

THEATER  
MIT  
MUMBRO UND ZINELL

UNTERWEGS

EIN MINISTÜCK VON ANGELIKA BARTRAM

\*\*\*\*\*

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

Erzähler  
König  
Mumbro  
Zinell  
Timo  
Skateboard-Fahrer-Anführer  
Sprecher oder Sprecherin des Skater-  
Wettbewerbs  
Busfahrer

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

weitere Skateboard-Fahrer und –Fahrerinnen  
Teilnehmer und Besucher eines Skater-  
Wettbewerbs Pressefotografen und  
Fotografinnen

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
Bus	mehrere von euch können ihn darstellen, indem sie eine Stange mit Schlaufen hochhalten. Ganz vorne gibt der Busfahrer Richtung und Tempo an.
Graffitiwand	mehrere von euch können zusammen so eine Wand darstellen, wobei jeder einzelne einen Teil des Gemäldes.

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

Die Höhle des Königs  
  
Bushaltestelle und ein Weg für den Bus  
  
Rand des Skater-Platzes. Die Bahnen sind  
nicht zu sehen, aber Geräusche,  
Sprecherkommentar und  
Zuschauerreaktionen machen klar, dass sie  
da sind.

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**

Schon ehe er aufgetaucht ist, hört man den König hinter der Höhle schimpfen.

### **KÖNIG**

(ruft aus der Ferne)

Mir reicht's! Ich habe es satt!

(stößt einen Wutschrei aus) Uuuuaaaaah!

Bestürzt kommt Zinell von einer Seite in die Höhle geeilt, schaut sich nach Mumbro um.

### **ZINELL**

(ruft besorgt) Mumbro, komm schnell! Der König hat heute sehr schlechte Laune!

Mumbro kommt von der anderen Seite herbeigeeilt.  
Der König stößt währenddessen hinter der Höhle noch einen Wutschrei aus.

### **MUMBRO**

(mit ängstlich spannungsvoller Erwartung schaut er Zinell an) Was hat er nur?

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

### **KÖNIG**

(brüllt unzufrieden, wütend) Uäääääh! Ich kann dies alles nicht mehr sehen! Ich langweile mich hier noch zu Tode!  
Ich will verreisen. Also bringt mir ein Fahrzeug aus dem Menschenreich! Ein königliches Gefährt!

Mumbro und Zinell nicken schnell.

\*\*\*\*\*

**KÖNIG**

Und wehe, ihr schafft es nicht! Dann stecke  
ich euch in die Spinnenschlucht.

Der König macht mit den Händen krabbelnde Spinnen nach, lacht  
böse, schadenfroh und verschwindet....

Mumbro und Zinell winden sich und tun so, als ob sie Spinnen  
abschütteln würden. .

Der Vorhang vor der Höhlenecke schließt sich.

Dazu spricht der Erzähler...

**ERZÄHLER**

Mumbro und Zinell konnten in Gedanken  
schon spüren, wie die Spinnen an ihnen  
hochkrabbelten.

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 hier entdeckten sie bald etwas ganz  
besonderes:  
Aber das gehörte Timo...

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



## **Szene 1 – Bushaltestelle, Busfahrt**

Ein Bushaltestellenschild wird aufgestellt.  
(Einen Namen für die Bushaltestelle könnt ihr euch selbst ausdenken,  
z.B. der Straßename eurer Schule)

Mumbro und Zinell kommen mit Timo an die Bushaltestelle.  
Sehr interessiert begutachten sie Timos Skateboard.

### **MUMBRO**

Timo, so ein rasendes Brett könnten wir gut  
gebrauchen.

Zinell nickt begeistert.

### **TIMO**

*(lacht)* Das brauche ich aber noch selber.

Mit einem Mal tauchen noch weitere Skateboard-Fahrer und  
Fahrerinnen auf, gehen auf Timo zu, foppen ihn.

### **ANFÜHRER**

*(auf Timos Skateboard anspielend)*  
Was hast du denn da für eine Babywippe?  
Hast du das Ding selbst geschnitzt?

Die ganze Gruppe lacht gehässig.

### **TIMO**

Zieht ab und lasst mich in Frieden!

Mumbro und Zinell schauen sich betroffen an. Timo tut ihnen leid.

### **ANFÜHRER**

*(provoziert Timo weiter)*  
Sollen wir dir beim Verschrotten helfen?

Er stößt provozierend gegen das Skateboard.

### **TIMO**

*(zieht das Brett an sich, empört)* Hey! Ich  
will damit noch zum Skater-Contest!

\*\*\*\*\*

**ANFÜHRER**

(macht sich lustig) Huih! (nach einem belustigten Blick zu den anderen) Mit dem Teil gewinnst du höchstens beim Dreiradrennen!

Alle gehen jetzt gemein grinsend und lachend auf ihn zu, bedrängen ihn.  
Mumbro und Zinell greifen ein.

**ZINELL**

(ruft ihnen aufgebracht zu) Verzieht euch!  
Weg! Aber zack, zack!

**MUMBRO**

Lasst ihn in Ruhe! Er hat euch nichts getan!

Erstaunt schaut die Gruppe Mumbro und Zinell an.

**ANFÜHRER**

(zu Timo, spottend) Was hast du denn da für Plüsches als Freunde? Halten die deine Nuckelflasche warm?

Mumbro schiebt den Anführer mit seinem Bauch zurück

Alle zucken mit den Schultern. Einige winken ab, nach dem Motto „Lass die doch!“

**ANFÜHRER**

Na gut! (bereits im Gehen, zu Timo, drohend) Wir sehen uns beim Contest!  
Wenn dein Brett bis dahin nicht auseinandergebrochen ist!

Timo zieht eine Grimasse und wendet sich Mumbro und Zinell zu.

**TIMO**

Danke für die Hilfe.

**ZINELL**

Sag mal Timo, was ist das denn, ein Contest?

\*\*\*\*\*

**TIMO**

Das ist ein Wettbewerb. (*kleinlaut*) Aber wahrscheinlich habe ich da keine Chance. Gegen die da. (*Zeigt in die Richtung, in die die Skater verschwunden sind.*)

**ZINELL**

Warum keine Chance? Wir kommen mit und feuern dich an.

**TIMO**

Ja, klasse! Na, dann... auf geht's! Da kommt unser Bus!

Der Bus kommt.

(*D.h. die Schüler und Schülerinnen, die den Bus spielen, kommen heran getrippelt, der Busfahrer lenkt. Dazu könnt ihr auch die entsprechenden Geräusche machen.*)

Mumbro, Zinell und Timo steigen ein, halten sich an den Haltegriffen fest

**Im Bus auf der Fahrt zum Skater-Platz**

*Alle Bus-Insassen zusammen spielen, wie der Bus fährt. Dabei könnt ihr auch das Ruckeln und die Kurven pantomimisch andeuten und die Geräusche dazu machen. Zwischendurch werden die Fahrgeräusche leiser, damit man den Dialog versteht.*

**MUMBRO**

(beeindruckt zu Timo) Erstaunlich, mit was ihr hier alles fahren könnt.

**ZINELL**

(deutet an, dass er zum Fenster hinausschaut)  
Oh ja! Mit Blechbüchsen...

**MUMBRO**

Du meinst Autos.

**ZINELL**

Na gut, Autos. Und mit Treträder...

\*\*\*\*\*  
**TIMO**  
(spielt ebenfalls, dass er zum Fenster hinausschaut)  
Die heißen Fahrräder.

**ZINELL**  
Aha, Fahrräder.  
Dann habt ihr Riesenwürmer auf Schienen...

**MUMBRO**  
Er meint Straßenbahnen.

**BUSFAHRER**  
(spricht so, als ob er eine Durchsage macht)  
Skater-Platz, Endstation. Alles aussteigen!

**TIMO**  
(winkt Mumbro und Zinell, dass sie ihm folgen sollen)  
Wir sind da.

**ZINELL**  
Na klar! (macht den Busfahrer nach)  
„Endstation. Alles Aussteigen!“

Sie steigen aus.  
Der Bus fährt weg.

Der Erzähler geht in die Szene.

**ERZÄHLER**  
Jetzt wird es gleich ernst für Timo. Die ersten Skater laufen sich schon warm...

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

Im Hintergrund hört man Skateboard-Fahrgeräusche.



## **Szene 2 – Skater-Wettbewerb**

---

Das Schild „Skater-Wettbewerb“, bzw. „Skater-Contest“ wird aufgehängt.

*Oder es ist Teil einer Graffitiwand, die nun entsteht...*

*(Hinter der Wand findet der eigentlich Wettbewerb statt.  
Die Bahnen sind im Off, d.h. sie sind nicht zu sehen, aber durch Geräusche, den Kommentar des Sprechers und die Reaktion der Zuschauer wird klar gemacht, dass sie da sind.)*

Mumbro klopft Timo auf die Schulter, will ihm Mut machen.

### **MUMBRO**

Du schaffst das bestimmt, Timo!

Da kommt der Anführer der Gruppe wieder auf ihn zu (oder sogar auf seinem Brett auf ihn zugeflitzt) hält ganz knapp vor ihm.  
Die anderen Gruppenmitglieder folgen.

### **ANFÜHRER**

*(verspottet ihn, auch mit Blick zu den anderen der Gruppe)* Spar dir die Mühe!  
Wahrscheinlich bricht dein Brett schon im ersten Durchgang auseinander.

### **TIMO**

*(bleibt ruhig)* Du kannst doch froh sein,  
wenn du die erste Runde überhaupt  
überstehst!

### **ANFÜHRER**

*(amüsiert)* Wow! Mr. Schrottbrett will es uns zeigen!

Der Anführer und die anderen der Gruppe lachen spöttisch.

Mumbro und Zinell nicken Timo aufmunternd zu, drücken demonstrativ die Daumen.

Der Erzähler geht in die Szene.

## **ERZÄHLER**

Tja, Timo wird es nicht leicht haben. Da müssen wir ihm alle die Daumen drücken. Schnell, es geht los!

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

Zuschauer, Presseleute und sonstige Beteiligten spielen, dass sie von der Seite aus auf die Bahnen schauen und das Geschehen verfolgen.

Von der Seite aus kommentiert auch der Sprecher, evtl. zu Musik, die er selbst auch bedienen kann, d.h. lauter und leiser machen kann, je nach seinen Textpassagen.

Der Sprecher improvisiert den Text.

## **SPRECHER**

(*Er kommentiert Timos Lauf, fiebert mit, macht ihn lebendig....*)

Z. B. „Oben am Roll-in kommt der nächste Teilnehmer. Timo! Ein Big Ollie Transfer! Frontside fifty fifty! Big Ollie!“

Mumbro und Zinell zeigen dazu demonstrativ die gedrückten Daumen, nicken aufmunternd.

## **ZINELL**

Hoffentlich hält Timo's Brett!

## **SPRECHER**

(*Er kommentiert, wie Timo zu Hochform aufläuft und einen furiösen Lauf ab liefert.*)

Z.B. „Ein wunderschöner sauberer Ollie! Fifty fifty Grind Backside. Oh Mann was für ein schöner 360...“

Der Gewinner steht fest. Der erste Platz geht an Timo!“

Die Zuschauer applaudieren.

Mumbro und Zinell nicken sich sehr zufrieden zu.

Der Erzähler geht in die Szene.

## **ERZÄHLER**

Timo hat es also wirklich geschafft.

Herzlichen Glückwunsch!

Und als Preis hat er ein neues Brett gewonnen.

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

Timo kommt auf die Bühne, hat nun eine beeindruckende Medaille um, und mit jeder Hand hält er stolz ein Skateboard – mit der einen Hand das neue, mit der anderen das alte.

Mumbro und Zinell geben ihm als Glückwunsch einen kumpelhaften Stupsr.

Timo lacht glücklich und reicht Zinell sein altes Skateboard.

**TIMO**

Hier! Du wolltest doch ein rasendes Brett haben.  
Viel Glück damit!

**ZINELL**

Danke, Timo. Das bringen wir dem König!

Mumbro packt das Brett mit an.

Jetzt kommen auch andere Skater und gratulieren Timo - auch die Mitglieder der Gruppe. Sogar ihr Anführer gibt sich einen Stoß und gratuliert seinem Rivalen.

Mumbro und Zinell beobachten das noch kurz aus einiger Entfernung. Dann verschwinden sie mit dem Brett 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 fuchtelt ungeduldig mit den Armen, macht wütende Laute dazu.

### **KÖNIG**

*(unzufrieden)* Na los, wo bleibt mein Schatz?

Feierlich übergeben Mumbro und Zinell dem König das Brett.

### **MUMBRO**

Hier, Majestät.  
*(hält ihm voller Stolz das Skateboard hin)*

### **ZINELL**

*(ebenfalls sehr stolz)* Hier bringen wir Euch einen königlichen Flitzer!

### **KÖNIG**

*(betrachtet das Brett, brüllt los)*  
Was? Das meint ihr nicht ernst! Das popelige Ding werfe ich mit euch zusammen in die Spinnenschlucht!

Verärgert wirft der König das Brett in eine Ecke.

Zaghaft schleichen Mumbro und Zinell zu dem Brett, heben es auf, bringen es dem König noch einmal.

### **MUMBRO**

*(will ihn sanft überreden)* Ihr könntet Euch wenigstens einmal draufstellen.

Nun stellt sich der König auf das Brett, rollt ein wenig hin und her. Das gefällt ihm, er lächelt und rollt mit dem Brett aus der Höhle heraus.

Mumbro und Zinell verfolgen seine Fahrt mit Kopfbewegungen. Und man hört den König, wie er sich amüsiert:

\*\*\*\*\*

**KÖNIG (HINTER DER BÜHNE)**

Hey! Ja! Hui!.....haha!.....Ha, das flitzt  
aber!  
(jubelt) Haha! Das gefällt mir!

Mumbro und Zinell atmen auf. 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 mal 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**

Hier ist die Freude jetzt groß. Aber im Höhlenreich herrschte bald schon wieder dicke Luft. Denn nach kurzer Zeit hatte der König von seinem rasenden Brett die Nase voll, 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 noch 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.

<b>Timo</b>	<p>Er ist ein leidenschaftlicher Skateboard-Fahrer, ein echter König, lässt sich aber schnell verunsichern.</p> <p>Für Timos Kostüm habt ihr bestimmt selbst die besten Ideen. Vielleicht bleibt ihr auch einfach so, wie ihr seid.</p>
<b>Anführer</b>	<p>Er spielt sich gerne auf, gibt angeberhaft den Ton an.</p> <p>Für das Kostüm des Anführers habt ihr bestimmt selbst die besten Ideen. Vielleicht bleibt ihr auch einfach so, wie ihr seid.</p>
<b>Mitglieder der Gruppe</b>	<p>Hier habt ihr die Möglichkeit, verschiedene Haltungen einzunehmen. So könnt ihr als Gruppenmitglied dem Angeber rechtgeben, ein bisschen zweifelnd eingestellt sein oder vermitteln und besänftigen wollen. Vielleicht habt ihr selbst schon ähnliche Erfahrungen in einer Gruppe gemacht, die könnt ihr hier gut einbringen.</p> <p>Und für die Kostüme habt ihr auch hier bestimmt selbst die besten Ideen oder ihr bleibt so, wie ihr seid.</p>
<b>Sprecher oder Sprecherin des Skater-Wettbewerbs</b>	<p>Wichtig ist, dass derjenige oder diejenige sich mit Skateboard-Fahren auskennt und Spaß hat, sich so einen Kommentar auszudenken und ihn zu präsentieren.</p> <p>Und vielleicht habt ihr Spaß, euch dazu ein besonders flippiges Kostüm auszudenken. Das Wichtigste ist, dass ihr euch darin wohlfühlt.</p>
<b>Besucher beim Skater-Wettbewerb</b>	<p>Hier könnt ihr euch alle möglichen Kostüme ausdenken.</p>
<b>Presseleute und Fotografen</b>	<p>ein wichtiges Detail ist hier eine Kamera oder ein Mikrofon. Und natürlich wollen die Presseleute alles immer genau mitbekommen, das könnt ihr spielen. Oder ihr macht sogar auch Interviews. Bestimmt fällt euch dazu noch ganz viel ein.</p>

## **Requisiten**

<b>Skateboards</b>	wenn ihr keine echten habt, könnt ihr auch aus einem Stück Holz mit Rädchen, oder auch nur aus Pappe welche basteln und sie entsprechend bunt bemalen.
<b>Schild der Bushaltestelle</b>	Als Straßennamen könnt ihr den Namen der Straße nehmen, in dem eure Schule liegt oder irgendeinen anderen Namen, an dem ihr Spaß habt. Das Schild der Bushaltestelle kann aufgestellt werden, aber natürlich kann es auch jemand halten und so das Schild „spielen“.
<b>Graffitiwand</b>	mehrere von euch können zusammen so eine Wand darstellen, wobei jeder einzelne einen Teil eines Graffitigmäldes darstellen kann. Oder zwei halten ein mit Graffitisymbolen bemaltes Bettluch und deuten die Wand so an.
<b>Timos Medaille</b>	Hier könnt ihr euch selber eine besonders schmückende, eindrucksvolle Medaille basteln.
<b>Das Mumbro &amp; Zinell Buch</b>	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 Busfahrgeräusche könnt ihr nachmachen oder ihr spielt echte Busgeräusche dazu ein.  
Die Skater-Wettbewerb-Szene lebt stark durch Geräusche, da man den eigentlichen Wettbewerb nicht sieht. Deswegen ist es wichtig, hier ausdrucksstarke Geräusche zu finden und eine Musik, die das Ganze unterstützt.

## **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 einzelnen Orte könnt ihr durch Schilder kennzeichnen, wie das Bushaltestellenschild oder eine Aufschrift auf der Graffitiwand.

### **Bushaltestelle**

ein Bushaltestellenschild

### **Weg des Buses**

Weg vom Bushaltestellenschild zum Skater-Platz.

Hier ist es wichtig genug Raum dafür zu haben. Das solltet ihr überlegen, wenn ihr die Bühnenräume gestaltet.

### **Skater-Platz**

d.h. der Rand dieses Platzes. Er kann z.B. durch eine Graffitiwand dargestellt werden. (Die Bahnen sind im Off, d.h. sie sind nicht zu sehen, aber durch Geräusche, den Kommentar des Sprechers und die Reaktion der Zuschauer wird klar gemacht, dass sie da sind.)

So könnt ihr die Bühnenbilder verteilen:

### **Guckkastenbühne:**

Eine Bühne an einem Ende und alle Zuschauer sitzen davor:

Hier könnt ihr auf einer Seite die Bushaltestelle platzieren und auf der anderen Seite den Skater-Platz.

Und wenn ihr die Szene mit dem Skater-Wettbewerb spielt, kann die ganze Bühne zum Skater-Platz werden, indem die Graffitiwand z.B. in die Mitte wandert.

Die Höhle könnt ihr ganz am Rand in einer Ecke z.B. auf der Seite der Bushaltestelle 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 die Bushaltestelle platzieren und am anderen Ende den Skater-Platz. An diesem Ende solltet ihr dann viel Raum dafür lassen. Im Mittelgang könnt ihr die Busfahrt spielen.

Hier könnt ihr am Ende das Spiel auch im Mittelgang stattfinden lassen.

Die Höhle könnt ihr z. B. in einer Ecke an dem Ende des Raumes bauen, an dem sich die Bushaltstelle befindet.

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