

THEATER
MIT
MUMBRO UND ZINELL

IM KRANKENHAUS

EIN MINISTÜCK VON ANGELIKA BARTRAM

In diesem Stück könnt ihr folgende Rollen spielen:

Erzähler
König
Mumbro
Zinell
Ärztin
Oberarzt
Krankenschwester
Patienten im Wartezimmer

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

Studenten, die den Oberarzt begleiten
Skelett/Gerippe

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

Vorhang er kann von zwei Schülern an Stangen hochgehalten werden

Geräte im Untersuchungszimmer
.....die auch noch entsprechende Geräusche abgeben.
Hier könnt ihr euch Fantasiegeräte und Apparate einfallen lassen...mit Schläuchen, Apparaturen, Anzeigetafeln.
Die könnt ihr einzeln oder auch zusammen darstellen.

Um dieses Stück zu spielen, braucht ihr drei Bühnenbilder:

Die Höhle des Königs
Das Wartezimmer im Krankenhaus
Das Untersuchungszimmer

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.)

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

Zinell kommt in die Höhle, schaut sich um.

ZINELL

(ruft) Mumbro, wo bleibst du? Der König
kann jeden Augenblick auftauchen!

MUMBRO

(ruft noch von hinten) Ich stecke hier
zwischen zwei Felsen fest. Hilf mir, Zinell!

Er streckt ihm von hinten die Hand entgegen. Zinell greift zu und zieht.

ZINELL

Tja, du bist zu dick! Zieh den Bauch ein! ...

Mit einem Ruck fliegt Mumbro auf die Bühne, landet lang auf dem
Boden. Und durch den Schwung fliegt Zinell gleich mit hin, landet
neben Mumbro auf dem Boden.

Der König erscheint. Dabei könnte er furchteinflößende,
machtvolle Laute von sich geben. Mumbro und Zinell zucken
zusammen.

Der König blickt auf Mumbro und Zinell, die vor ihm liegen.

KÖNIG

*(spricht mit lauter, königlicher Stimme,
macht dazu große Bewegungen und
ausladende Gesten)*

Jawohl! So ist's recht! Küsst meine Füße!

Mumbro rümpft die Nase.

MUMBRO

Füße? Uäh!

ZINELL

Küssen? Buäääh.

KÖNIG

Jetzt sperrt eure Ohren auf!

Mumbro & Zinell stehen auf, nehmen Haltung an.

KÖNIG

Denn diesmal geht es um Ohren, um meine königlichen Ohren.

Sie wünschen sich einen ganz besonderen Schatz:

Ich möchte, dass ihr in der Menschenwelt Töne für mich auftreibt. (*schwärmerisch*)

Töne, Klänge, Geräusche... (*drohend*)

Und findet ihr die Töne nicht, dann steck ich euch in die Blutelegrotte!

Der König lacht böse, schadenfroh und verschwindet....

Mumbro und Zinell erstarren in einer Schreckenspose.

Der Vorhang vor der Höhlenecke schließt sich.

Dazu spricht der Erzähler...

ERZÄHLER

Mumbro und Zinell erstarrten vor Schreck und mussten in einem fort an die Bluteleg denken.

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

ERZÄHLER

Aber dann machten sie sich so schnell wie möglich auf ins Menschenreich und landeten in einem Krankenhaus.

Da die beiden noch nie in einem Krankenhaus waren, wunderten sie sich über alles, was dort geschah. Und Mumbro staunte sehr, als er untersucht wurde...

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



Szene 1 – Untersuchungszimmer

An der Wand stehen verschiedene Apparate, in einer Ecke ein Skelett. Das Schild „*Untersuchungszimmer*“ wird aufgehängt.

Eine Ärztin bringt Mumbro ins Zimmer, hilft ihm, sich auf eine Untersuchungsliege zu setzen (das kann z.B. ein Tisch sein). Sie klemmt ihm ein Fieberthermometer unter den Arm. Der Oberarzt kommt dazu. (Vielleicht folgen ihm auch noch einige Studenten.)
Er holt einen Holzspatel aus einer Schale auf einem Tisch mit Instrumenten.

OBERARZT

(zu Mumbro) Jetzt streck mal die Zunge raus, ...sag AAAA!

Mumbro reißt den Mund weit auf, sagt dabei „A“. Der Oberarzt drückt die Zunge mit dem Spatel herunter, schaut in Mumbros Hals.

OBERARZT

(fragt nebenbei die Ärztin) Hat er Fieber?

Die Ärztin zieht das Fieberthermometer unter Mumbros Arm weg, betrachtet es genau.

ÄRZTIN

Nein, er hat kein Fieber.

Sie steckt das Thermometer in die Kitteltasche, horcht Mumbro noch einmal ab.

OBERARZT

Wie sind die Herztöne?

ÄRZTIN:

(sie weiß nicht recht, was sie sagen soll)
Na ja. Die Herztöne sind eigenartig.

MUMBRO

(neugierig) Sammeln Sie auch Töne?

ÄRZTIN

(lächelt ihn ganz kurz an, antwortet dann unsicher dem Oberarzt)

Sein Herz schlägt irgendwie anders.

Der Oberarzt greift sich sein Stethoskop und hört Mumbro selbst ab.
Der Arzt nickt bedächtig, während er abhört....

OBERARZT

Ah ja. Soso...so. Das... ist... ungewöhnlich!
(zu Mumbro) Hast du Schmerzen in der Brust?

Mumbro schüttelt auch auf die folgenden Fragen den Kopf.

OBERARZT

(leicht hektisch, immer schneller werdend)
Oder im Bauch?
Tut dir der Rücken weh?
Hast du Kopfschmerzen?
Ist dir übel?
Ist dir schwindelig?

Mumbro schüttelt jetzt sehr heftig den Kopf, so dass ihm davon schwindelig wird.

MUMBRO

Aber jetzt ist mir schwindelig.

OBERARZT

(gibt schnelle Kommandos) Augen auf,
Augen zu! Umdrehen! Aufstehen! Hinsetzen!
Aufstehen..

Mumbro versucht das alles ganz schnell zu befolgen, verheddert sich in den Aktionen, kommt ganz aus der Puste.

OBERARZT

(verwundert) Er ist ja ganz außer Atem!

(er tastet Mumbro ab) Ich kann die Organe nicht tasten.

Mumbro kitzelt das. Er macht Verrenkungen, lacht.

OBERARZT

Er ist erstaunlich kitzelig.
(*nachdenklich*) Ein ganz besonderer Fall!

Die Ärztin nickt besorgt.

OBERARZT

Vielleicht ist es eine neue Krankheit! Und ich kann als Erster davon berichten! (*freut sich schon*) Ich werde berühmt! (*eilig*) Schnell! Wir müssen wissen, wie es in ihm aussieht! Wir operieren! Sofort! (*begeistert*) Jawohl, wir schneiden ihn auf!

Der Oberarzt geht hinaus.

ÄRZTIN

(*schaut Mumbro zweifelnd an*)
Hauptsache, wir können dir helfen!

Mumbro nickt. Aber er versteht eigentlich nicht, was die beiden meinen.
Die Ärztin klopft ihm beruhigend auf die Schulter und geht dann auch ab.
Verwirrt legt sich Mumbro hin.

Der Erzähler tritt auf.

ERZÄHLER

Mumbro bekam doch langsam ein mulmiges Gefühl. Wenn wenigstens sein Freund Zinell bei ihm wäre!
Aber der wartete im Wartezimmer. Und dort fand er es sehr spannend. Denn jeder hatte eine andere Krankheit...

Der Erzähler geht zur Seite und beobachtet von hier, was weiter geschieht.



Szene 2 – Wartezimmer

Viele Stühle stehen dort.
Das Schild „Wartezimmer“ wird aufgehängt.

Aufgeregtes Treiben.
Patienten kommen und nehmen ihren Sitzplatz im Wartezimmer ein.

Dazwischen wuselt Zinell herum und fragt einzelne Patienten,
was sie haben.
Und die Patienten antworten ihm.

*(Hier könnt ihr euch als Zinell eigene Fragen und als Patienten
eigene Antworten ausdenken, je nachdem welche Krankheit oder
Verletzung ihr als Patient habt.)*

Die Ärztin kommt. Sie nimmt Zinell zur Seite.

ÄRZTIN

(besorgt) Deinem Freund geht es leider sehr
schlecht. Sein Herz ist krank.

ZINELL

Sein Herz ist krank?

ÄRZTIN

(deutet auf ihr Stethoskop) Ja, hier mit dem
Stethoskop hört man es ganz deutlich. Ein
gesundes menschliches Herz klingt anders.

ZINELL

Menschlich? Aber wir sind doch gar keine
Menschen!

Die Ärztin stutzt.

ZINELL

(deutet auf das Stethoskop, bettelt) Darf ich
mal hören?

Die Ärztin gibt Zinell das Stethoskop.
Zinell hört nun seine eigenen Herztöne. Freudig macht er den
Rhythmus nach.

ZINELL

Bummdibummdu Bummdibummdu

ÄRZTIN

(begreift langsam) Ihr seid keine Menschen?

ZINELL

Nein, natürlich nicht!

Die Ärztin starrt ihn an. Ihr geht ein Licht auf.

ÄRZTIN

Oje. Schnell! Los! Wir müssen deinen
Freund retten!

Sie eilt schon aus dem Wartezimmer heraus.
Zinell wendet sich an die Patienten.

ZINELL

Helft ihr alle mit?

Die Patienten nicken.

ZINELL

Okay, ich geb euch Bescheid.

Zinell geht ab. Die Patienten besprechen sich untereinander.
(Was ist da wohl geschehen? Hoffentlich geht alles gut!)

Da kommen die Ärztin und Zinell auch schon mit Mumbro zurück.

OBERARZT

*(ist noch nicht zu sehen, man hört ihn
hinter der Bühne aufgebracht zu der
Krankenschwester rufen)*

Wir müssen ihn wieder zurückholen!

Zinell wendet sich an die Patienten.

ZINELL

(zu den Patienten)

Ihr müsst uns helfen! Haltet sie auf!

Zinell und die Ärztin rennen mit Mumbro durch das **Wartezimmer**.
Der Oberarzt und die Krankenschwester (und die Studenten) tauchen
auf, verfolgen sie.

OBERARZT

(ruft ihnen hinterher) Halt! Stehen bleiben!
Sofort stehen bleiben!

Die Patienten stehen auf und bedrängen die Krankenschwester und den Arzt (und die Studenten) und fragen, wann sie endlich dran kommen.

Deswegen kommen die Verfolger nicht weiter durch und werden von den Patienten zurückgedrängt.

Der Erzähler geht in die Szene, kommentiert.

ERZÄHLER

(mit Blick auf das Patienten-Arzt-Gewühl)

Ja, und während der Oberarzt und die Schwester von ungeduldigen Patienten aufgehalten wurden, konnten Mumbro und Zinell entkommen.

(mit Blick auf die Ärztin und Mumbro und Zinell)

Sie können jetzt aufatmen.

Lachend nimmt die Ärztin das Stethoskop, gibt es Zinell und geht winkend ab.

ERZÄHLER

Die Ärztin schenkte Zinell als Andenken noch ihr Stethoskop. Zum Glück!
Denn Mumbro und Zinell hatten ja noch nichts für den König.

Mumbro und Zinell verabschieden sich und verschwinden hinter dem Vorhang vor der Höhlenecke.

Der Erzähler geht ebenfalls zur Höhlenecke.

ERZÄHLER

Hoffentlich war es der richtige Schatz? 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 er das Stethoskop endlich bekommt.

KÖNIG

Nun? Was habt ihr mir mitgebracht?

Zinell gibt es ihm das Stethoskop.

ZINELL

Das hier, Majestät

Verwundert betrachtet der König das Stethoskop, versucht hineinzupusten. Aber nichts tut sich.

KÖNIG

(erbost) Was soll das? Ich warne euch, mit dem König treibt man keinen Scherz!

ZINELL

(schnell) Nein! Nein! Nein! Verehrter König, das ist ein Stethoskop! Ihr müsst es anders benutzen!

MUMBRO

Steckt euch die Enden in die Ohren.
Und haltet den Trichter auf Eure Brust.

Der König befolgt die Anweisung. Seine Miene hellt sich auf.

KÖNIG

Ah! Welch beeindruckende Klänge!

ZINELL

Das ist euer Herz.

Verzückt beginnt der König die Herztöne lautmalerisch nachzumachen.

KÖNIG

(lautmalerisch)

Bummdibummdu Bummdibummdu

(steigert sich immer mehr in die „Herztöne“ hinein)

Bummdibummdu Bummdibummdu

Bumm dididi dammdadu...

Und auch Mumbro und Zinell stimmen mit ein, beginnen dazu zu tanzen...

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 zu dem Herztöne-Rhythmus auf die Bühne getanzt....
....bis der Erzähler das Zeichen für den Schlussakzent gibt.

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

Auf die Dauer war der König mit diesen Tönen aber nicht zufrieden. 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.

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 große 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.

Ärztin, Oberarzt beide tragen Kittel. Wenn ihr keine habt, könnt ihr dazu auch weiße Hemden nehmen. Der Oberarzt könnte z.B. eine Brille tragen.

Krankenschwester trägt ebenfalls einen Kittel

Patienten im Wartezimmer

Hier könnt ihr euch alle möglichen Verletzungen und Krankheiten ausdenken, am besten solche, bei denen man Verbände trägt. Andere Beschwerden, wie z. B. Bauchschmerzen könnt ihr spielen.

Skelett seine Knochen könnt ihr auf ein schwarzes langes T-Shirt und eine schwarze Leggings aufmalen oder auf ein Betttuch.

Requisiten

Im Krankenhaus sind das vor allem Untersuchungsinstrumente. Hier könnt ihr auch Fantasie-Instrumente nehmen, z. B. aus Haushaltsartikeln, wie Kochlöffeln, Schneebesen und dergleichen mehr.

Stethoskop wenn ihr kein fertiges findet, z. B. aus einem Arztspiel, dann könnt ihr es auch basteln, z. B. aus Draht, Schnur, einem (umgedrehten) Schnuller, Korken oder einem Bruststück zum Abhören aus Pappe.

Das Mumbro & Zinell Buch

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

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.

Die weiteren Orte könnt ihr durch Schilder kennzeichnen, die irgendwo aufgehängt werden, z.B. an der Tafel oder an einem Karten- oder Notenständer.

Das Wartezimmer ein Schild mit der Aufschrift: „Wartezimmer“
mehrere Stühle

Untersuchungszimmer ein Schild mit der Aufschrift:
„Untersuchungszimmer“
zwei Tische als Liege
ein Tisch mit Instrumenten
verschiedene Geräte (können gebastelt oder dargestellt werden)
in einer Ecke ein Skelett (kann dargestellt werden)

So könnt ihr die Bühnenbilder verteilen

Guckkastenbühne:

Eine Bühne an einem Ende und alle Zuschauer sitzen davor: Hier könnt auf einer Seite das Untersuchungszimmer gestalten und auf der anderen Seite das Wartezimmer.

Die Höhle könnt ihr ganz am Rand in einer Ecke auf der Seite des Wartezimmers 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 das Untersuchungszimmer gestalten und im Mittelgang das Wartezimmer.

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!