirkusmanege

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**

---

Schon von hinten hört man den König kläglich jammern: „Schluchz! Uahh!!! Ich bin so traurig!“ Mumbro und Zinell schauen sich ratlos erstaunt an, während der König erscheint und dabei weitere jammernde, kummervolle Laute von sich gibt.

### **KÖNIG**

Ich bin so traurig! (*jammert*) Ich bin so einsam, bin so allein!

### **MUMBRO**

(*erstaunt, tröstend*) Aber Majestät, Ihr seid nicht allein, wir sind doch hier! Mumbro und Zinell!

### **KÖNIG**

Aber ich will eine Familie haben! (*laut flehend*) Bitte!!

### **MUMBRO**

(*sehr erstaunt zu Zinell*) Hast du das gehört? Er hat „Bitte“ gesagt!

### **ZINELL**

Ist er krank?

### **MUMBRO**

(*besorgt*) Es scheint ihm wirklich nicht gut zu gehen.

### **KÖNIG**

(*jammert erbärmlich*) Bitte, besorgt mir eine Familie!

Mumbro und Zinell nicken eilig.

\*\*\*\*\*  
Der Vorhang vor der Höhlecke schließt sich.

Dazu spricht der Erzähler...

**ERZÄHLER**

Aber wo sollten Mumbro und Zinell so schnell eine Familie auftreiben?

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

Während er weiterspricht, beginnt die Szene: Mumbro und Zinell kommen ins Zirkuszelt und schauen sich interessiert die Ahngalerie an.

**ERZÄHLER**

So schnell wie möglich machten sie sich auf ins Menschenreich und landeten in einem Zirkus, der schon seit Generationen von einer Familie betrieben wurde.

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



## **Im Zirkuszelt**

---

*Das Zirkuszelt könnt ihr durch die Manege andeuten. Bunte Kartons markieren den Manegen-Rand, im Hintergrund in der Mitte ist der Manegen-Eingang mit einem kleinen Vorhang. Über diesem Eingang könnte ein bunt bemaltes Schild hängen mit dem Namen, den ihr dem Zirkus geben wollt, z.B. „Zirkus Fantastico“.*

*Rechts und links von dem Eingang befindet sich die Ahnengalerie. Hier hängen nebeneinander lebensgroße Bilder von allen Mitgliedern der Familie, die im Zirkus gearbeitet haben, d.h. die Bilder werden dargestellt, denn die Ahnen werden alle zwischendurch lebendig. Zu sehen sind dort:*

*Der Großvater: Ein grimmig, entschlossen dreinblickender Gewichtheber, darunter steht: „Herkules, der stärkste Mann der Welt“*

*Die Großmutter: Eine lächelnde, beschwingt wirkende Seiltänzerin, darunter steht: „Ernestine, die Traumtänzerin“*

*Der Großonkel: Ein Clown (mit einer bunten Streichholzschachtel, sie wird später für den Flohtrick gebraucht!), darunter steht: „Clown Max“.*

*Die Großtante: Eine mutig, furchtlos blickende Frau, um die sich eine große Schlange schlängelt, darunter steht: „Madame Kobra, die furchtlose Schlangenfrau“*

Mumbro und Zinell betrachten die Bilder....

### **ZINELL**

Wer das wohl ist?

### **MUMBRO**

*(beginnt stockend zu lesen, verfolgt den Schriftzug mit seinem Finger) Clown Max...*

Durch den Manegen-Eingang kommt der Vater (der Zirkusdirektor) hereingeilt, er ist aufgebracht und wütend, spricht mit großen Gesten. Besorgt folgt die Mutter. Sie schiebt dabei den Kinderwagen mit Baby Lina.

Und Philipp kommt nachdenklich hinterher.

Mumbro und Zinell erschrecken für einen kurzen Moment, bleiben bei dem Clown stehen und beobachten, was geschieht.

Die Familie nimmt die beiden nicht wahr, sie sind zu sehr mit sich beschäftigt.

\*\*\*\*\*  
Nun werden auch die Figuren auf den Bildern lebendig und verfolgen das Geschehen mit Blicken.

**VATER**

(aufgebracht, redet mit großen Gesten)  
Warum muss Claudio gerade heute krank werden! Das bedeutet, wir haben keine Clowns Nummer! Was machen wir nur?

Heftig gestikulierend diskutiert er mit seiner Frau weiter und verschwindet gleich wieder zurück nach draußen. Die anderen folgen ihm.

Der Clown wendet sich aus dem Bild heraus an Mumbro und Zinell.

**CLOWN**

Das ist der Zirkusdirektor. Mein Neffe.

Mumbro und Zinell blicken erstaunt zu ihm.

**CLOWN**

Der regt sich immer gleich auf. Genauso wie sein Vater. Mein großer Bruder (*er deutet auf Herkules*).

**HERKULES**

(antwortet aus dem Bild heraus) Was willst Du? Ein Zirkusdirektor muss ab und zu ein Machtwort sprechen.

**ZINELL**

(deutet nach draußen) Und wer waren die anderen?

**CLOWN**

Der Junge, das war Philipp.

**HERKULES**

(stolz) Mein Enkel! Ich bin nämlich sein Großvater!

**ERNESTINE**

(betont) Und ich bin seine Großmutter!

**MADAME KOBRA**

Und ich seine Tante! (flüsternd) Aber jetzt kein Wort mehr! Ich glaube, sie kommen wieder.

Wieder eilt der Vater vorneweg in die Manege und die anderen hinterher.

(*Wenn ihr die Bühne als Raumbühne mit Mittelgang gebaut habt, könnte er weiter den Mittelgang entlang laufen und die anderen hinter ihm her.*)

### **VATER**

(*beklagt sich weiter mit großen Gesten*)  
Ein kranker Clown, das ist eine Katastrophe!  
Noch nie ist eine Vorstellung ausgefallen!  
Und auch heute darf das nicht passieren!  
(*brüllt wütend*) Die Familienehre steht auf dem Spiel!

### **MUTTER**

Pscht! Nicht so laut! Du weckst ja die Kleine auf.

### **PHILIPP**

(*begeistert, überzeugt*) Papa! Ich könnte doch für Claudio einspringen!

Der Vater bleibt stehen, schaut seinen Sohn erstaunt an, mustert ihn kurz.

### **VATER**

(*winkt ab*) Mach du lieber deine Hausaufgaben!

### **MUTTER**

(*wendet sich vertrauensvoll an den Vater*)  
Du musst mit ihm proben, dann schafft er es.

### **VATER**

(*schroff*) Blödsinn. Er ist noch nicht soweit.

Uneinsichtig eilt der Vater wieder hinaus.

### **MUTTER**

(*übergibt Philipp den Kinderwagen*)  
Kümmerst du dich bitte kurz um Lina?

Mürrisch nimmt Philipp den Kinderwagen entgegen und die Mutter eilt dem Vater hinterher.

\*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*  
**PHILIPP**

(trotzig, dickköpfig zu sich) Ich werde ihnen  
schon beweisen, was ich kann!

Und aufgebracht versetzt er dem Kinderwagen einen Stups, sodass er  
auf Mumbro zurollt. Der fängt ihn auf. Das Baby beginnt zu schreien.  
Erschrocken schaut Zinell in den Wagen.

**ZINELL**

Mumbro, was hast du gemacht?

**MUMBRO**

(ratlos) Gar nichts!

Philipp kommt auf die beiden zu, nimmt den Kinderwagen, schaukelt  
ihn.

**PHILIPP**

Schaut mal! So beruhigt sie sich wieder.

Jetzt probiert Mumbro es. Und es funktioniert. Das Baby bleibt ruhig,  
brabbelt nur zufrieden vor sich hin. Philipp klopft Mumbro lobend auf  
die Schulter.

**PHILIPP**

Sie mag dich! (stutzt jetzt) Aber wer seid  
ihr denn?

**MUMBRO**

Ich bin Mumbro.

**ZINELL**

Und ich bin Zinell.

**MUMBRO**

Wir haben alles gehört. Du willst im Zirkus  
auftreten, stimmt's, Philipp?

**PHILIPP**

(nachdenklich) ...Hmmm  
(hat eine Idee) Vielleicht könnt ihr mir  
helfen?

**ZINELL**

(begeistert) Na klar! Wir zeigen es denen  
zusammen!

\*\*\*\*\*

**MUMBRO**

(bremst ihn) Zinell! Denk an unseren Auftrag. Wir müssen erst eine Familie finden.

**PHILIPP**

Eine Familie? (*amüsiert*) Das ist gut!  
Darf ich vorstellen? Hier ist eine Familie.  
Meine Familie:  
(zeigt nach draußen) Mama, Papa,  
(zeigt auf sich und Lina) Kinder, viel  
Geschrei!

Wie auf Stichwort, fängt das Baby wieder an zu brüllen.  
Mumbro beginnt gleich eifrig zu schaukeln, gleich beruhigt sich das Baby.

**ZINELL**

Siehst du, Mumbro, dann ist unser Auftrag ja schon erledigt!

**PHILIPP**

Wenn ihr mir helft, helfe ich euch. Was haltet ihr davon?

Mumbro und Zinell schauen sich an, nicken.  
Die drei besiegeln ihre Abmachung mit Handschlag.

**PHILIPP**

Also, ich brauche eine Nummer, die so gut ist, dass sie meinen Vater überzeugt.

**CLOWN**

(flüstert Mumbro zu) Sag Philipp, er soll den Flohtrick machen.

**MUMBRO**

(zu Philipp zu) Kennst Du den Flohtrick?

**PHILIPP**

Den Flohtrick? (*er ist direkt begeistert*) Ja, genau! Den Flohtrick mit der Streichholzschatz! Den hat mein Großonkel immer vorgeführt.

Der Clown nickt freudig, stolz.

\*\*\*\*\*

**ZINELL**

(zu Philipp) Darf ich der Floh sein?

**PHILIPP**

Der steckt in einer Streichholzschachtel.

**MUMBRO**

(zu Zinell) Da passt du nicht rein.

**PHILIPP**

Also, zuerst brauchen wir mal  
Streichholzschachteln!

Er überlegt, wendet sich suchend ab...

Der Clown reicht Mumbro seine bunte Streichholzschachtel, er reicht sie Philipp.

**PHILIPP**

(erfreut) Hey, danke! Und jetzt noch die passende Mütze! (hat eine Idee) Die müsste draußen in der Zirkuskiste sein.

Er will rausgehen, winkt den beiden, ihm zu folgen.

Aber im Rausgehen stößt er mit seinem Vater zusammen, der gerade - sein Handy in der Hand - schimpfend ins Zelt kommen will.

**VATER**

(verärgert schimpfend) Typisch mein Cousin Mario! Er hätte einspringen können. Aber wenn man ihn einmal braucht, ist er nicht da!

Sein Blick fällt auf die Streichholzschachtel in Philipps Hand. Und er hat eine Idee...

**VATER**

Ich weiß, wie wir die Vorstellung retten!  
(und feierlich verkündet er Philipp)  
Mein Sohn, du führst den Flohtrick vor!

**PHILIPP**

Aber Papa, ich...

**VATER**

(unterbricht ihn) Jetzt red' nicht lange,

mach dich ans Üben.  
(*klopft ihm auf die Schulter*) Siehst du,  
mein Sohn, dein Vater findet für alles eine  
Lösung!

Der Vater geht mit Philipp ab.  
Mumbro und Zinell folgen. Mumbro schiebt den Kinderwagen.

In der Ahnengalerie werden die Bilder wieder lebendig.

ERNESTINE

Ich setze auf Philipp! Er schafft es!

## CLOWN

Aber klar! Er ist genauso geschickt und witzig, wie ich es war – damals.

(erinnert sich voller Stolz und Freude an seinen Auftritt)

Erinnert ihr euch noch? Das Publikum hat getobt!

HERKULES

Ja, fast genauso wie bei mir, dem stärksten  
Mann der Welt!

MADAME KOBRA

Oder bei mir, der furchtlosen  
Schlangenfrau!

# ERNESTINE

Ja, ja, ihr wart alle großartig! Aber jetzt geht es um Philipp. Wir müssen ihm die Daumen drücken!

## Ein Tusch ertönt.

Vater und Mutter kommen in die Zirkusarena, jetzt in ihren Zirkuskostümen, die sie während der Vorstellung tragen. Sie wenden sich nun ans Publikum. Denn alle, die bisher zugeschaut haben, sind nun auch das Publikum für die Zirkusvorstellung.

## **VATER / ZIRKUSDIREKTOR**

Hochverehrtes Publikum! Wir sind stolz, Ihnen heute eine ganz besondere Nummer vorstellen zu können.

\*\*\*\*\*

**MUTTER**

Heute zum ersten Mal und nur heute mit  
Unterstützung von Mumbro und Zinell!

Tusch.

Vater und Mutter präsentieren Mumbro und Zinells Auftritt. Sie kommen in die Manege gelaufen. Mumbro hat einen kleinen Tisch dabei, stellt ihn in die Mitte der Manege, holt aus seinen Taschen mehrere Streichholzschachteln, legt sie ebenfalls auf den Tisch. Beide gehen an die Seite, schauen erwartungsvoll auf den Manegen-Vorhang.

**VATER / ZIRKUSDIREKTOR**

Und hier kommt er .....(als große Ansage)  
unser Clown Philipp Angelo Fantastico!!!!

Tusch

Vater und Mutter und Mumbro und Zinell präsentieren Philipps Auftritt.

Er kommt in die Manege gelaufen – in einem Clowns-Kostüm, das dem von seinem Onkel Max ähnelt und jetzt bewegt er sich wie ein Clown und geht zum Tisch.

Die Ahnen in der Bildergalerie nicken ihm ermutigend zu.

**PHILIPP**

(wendet sich ans Publikum) Hochverehrtes  
Publikum!

Ich präsentiere Ihnen heute Fluppiwupp,  
den einzigen Floh, der den achtfachen Salto  
aus dem Stand springen kann. (er holt die  
*bunte Streichholzschachtel aus seiner  
Tasche, zeigt sie* )

Mumbro und Zinell heizen das Publikum an, applaudieren.

**PHILIPP**

Und heute will Fluppiwupp seinen eigenen  
Rekord brechen! Denn heute will er einen  
neunfachen Salto springen.

Mumbro und Zinell applaudieren wieder.

**PHILIPP**

Fluppiwupp, bist du bereit?

(erwartungsvoll langsam zieht er  
Streichholzschachtel auf, stutzt, findet den  
Floh offensichtlich nicht)  
Fluppediwupp? (lockend) Fluppediwupp, wo  
bist du?

Er zieht jetzt andere Schachteln auf, sucht hier.

**ZINELL**

(macht Verrenkungen, als würde es ihn  
überall jucken) Oh! Ich glaube jetzt ist er  
bei mir.

**PHILIPP**

(eilt zu Zinell, spielt also ob er den Floh  
entdeckt) Oh ja! Hier ist er! Ich glaube, er  
will mir etwas ins Ohr flüstern.  
(er hält sein Ohr dicht an Zinell)  
Verstehe.  
(zum Publikum)  
Fluppediwupp will es versuchen, den  
neunfachen Salto zu Mumbro hin zu  
springen.  
Also dann...eins, zwei, drei!

Philipp verfolgt nun den Sprung des Flohs mit den Augen, bis er  
bei Mumbro gelandet ist.

Nun macht Mumbro Verrenkungen, als ob es ihn überall jucken  
würde.

**PHILIPP**

(zum Publikum) Und er hat es wirklich  
geschafft!  
Applaus für Fluppediwupp!

Alle applaudieren.

**PHILIPP**

(anfeuernd in Richtung Floh, also zu  
Mumbro)  
Na los, Fluppediwupp und nun der zehnfache  
Salto!  
Eins, zwei, drei!!!!

Philipp verfolgt nun wieder den Sprung des Flohs mit den Augen,  
bis er im Publikum gelandet ist.

\*\*\*\*\*

**PHILIPP**

Und wieder hat er es geschafft! Ein Applaus  
für Fluppdwupp!

Alle applaudieren.

**PHILIPP**

(zum Floh im Publikum) Fluppdwupp, und  
weil du heute so sensationell gut warst,  
schenke, ich dir die Freiheit!  
(schelmisch zum Publikum) Und euch allen  
wünsche ich jetzt noch viel Spaß mit  
Fluppdwupp!

Alle applaudieren.

Phlip verbeugt sich.

Der Vater klopft ihm auf die Schulter, gratuliert ihm.

**VATER**

(sehr stolz) Das war große Klasse!

Die Mutter nickt bestätigend.

Auch die Ahnen nicken begeistert und applaudieren.

Mumbro und Zinell zeigen Philipp den Siegerdaumen, winken ihm noch  
mal zu und verschwinden hinter dem Vorhang vor der Höhlenecke.

Der Erzähler geht ebenfalls zur Höhlenecke.

**ERZÄHLER**

Tja, mal sehen, ob Mumbro und ZInell bei  
der ganzen Aufregung auch an den Schatz  
für den König gedacht haben?

Er schaut erwartungsvoll auf den Vorhang.



## **Höhle des Königs**

---

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

Ungeduldig wartet der König auf Mumbro und Zinell

**KÖNIG**

(enttäuscht) Oh nein! Ihr kommt allein!

**MUMBRO**

Aber nicht doch Majestät.

**ZINELL**

Wir haben eine ganze Familie mitgebracht.  
Eine Flohfamilie!

**KÖNIG**

Und wo soll die sein?

**MUMBRO**

(hält ihm eine Streichholzschachtel hin)  
Hier! Da sind sie drin: Papa Floh, Mama Floh  
und ihre Kinder.

**ZINELL**

Allez-Hop, ihr Hüpfer! Auf geht's! Der König  
wartet!

**KÖNIG**

(amüsiert, bewegt sich so, als ob es ihn  
juckt) Huch! Was ist das? (erfreut) Ja! Der  
erste Floh ist angekommen! (lacht und  
bewegt sich, als ob er gekitzelt wird) Und  
da ist ja noch einer und noch einer!  
(ganz begeistert) Wunderbar! Ganz  
wunderbar! Willkommen, ihr Lieben! Jetzt  
habe ich auch eine Familie!

Und plötzlich hat der König „echte“ Flöhe, die auf die Bühne gehüpft  
kommen und aufgeregt um ihn herum hüpfen...und der König hüpfst  
mit.

Begeistert klatschen sich Mumbro und Zinell 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.

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**

Mit der Flohfamilie hatte der König viel Spaß. 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 Plüscht 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 Plüscht zu nähen.  
Daneben lebt Zinell vor allem durch seine schnellen Bewegungen und dass er in allem besonders flink ist.

\*\*\*\*\*

**Philip / Clown Philipp Angelo Fantastico**

hat großes komisches Talent,  
er ist mutig und entschlossen und wartet  
darauf, seinem Vater beweisen zu können,  
was in ihm steckt.

Sein Clowns kostüm ähnelt dem von seinem  
Onkel „Clown Max“: Ballonmütze, an der ihr  
die Clownshaare befestigen könnt, weiße  
Handschuhe, eine Clowns nase, ein großes  
rotes Jacket mit Flicken, eine Blume am  
Revers, dazu ein geschminktes  
Clownsgesicht.

Wenn ihr euch lieber ein eigenes  
Clowns kostüm ausdenken wollt, ist das  
natürlich auch möglich. Ihr solltet dann nur  
darauf achten, dass auch Clown Max ein  
ähnliches Kostüm hat.

**Vater / Zirkusdirektor** temperamentvoll, aufbrausend, streng.

Er steht in dieser Krisensituation sehr unter  
Druck, weil er die ganze Verantwortung für  
den Zirkus trägt. Aber am Ende ist er dann  
doch sehr stolz auf seinen Sohn.

Für sein Kostüm als Zirkusdirektor wäre es  
schön, wenn ihr eine Art Uniformjacke findet  
oder bastelt. Wichtig sind dafür die  
Goldbordüren, mit denen sie verziert ist.  
Die könnetet ihr aber auch auf ein T-Shirt  
malen und so die Uniformjacke andeuten.

**Mutter**

verständnisvoll, einfühlsam, auf Harmonie  
bedacht.

Sie versucht zwischen Philipp und ihrem  
Mann zu vermitteln.

Für ihr Kostüm während der  
Zirkusvorstellung könnt ihr euch ein  
fantasievolles „Showkostüm“ einfallen lassen  
mit einem langen Rock und einem festlichen  
Oberteil. Für den Rock könnt ihr auch einfach  
eine Stoffbahn an der Seite Knoten oder  
einen alten, langen Rock bemalen. Bestimmt  
wird euch da noch viel zu einfallen.  
Abgerundet wird die Verkleidung durch eine  
besondere Frisur und ausdrucksstarke  
Schminke.

**Baby Lina**

das Baby kann eine Puppe sein  
oder es wird von jemandem gespielt, der

Spaß daran hat, in die Babyrolle zu schlüpfen.

Unterstützend für die Rolle wäre z.B. ein Babymützchen, ein Schnuller und ein Lätzchen oder sonst etwas, das euch hilft, euch wie ein Baby zu fühlen.

### **Großvater / „Herkules, der stärkste Mann der Welt“**

ein grimmig dreinblickender Gewichtheber, er regt sich schnell auf und ist streng, wie Philipps Vater.

Er ist groß und stark und trägt ein Gewichtheber-Trikot, hat eine Glatze (die es als Karnevalsartikel gibt) und eine Stange mit Gewichten dabei. Für die Gewichte könnt ihr Bälle oder Styroporkugeln nehmen, die ihr schwarz anmalt.

Wenn jemand, der eher klein und zierlich ist, Lust hat, diese Rolle zu spielen, dann könnte er sich mit zwei langarmigen T-Shirts, die zusammengenäht und an Armen und Brust ausgestopft werden, ein „Muskelkostüm“ basteln.

### **Großmutter / „Ernestine, die Traumtänzerin“**

eine lächelnde, beschwingt wirkende Seiltänzerin

sie ist zierlich, verträumt heiter, lebensfroh beschwingt.

Ihr Kostüm könnte aus ganz dünnen Stoffen zusammengenäht sein. Oder ihr verziert Tops und einen kurzen, leichten Rock mit dünnen Stofffetzen und Federn. Damit könnt ihr auch dir Frisur showmäßig gestalten.

Wenn ihr euch hineindenkt, was es bedeutet, eine Seiltänzerin zu sein, fällt euch dazu bestimmt noch viel ein.

### **Großonkel / Clown Max**

humorvoll verschmitzt, optimistisch

Er ist das große Vorbild für Philipp und von ihm hat er das komische Talent geerbt.

Deswegen gleichen sich auch ihre Kostüme: Ballonmütze, an der ihr die Clownshaare befestigen könnt, weiße Handschuhe, eine Clownsnase, ein großes rotes Jackett mit Flicken, eine Blume am Revers, dazu ein geschminktes Clownsgesicht.

## \*\*\*\*\* Großtante / „Madame Kobra, die furchtlose Schlangenfrau“

eine mutig, furchtlos dreinblickende Frau, um die sich eine große (Stoff)Schlange schlängelt.

Das wichtigste an ihrer Verkleidung ist die Schlange. Ansonsten könnt ihr für das Kleid starke Farben, wie lila oder dunkelrot wählen, weil die „Madame Kobras“ starke Energie ausdrücken. Dazu passt, dass sie stark geschminkt ist und eine eher wirre, zügellose“ Frisur hat. Hier könnt ihr euch richtig austoben.

## Flöhe

sie sollten alle „springlebendig“ sein. Und als Verkleidung eignet sich am besten ein Gymnastiktrikot, an dem ihr noch „flohähnliche“ Verzierungen befestigen könnt. Und natürlich könnt ihr euch auch Flohgesichter schminken und Flohfrisuren zaubern...je verrückter, desto besser.

## Tipp für die Zirkuskostüme

Vielleicht habt ihr Lust, Euch dazu Zirkusplakate und Zirkusbücher anzuschauen, um Anregungen zu bekommen

## Requisiten

Sie wurden bei den Figuren schon angesprochen, z.B.:

**Gewichtheberstange** Eine Stange (z.B. Besenstange), an der ihr zwei Bälle oder Kugeln aus Styropor befestigt, die ihr schwarz anmalt.

**Schlange** Eine Stoffschlange, die ihr aus Stoff oder auch aus aneinanderge nähten Kniestumpfschläuchen basteln könnt.

**Streichholzschatzeln** wichtig ist die eine bunte Streichholzschatzeln von Clown Max. Das andere können normale Schatzeln sein.

## **Das Mumbo & Zinell Buch**

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

## **Musik und Musikuntermalung**

Bei einem Zirkus ist die Musikuntermalung sehr wichtig. Vielleicht können einige von euch ein Instrument spielen und haben Lust, sich zu einer Zirkuskapelle zusammenzutun und sich Zirkusmusik auszudenken.

Ihr könnt die Kapelle aber auch pantomimisch andeuten und spielt die Musik dazu ein. Oder ihr „singt“ die ganze Musik selber und macht die Geräuschuntermalung mit Klängen und Lauten, die ihr mit eurer Stimme, dem Mund und dem ganzen Körper (z.B. Klatschen auf verschiedene Stellen) herstellt.

Mit Klangeffekten – wie Tusch und Trommelwirbel - könnt ihr dann auch Philipps Flohnummer untermalen.

## **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 der sich eine Lichtquelle befindet.

### **Das Zirkuszelt**

Das Zirkuszelt könnt ihr durch die Manege andeuten. Bunte Kartons markieren den Manegen-Rand, im Hintergrund in der Mitte ist der Manegen-Eingang mit einem kleinen Vorhang. Über diesem Eingang könnte ein bunt bemaltes Schild hängen mit der Aufschrift: „Zirkus Fantastico“. Über den Manegeneingang könnt ihr noch eine bunte Lichterkette hängen.  
Rechts und links von dem Eingang befindet sich die Ahnengalerie.

### Die Ahnengalerie:

Dies könnte ein Bildervorhang sein, d.h. ein Vorhang mit Löchern für die „lebenden Bilder“. Die Löcher könnten mit Drähten in den Säumen stabilisiert werden, damit sie die Bilderform behalten und mit einem gemalten

Bilderrahmen verzieht sein.  
Oder die Ahnen halten sich jeweils einen  
Papprahmen vor

So könnt ihr die Bühnenbilder verteilen:

**Guckkastenbühne:**

Eine Bühne an einem Ende und alle Zuschauer sitzen davor:  
Hier könnt ihr auf dem größten Teil der Bühne die Zirkusmange  
gestalten.  
Und 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 mit viel Platz die Zirkusmanege  
platzieren.  
Und den Mittelgang könnt ihr dann noch als erweiterten Manegen-  
Raum zum Spielen benutzen.  
Die Höhle könnt an dem Ende des Raumes bauen, das der  
Zirkusmanege gegenüber liegt.

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