

THEATER
MIT
MUMBRO UND ZINELL

IM MUSEUM

EIN MINISTÜCK VON ANGELIKA BARTRAM

In diesem Stück könnt ihr folgende Rollen spielen:

Erzähler
König
Mumbro
Zinell
Jana
Museumsdiener
Feuerlöscher-Lieferant
Steinzeitmenschen:
Mutter, Vater, Sohn

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

Braunbär
Steinzeitmenschen: Frauen, Männer, Kinder

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

Felsen

Bäume

Um dieses Stück zu spielen, braucht ihr drei Bühnenbilder:

Höhle des Königs

Vorraum im Museum

In der Steinzeitabteilung

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
einen 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 aufgeregt in die Höhle gelaufen, schwenkt ein „wurmähnliches“ Stück von einem Ast.

ZINELL

(ruft) Mumbro, komm schnell, ich habe einen großen Wurm gefunden!

Mumbro kommt in die Höhle geeilt, betrachtet das Stück Ast.

MUMBRO

Das ist kein Wurm. Das ist ein Stück von einem Ast.

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

KÖNIG

(verärgert) Aufgepasst! Hier spielt die Musik!

MUMBRO

(beeilt sich dem König zu erklären)
Majestät, Zinell dachte, hier gibt es Würmer.

Zinell hält ihm das Aststück entgegen.

KÖNIG

Würmer? Die könnt ihr haben! Wenn ihr mir nicht ganz schnell meinen Wunsch erfüllt, dann landet ihr nämlich bei den Würmern.

ZINELL

(zuversichtlich) Majestät, wir erfüllen jeden Wunsch!

Was wollt Ihr haben?

KÖNIG

Ich will etwas Altes haben, etwas sehr Altes!

Und wertvoll muss es sein! Sehr wertvoll!

Sonst verschwindet ihr in den untersten Höhlenwelten meines Reiches.

(teuflich amüsiert) Und dort warten die Würmer schon auf euch. Tausende von Würmern!

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

Mumbro und Zinell schütteln sich angeekelt.

Der Vorhang vor der Höhlenecke schließt sich.

Dazu spricht der Erzähler...

ERZÄHLER

Mumbro und Zinell wollten auf gar keinen Fall Bekanntschaft machen mit diesen Würmern.

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

ERZÄHLER

Und so machten sie sich so schnell wie möglich auf ins Menschenreich, um nach etwas besonders Altem zu suchen.

Hier trafen sie Jana. Die wusste, wo die ganz alten Schätze zu finden waren...

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



Szene 1 – Im Museum / Vorraum

Hier steht ein großes Plakat mit der Aufschrift:

*„Historisches Museum
Entdecke die alten Schätze!“*

Der Museumsdiener bringt zwei Hinweisschilder mit jeweils mit einem Pfeil und stellt sie am Rand auf. Auf dem einen Schild steht „*Mittelalter*“, auf dem anderen „*Steinzeit*“. Die Schilder zeigen in *verschiedene (entgegengesetzte) Richtungen*.

Der Museumsdiener geht dann in Richtung der Ritterabteilung ab.

Mumbro, Jana und Zinell, der einen Stapel alter Zeitungen dabei hat, betreten die Bühne. Sie schauen sich das Plakat an.

ZINELL

(Er zeigt den Stapel Altpapier, den er unter dem Arm hat) Ob die alt genug sind?

JANA

Machst du Witze? Die Zeitungen sind höchstens ein paar Wochen alt. Aber vielleicht findet ihr hier, was ihr sucht.

MUMBRO

(Liest das Plakat) Historisches Museum. Entdecke die alten Schätze.

JANA

Lauter Sachen aus der Vergangenheit.

Mumbro und Zinell schauen sich an, *nicken sich zu*.

MUMBRO

Vergangenheit?

JANA

Ja, die Zeit, die früher war. Vor langer Zeit.
Aber viele alte Schätze sind heute noch da.

Ein Mann kommt auf sie zu, der einige Feuerlöscher mitbringt.

FEUERLÖSCHERMANN

(zum Museumsdiener) Hallo! Hier kommen die neuen. Wo sollen die hin?

Mumbro, Zinell und Jana zucken mit den Schultern.

Der Museumsdiener kommt eilig herbei. Er hat den Feuerlöschmann schon erwartet, geht direkt auf ihn zu.

MUSEUMSDIENER

(zum Feuerlöschermann) Ach, da sind Sie ja! In jeden Raum soll einer. Nehmen Sie die alten nachher mit?

FEUERLÖSCHERMANN

Ja, sicher.

MUSEUMSDIENER

(schon halb im Hineingehen) Dann kommen Sie mal mit.

Der Feuerlöscher-Lieferant folgt dem Museumsdiener in die anderen Räume, beide gehen ab.

Mumbro und Zinell studieren die Hinweisschilder.

MUMBRO

(liest) Ritterabteilung...

ZINELL

Oh ja! Da will ich hin!

JANA

Die können wir uns ja später noch anschauen.

(Jana orientiert sich kurz, tippt auf das Schild „Steinzeit“)

Ich muss erst mal dahin: In die Steinzeit.

MUMBRO

Oh ja. Steinzeit. Das klingt alt. Da gibt es bestimmt alte Schätze.

Jana eilt vorweg und Mumbro trabt entschlossen hinterher, winkt Zinell mit einer „Komm-schon-Geste“, ohne sich nach ihm umzuschauen.

Zinell bleibt noch zurück, schaut neugierig in die andere Richtung, d.h. in Richtung der Ritterabteilung, flitzt dann dorthin.

Der Erzähler geht in die Szene...

ERZÄHLER

Die Steinzeit war vor vielen tausend Jahren.
Darüber sprachen sie gerade in Janas
Klasse. Und als Hausaufgabe sollte Jana
herausfinden, wie sie damals in der
Steinzeit Feuer gemacht haben.

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



Szene 2 – Museum – Steinzeitabteilung

Eine künstliche Steinzeitlandschaft aus Felsen, Baumen, Büschen, einem Baumstamm...

Hier ist eine Familien-Szene mit Steinzeitmenschen-Figuren nachgestellt. Die Mutter kniet an einem künstlichen Lagerfeuer, über dem ein Topf hängt. Vater und Sohn – zwei Jäger - lauern im Gebüsch. Im Hintergrund sind Felsen, vor denen ein Braunbär in Angriffshaltung steht.

Und auch hier steht ein Feuerlöscher in der Ecke.

Jana und Mumbro schauen sich in der Steinzeitabteilung um.

JANA

Hier! So sah es in der Steinzeit aus.

MUMBRO

(nickt, denkt Zinell ist hinter ihm, spricht zu ihm) Siehst du Zinell, diese Sachen sind steinalt!

Er schaut sich um, kann Zinell aber nicht entdecken.
Auch Jana schaut sich nach Zinell um.

MUMBRO

(erstaunt) Zinell? Wo steckst du?

Jana und Mumbro suchen nach Zinell, z.B. hinter den Felsen, den Bäumen und Büschen.

Mit einem Mal taucht ein Ritter auf – d.h. es ist Zinell, der in einer Ritterrüstung steckt. Er hat ein besonders kostbar gestaltetes Schwert (Zauberschwert) dabei.

Mumbro und Jana erschrecken sich, gehen hinter einem Felsen in Deckung.

Der Feuerlöschermann kommt herein, mit einem neuen Feuerlöscher, traut seinen Augen nicht, schleicht sich vorsichtig mit Blick auf den Ritter zum Feuerlöscher in der Ecke, tauscht ihn schnell aus.
Der Ritter (Zinell) kommt auf ihn zu.

RITTER ZINELL

(spielt einen Ritter, mit verstellter Stimme)

Hoho! Ich suche den ältesten Schatz der Welt!

FEUERLÖSCHERMANN

(verwirrt) Wo bin ich denn hier gelandet?

Ich glaub, ich spinne!

Fluchtartig verlässt er den Raum.

Jana und Mumbro kommen aus ihrem Versteck heraus.

MUMBRO UND JANA

(haben an der Stimme erkannt, wer in der Rüstung steckt) Zinell!!!

ZINELL

(stolz, übermütig) Ja, Ritter Zinell!

Er schaut sich den Feuerlöscher an.

JANA

Pass auf, wenn dich der Museumsdiener erwischt!

(scherzt) Als Ritter gehörst du nämlich nicht in die Steinzeit.

ZINELL

Warum denn nicht?

JANA

Ritter haben erst im Mittelalter gelebt. Hier sind wir noch in der Steinzeit.

Ritter Zinell schaut sich nun genauer um,

Er geht zwischen den Exponaten umher, haut dabei mit dem Schwert leicht auf die Felsendekoration.

ZINELL

(begeistert) Die Steinzeit, die ist fein!

Hier reiht sich Stein an Stein!

MUMBRO

Pass auf, dass du nichts kaputt machst!

ZINELL

Das ist doch ein Zauberschwert!

Jetzt berührt er auch die ausgestellten Figuren mit dem Schwert.
Nacheinander erwachen sie langsam zum Leben.

„Zauberklänge“ unterstützen die magische Szene.

Alle Figuren beginnen sich zu bewegen, werden lebendig und entdecken Mumbro, der sich direkt in ihrer Mitte befindet, erschrecken. Mumbro ist vor Verblüffung ganz starr.

Und auch Jana und Zinell trauen ihren Augen nicht...
Zinell schaut sein Schwert an, kann nicht fassen, dass er das ausgelöst hat.

MUTTER

(ruft, deutet ängstlich auf Mumbro)
Ein wildes Tier!

Zinell geht hinter einem Felsen in Deckung. Jana sucht Schutz hinter einem Baum.

VATER

(Er schaut sich Mumbro genau an) Das ist ein Höhlenbär!

SOHN

(erfreut) Das gibt einen guten Braten!

Vater und Sohn geben sich ein Zeichen. Und ehe Mumbro weiß, wie ihm geschieht, halten sie ihn fest. Vor Schreck fehlen ihm die Worte. Währenddessen beginnt die Mutter schon eifrig Feuer zu machen mit einem Feuerstein.

FRAU

Ich mach schon mal ein großes Feuer.

Jana starrt fasziniert auf die Feuer-mach-Aktion.

JANA

Wenn ich das in der Schule erzähle...Das glaubt mir keiner!

Zinell kommt hinter dem Felsen vor, pirscht sich näher an Mumbro heran, duckt sich hinter einem Baumstamm.
In seinem Eifer sieht Zinell den Bären nicht, der direkt hinter ihm steht.

ZINELL

(ruft Mumbro zu) Mumbro, Lauf weg!

MUMBRO

(er schaut sich ratlos um) Fragt sich nur,
wie?

Zinell will Mumbro zu Hilfe eilen, kommt hoch und steht nun direkt vor dem Bären.

JANA

(ruft ihm zu) Zinell! Pass auf! Hinter dir!

Zinell dreht sich um, entdeckt den Bären jetzt, hat zunächst aber gar keine Angst vor ihm.

ZINELL

(erfreut) Ach, ein Teddy!
(übermütig piekst er ihn mit dem Schwert)
Na Teddy, bist du kitzelig?

Da erwacht auch der Braunbär zum Leben, brüllt. Das hatte Zinell nicht erwartet. Schnell flitzt er weg hinter den Felsen, ruft dabei:

ZINELL

Mumbro, hilf mir! Der will mich fressen!

Auch bei den Steinzeitmenschen bricht Panik aus vor dem Bären.

MUTTER

(panisch) Oh nein! Der Bär wird uns alle zerfleischen!

VATER

Schnell! Wir müssen ihm was zu Fressen geben!

SOHN

Ja, wir geben ihm unseren Braten!

Sie schieben Mumbro als Opfergabe vor den Bären.

VATER

Schau her, großer Bär! Der ist für dich!

Dann gehen sie selbst in Deckung.

Der Bär stößt erneut einen furchterregenden Brüller aus und senkt seinen Kopf zu Mumbro hinunter. Mumbro schaut ihm tief in die Augen.

MUMBRO

(zum Bären, ganz cool) Hey, Alter, wie geht's?

Darüber ist der Bär so verduzt, dass er kurz inne hält.

Zinell kommt hinter dem Felsen hoch, schwingt sein Schwert.

ZINELL

(hüpft begeistert herum, schwingt die Keule immer wilder) Hallo, Bär, fürchte dich!

Hier kommt Ritter Zinell! Hier komme ich!

Und vor lauter Begeisterung, haut er mit dem Schwert auf den Feueralarmknopf. *(Er kann an einer Wand oder auch an einem Felsen sein.)*

Der Alarm wird ausgelöst. Sirenen heulen auf.

Plötzlich ist der ganze Spuk wieder vorbei. Die Steinzeitmenschen und der Bär stehen wieder bewegungslos da.

Schnell zieht Zinell seine Rüstung aus. Mumbro und Jana helfen ihm dabei.

Von hinten kommt aufgeregt der Museumsdiener angelaufen. Man hört ihn schon brüllen, bevor er auf die Bühne kommt.

MUSEUMSDIENER

(brüllt, noch bevor man ihn sieht) Halt! Keiner rührt sich! Stehen bleiben! Sofort stehen bleiben!

MUMBRO

(antreibend) Schnell, Zinell! Nichts wie weg!

Mumbro, Zinell und Jana laufen weg.

Der Museumsdiener taucht auf, schaut sich das Durcheinander in der Steinzeit an.

MUSEUMSDIENER

(ruft ihnen nach) Na, wartet! Ich kriege euch schon!



Szene 3 – Im Museum / Vorraum

Mumbro, Zinell und Jana laufen wieder in den Vorraum. Im Vorbeilaufen packt Zinell einen ausrangierten Feuerlöscher (mit der Beschriftung „alt“), der hier noch in der Ecke steht.

ZINELL

(freudig) Haha! Hier! Ich habe einen alten Schatz!

MUSEUMSDIENER:

(ruft wütend von hinten) Wehe, wenn ich euch erwische!

JANA

(besorgt zu Mumbro und Zinell) Ich glaube es ist wirklich besser, wenn ihr jetzt verschwindet. Ich lenke ihn ab. Macht´s gut!

MUMBRO UND ZINELL

Danke, Jana! Mach du´s auch gut!

Jana läuft dem Museumsdiener entgegen, diskutiert mit großen Gesten mit ihm.

Mumbro und Zinell winken ihr nach, betrachten den Feuerlöscher... und verschwinden damit in der Höhlenecke hinter dem Vorhang.

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.

Der König stampft ungeduldig mit dem Fuß auf.

KÖNIG

Na los! Her mit dem Schatz!

Mumbro und Zinell reichen ihm den Feuerlöscher.

MUMBRO

Hier! Majestät! Diese Kostbarkeit kommt direkt aus dem Museum!

KÖNIG

(skeptisch) Museum?

ZINELL

Ja. Im Museum, da werden nur uralte Sachen ausgestellt.

KÖNIG

Soso. *(er betrachtet den Feuerlöscher)*
Dieses Ding soll alt sein?

MUMBRO

Oh ja! steinalt!

Der König schüttelt den Kopf, macht eine abwertende Handbewegung.

KÖNIG

Dies Ding ist nie und nimmer alt!
Nein! Nein! Nein! Nein!

Dabei haut er immer wieder auf den (gebastelten) Feuerlöscher, bis er schließlich losgeht....

*(D.h. es könnte eine Dose mit Rasierschaum eingebaut sein.
Und jetzt kommt Schaum heraus.)*

Der König ist begeistert.

KÖNIG

Ja! Ja! Das gefällt mir!

Begeistert hüpfte der König herum und sprüht weiter Schaum. Dabei kommentiert er das lautmalerisch:

KÖNIG

Zischdiwipp flutsch flitsch zisch!

Und Mumbro und Zinell stimmen mit ein.
Erleichtert klatschen sie 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.

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

Ja, leider war von dem Schaum schon nach kurzer Zeit nichts mehr übrig. Und der König wollte einen neuen Schatz haben. So 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 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.

Ritter Zinell

Die Ritterrüstung für Zinell könnt ihr aus Pappe basteln.
Es kann auch eine Fantasie-Rüstung sein, z.B. mit einem Gemüse-Abtropfsieb als Helm, einem Topfdeckel als Schild, dicke Rohrstücke für Arm- und Beinschutz und flache Stuhlsitzkissen als Panzer.

Jana

Für Janas Kostüm habt ihr bestimmt selbst die besten Ideen. Vielleicht bleibt ihr auch einfach so, wie ihr seid.

Museumsdiener

Er nimmt seine Aufgabe sehr wichtig. Er trägt einen Kittel (oder ein langes Hemd) mit einem Anstecker, auf dem steht: „Historisches Museum“.

Feuerlöschermann

Er ist wie ein typischer Handwerker gekleidet.

Steinzeitmenschen

Ihre Kostüme, d.h. ihre Kleidung, besteht vor allem aus Fell, das ihr durch Plüschstücke andeuten könnt. Oder auch durch fetzige Stoffstücke, die wie Leder aussehen. Zusammengehalten wird alles durch Kordeln oder Lederschnüre.
Die Haare könnt ihr wirr dazu tragen oder sogar eine Perücke mit langen Haaren aufsetzen. Solch eine Perücke kann man auch aus Wolle basteln, ebenso einen Bart.
Die Männer – Vater und Sohn – sind Jäger, deswegen hat einer eine Keule und der andere einen Speer dabei.
Wenn noch mehr von euch Steinzeitmenschen spielen wollen, dann könnt ihr euch so wie die bisher beschriebenen Vorbilder verkleiden. Aber bestimmt fällt euch dazu noch mehr ein, wenn ihr euch vorher noch mal genauer informiert über die Steinzeitmenschen.

Braunbär

Am einfachsten ist hier ein Karnevalskostüm. Oder wenigstens eine Bärenmaske, und jemand näht euch einen Anzug aus braunem Plüsch dazu. Aber ihr könnt das Bärenkostüm auch nur andeuten, z.B. durch ein sehr großes braunes T-Shirt, das ihr ausstopft mit Schaumgummi oder einem Kopfkissen. Die Bärenmaske könnt ihr durch eine Bärennase

andeuten. Und der Bär wird vor allem auch durch sein Spiel zum Bär: tapsig langsame Bewegungen und gefährliche Drohgesten, die ihn in ein gefräßiges Raubtier verwandeln.

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 flache Felsen, wie aus einem Bilderbuch. Die 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.

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 drankleben.

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.

Ansonsten werden die Büsche genauso hergestellt, wie Bäume oder Felsen.

Requisiten

Museumsplakat

Da könnt ihr selbst euer eigenes Plakat entwerfen und malen oder es als Collage anfertigen.

Feuerlöscher

Feuerlöscher basteln könnt ihr z.B. aus alten großen Plastikflaschen, die ihr beklebt. Und damit auch Schaum rauskommen kann, könnt ihr eine Dose mit Rasierschaum mit einbauen.

Keule

Die könnt ihr aus Schaumgummi oder Styropor basteln, das bemalt wird.

Speer

Eine Pappspitze auf einen Besenstil gesetzt – und fertig ist der Speer. Natürlich könnt ihr ihn auch noch mit Federn verzieren.

Zauberschwert

Das könnt ihr aus Holz oder Pappe basteln und es besonders verzieren mit Ornamenten und bunten Steinen. Vielleicht wollt ihr auch einen Zauberspruch einritzen, der dem Schwert magische Kräfte verleiht.

Das Mumbro & Zinell Buch

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

Musik und Geräusche

In dieser Folge spielen Musik und Geräusche eine wichtige Rolle. Vielleicht wollen einige von euch die Rolle übernehmen, sich speziell darum zu kümmern.

Die magische Musik zur Steinzeitszene könnt ihr dazu abspielen oder noch besser live machen mit allen möglichen Instrumenten. Wichtig dabei ist, dass sie die Spannung untermalt und unterstützt. Da fällt euch bestimmt viel dazu ein.

Den Feuealarm könnt ihr lautmalerisch mit der Stimme nachmachen, oder ihr spielt die Töne von einem Feuealarm dazu ab.

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.

Vorraum des Museums Er muss nicht groß sein und wird durch das Plakat und die beiden Schilder „Ritterabteilung“ und „Steinzeitabteilung“ angedeutet.

Steinzeit-Raum

Hier könnt ihr eurer Fantasie freien Lauf lassen und eine richtige Steinzeit-Landschaft erschaffen: mit Felsen, Bäumen, Büschen und einer Feuerstelle, die ihr mit Holzscheiten andeuten könnt. Wenn ihr auch den Kochtopf zeigen wollt, in dem Mumbro landen soll, dann könnt ihr ein altes Grillgestell über die Feuerstelle stellen und einen Eimer als Kochtopf drunter hängen.

Wenn ihr auch den Eingang zur Steinzeitabteilung andeuten wollt, könnt ihr das mit zwei Stellwänden tun, zwischen denen ein Durchgang ist, über dem „Steinzeitabteilung“ steht.

Diese Wand könnte auch von zwei Schülern, die gemeinsam das Schild „Steinzeitabteilung“ nach oben halten, dargestellt werden.

So könnt ihr die Bühnenbilder verteilen:

Guckkastenbühne:

Eine Bühne an einem Ende und alle Zuschauer sitzen davor:

Hier könnt ihr an einer Seite den Vorraum vom Museum platzieren und daneben, also auf dem größten Teil der Bühne, den Steinzeit-Raum.

Die Ritterabteilung wird nur durch das Schild angedeutet. Sie befindet sich sozusagen hinter der Bühne.

Die Höhle könnt ihr ganz am Rand in einer Ecke z.B. auf der Seite des Vorraums 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 im Mittelgang den Museums-Vorraum platzieren und an einem Ende mit viel Platz den Steinzeit-Raum.

Auch hier wird die Ritterabteilung nur durch das Schild angedeutet, das zum anderen Ende des Mittelgangs zeigt. Die Ritterabteilung selbst befindet sich hinter der Bühne.

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

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