

THEATER
MIT
MUMBRO UND ZINELL

IM KAUFHAUS

EIN MINISTÜCK VON ANGELIKA BARTRAM

In diesem Stück könnt ihr folgende Rollen spielen:

Erzähler
König
Mumbro
Zinell
Kaufhausverkäuferin
2 Bankräuber, Nobbi und Bongo
Kaufhausdetektiv

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

2 Männer vom Sicherheitsdienst
Schaufensterpuppen
Kaufhaus-Kunden
Kassiererin

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

Ein Vorhang	er kann von zwei Schülern an Stangen hochgehalten werden
Kontrollsperre	wenn sie jemand von euch darstellen möchte, könnte er daraus eine „Fantasieabtastmaschine“ machen.

Um dieses Stück zu spielen, braucht ihr zwei Bühnenbilder:

Die Höhle des Königs
Kaufhaus

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

Mumbro hat die Arme hinten verschränkt, geht nervös auf und ab.
Zinell wuselt um ihn herum.

MUMBRO

(unkend) Oh! Oh! Zinell, ich bin so
gespannt, um was es diesmal geht!

Der König erscheint. Dabei könnte er furchteinflößende Laute
von sich geben, die deutlich machen, dass er unzufrieden ist.

KÖNIG

Ich will endlich wieder einen neuen Schatz.
Aber mir fällt einfach keiner ein, zum
Donnerwetter!

Mumbro und Zinell schütteln ratlos den Kopf.

KÖNIG

Donnerwetter? (*das bringt ihn auf eine
Idee*) „Wetter“!.... Warum nicht? Bringt mir
Wetter aus dem Menschenreich!

ZINELL

(übermütig) Das Wetter ist schon so gut wie
da!

KÖNIG

Je schneller, desto besser. Und wehe, ihr
schafft es nicht! Dann versenk ich euch in
den Madensümpfen.

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 erstarren vor Schreck,
als sie an die Madensümpfe dachten.

Der Erzähler geht zur Mitte der Bühne, d.h. dorthin, wo die weiteren Szenen der Geschichte gespielt werden.
Und die nächste Szene beginnt schon, während der Erzähler noch spricht...

ERZÄHLER

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

Während der Erzähler weiterredet, kommen Mumbro und Zinell mit Nobbi und Bongo auf die Bühne, d.h. sie betreten das Kaufhaus. Die beiden tragen witzige bunte Mützen, schauen sich verschwörerisch im Raum um. Nobbi schaut dabei auch auf einen Plan. Sie lassen Mumbro und Zinell stehen und verschwinden hinter dem Vorhang zur Umkleidekabine.

ERZÄHLER

Dort trafen sie auf zwei merkwürdige Gestalten mit bunten Mützen. Die gefielen Mumbro und Zinell so gut, dass sie den Schatz ganz vergaßen. Erst einmal wollten sie sich solche Mützen besorgen...

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



In einem Kaufhaus

(Die Kaufhausräume können angedeutet werden durch Wühlische, Kleiderständer und eine Umkleidekabine (z.B. angedeutet durch einen Sonnenschirm, der mit einem Tuch abgehängt ist und so an ein Zelt erinnert. Darüber könnte ein Schild mit der Aufschrift „Umkleidekabine“ angebracht sein.

Als Kaufhaus-Deko könnt ihr eine kleine Ausstellungsinsel mit Schaufensterpuppen schaffen, die einige von euch spielen.

Die Szene, die die Puppen darstellen, könnte auch das Wetter thematisieren.

Diese Szene könnt ihr frei gestalten und z.B. eine Regen-Szene, eine Winter-Szene oder eine Sommer-Szene darstellen.

Genauere Vorschläge, wie ihr das Kauhausbühnenbild gestalten könnt, werden am Ende noch genauer beschrieben.)

Während der Szene könnten auch andere Kunden in dem Kaufhaus ein- und ausgehen, sich dort umschauen und zwischendurch beobachten, was Mumbro und Zinell machen.

An der Seite steht ein Kaufhausdetektiv und überwacht alles, was geschieht. Er versucht sich betont unauffällig zu verhalten und fällt dadurch erst recht auf.

Mumbro und Zinell schauen sich suchend um.

MUMBRO

Die beiden Mützenmänner haben doch gesagt, dass es hier solche Mützen gibt.

Eine Verkäuferin wird auf die beiden verdutzten Wesen aufmerksam. Sie ist überfreudlich und sehr bemüht, ihre Wünsche zu erfüllen.

VERKÄUFERIN

(spricht sie an) Wie kann ich euch helfen?

Mumbro und Zinell erschrecken.

ZINELL

Wir suchen Mützen. Bunte Mützen.

MUMBRO

Also eigentlich suchen wir Wetter.

VERKÄUFERIN

Wetter? Wie meint ihr das?

ZINELL

Na ja, Sonne, Wolken, Wind und so.

VERKÄUFERIN

Ich verstehe. Ihr braucht Kleidung für jedes Wetter. Da hab ich was für euch.

Zuversichtlich folgen Mumbro und Zinell der Verkäuferin zu einem Kleiderständer, neben dem auch ein Tisch mit fein säuberlich gestapelten Kleidungsstücken liegt.

VERKÄUFERIN

(während sie voraneilt, redet sie wie ein Wasserfall)

Man muss auf alles gefasst sein. Die Wettervorhersage stimmt ja oft nicht. Klirrende Kälte, glühende Hitze, das Wetter ist völlig unberechenbar. Aber hier findet ihr für jedes Wetter das Richtige. Da müsst ihr weder frieren noch schwitzen.

Die Verkäuferin legt ein rasantes Tempo vor, zieht verschiedene Kleidungsstücke von der Stange und vom Tisch, hält sie Mumbro, bzw. Zinell kurz vor, beäugt sie und hängt das Stück dann wieder weg. Sie überfährt Mumbro und Zinell geradezu mit ihrer Übereifrigkeit...

VERKÄUFERIN

(Hält ihnen ein bedrucktes T-Shirt vor) (zu Mumbro) zu klein, (zu Zinell) zu groß
Aber das Muster ist wunderbar!

Sie hängt das T-Shirt zurück, schnappt sich ein rotes Hemd, hält es hin.

VERKÄUFERIN

(zu Mumbro) Zu eng. (zu Zinell) Zu weit!
Aber rot steht euch gut!

Sie hängt die Hemden zurück, holt Jacken, hält die hin.

VERKÄUFERIN

(zu Mumbro) Zu kurz. (zu Zinell) Zu lang!
Aber das Material ist traumhaft weich!

MUMBRO UND ZINELL

(*wollen ihr ihren Wunsch noch mal erklären,
gehen näher an sie ran*) Aber wir wollen...

Der Kaufhausdetektiv taucht auf, denkt Mumbro und Zinell bedrängen die Verkäuferin und geht dazwischen.

DETEKTIV

Gibt's hier ein Problem?

Die Verkäuferin winkt beruhigend ab, macht mit einer Geste klar, dass er im Moment nicht gebraucht wird.

VERKÄUFERIN

Nein, nein, alles bestens.

Er zieht sich auf eine Beobachterposition zurück.

VERKÄUFERIN

(*zu Mumbro und Zinell*) Keine Angst! Von mir werdet ihr bestens bedient. Wir finden bestimmt etwas für euch!

Mumbro dreht sich vor der Verkäuferin, die ihn dabei eingehend mustert.

VERKÄUFERIN

Ja, ich denke, du bist ein Fall für die Übergrößen.

Sie winkt, dass er ihr folgt. Zinell bleibt zurück....wendet sich dann schon mal dem Wühltisch zu.

Bei dem Ständer mit den Übergrößen:

Während die Verkäuferin auf der einen Seite bei den Übergrößen sucht....

VERKÄUFERIN

Trägst du eher Pullover, Hemden oder Sweatshirts?

...hat Mumbro die Schlafanzüge entdeckt..

MUMBRO

Eigentlich reicht mir mein Fell.

Er schaut sich einen gepunkteten Schlafanzug (oder einen anderen bunt gemusterten) an.

VERKÄUFERIN

(greift sein Interesse sofort auf) Ah, der Schlafanzug. Auch sehr schick und bequem. Das Muster ist gerade hochmodern. Der ist aber weniger etwas für draußen.
(zeigt ihm einen Anorak) Hier! Dieser Anorak ist wasserabweisend und winddicht und hat eine praktische Kapuze...

Nun rafft die Verkäuferin kurzerhand verschiedene Kleidungsstücke zusammen.

VERKÄUFERIN

(Energisch, mittlerweile etwas ungeduldig)
So! Das probieren wir jetzt alles mal an!

Sie eilt vorweg in Richtung Umkleidekabine

Als sie am Krabbeltisch vorbeikommen, bemerken sie Zinell, der darin rumwühlt und gerade die bunten (Elch)-Mützen entdeckt. Er schnappt sich eine, gibt Mumbro ein Zeichen, der schnappt sich die andere.

So bepackt gehen sie auf die Umkleidekabine zu.
Die Verkäuferin öffnet den Vorhang, legt die Klamotten hier auf einem Hocker ab.

VERKÄUFERIN

Da wird bestimmt das Passende dabei sein!
Wenn ihr mich braucht, ich bin in der Nähe.

Dann lässt sie die beiden allein, geht zu einem Wühltsich in der Nähe, sortiert hier die Sachen.

In der Umkleidekabine....(mit immer noch offenem Vorhang)

....interessieren sich Mumbro und Zinell nur für ihre Mützen, probieren sie auf.

An der Rückwand hinter dem Vorhang hören sie Geräusche...(z.B. Klopferäusche, die Zischgeräusche eines Schneidbrenners). Verdutzt halten Mumbro und Zinell inne, gehen auf den Vorhang zu, schauen dahinter, ziehen ihn auseinander, sodass die Zuschauer etwas sehen können.

Hier entdecken die beiden ein großes Loch in der Wand, (Pappwand mit Loch) durch das sie sehen....

.....wie die Räuber Bongo und Nobbi sich mit einem Schneidbrenner am Tresor zu schaffen machen. (Das geschieht hinter der Bühne, man kann es nicht sehen.)

ZINELL

(erfreut) Schau, das sind ja die beiden Mützenmänner!

MUMBRO

(deutet auf seine Mütze, ruft freudig) Wir haben die Mützen gefunden!

Die Räuber fühlen sich zu einer Erklärung verpflichtet, schauen zum Loch heraus.

BONGO

(gibt sich locker) Ja, super! Wir...wir....

Er schaut Nobbi kurz an, der zuckt nur ängstlich und ratlos mit den Schultern.

BONGO

(hat einen Einfall) Wir reparieren hier gerade den Tresor!

Mumbro und Zinell nicken, so als würden sie es verstehen, schauen sich dann aber irritiert an.

In der Nähe der Umkleidekabine.....wird die Verkäuferin unruhig.

VERKÄUFERIN

(ruft) Wie weit seid ihr mit dem Anprobieren?

Sie kommt zur Umkleidekabine.

Vor dem wieder geschlossenen hinteren Vorhang stehen Mumbro und Zinell mit den Mützen auf dem Kopf. Sie gehen an der Verkäuferin vorbei aus der Kabine...

MUMBRO

Wir nehmen die Mützen!

ZINELL

(nickt begeistert, zählt auf, will zeigen, dass er begriffen hat) Die sind gut für Sonne und Regen, für Schnee und Sturm, für Wind und Wetter....

VERKÄUFERIN

Schon gut.....

Die Verkäuferin stößt einen Seufzer aus, wirft dann einen frustrierten Blick auf den Kleiderhaufen, dreht sich wieder zu Mumbro und Zinell um, sieht sie davoneilen...

.....auf den Ausgang zu.

Die Kontrollsperre piept.

Der Kaufhausdetektiv eilt herbei, er hält die beiden auf.

KAUFHAUSDETEKTIV

Halt! Was sind denn das für Mützen?
Sind die überhaupt bezahlt?

Mumbro und Zinell starren ihn verständnislos an.

Alle Kunden und auch die Verkäuferin drehen sich zu ihnen um,
schauen sie an.

ZINELL

Die sind schön, nicht? Unsere Freunde
tragen die auch.

KAUFHAUSDETEKTIV

Eure Freunde!!! Soso. (zu sich) Das sieht
mir ja fast nach einer Mützenbande aus....

Mumbro und Zinell kapieren immer noch nichts, schauen sich irritiert an.

KAUFHAUSDETEKTIV

(Verdacht schöpfend) Wo sind die
eigentlich? Eure (hintergründig betont)
Freunde?!

MUMBRO

Die reparieren gerade den Tresor.

KAUFHAUSDETEKTIV

(wiederholt automatisch)

Aha. Die reparieren den Tresor.

(ein kurzer Schock durchfährt ihn)

Den Tresor?

(Er zieht ein Sprechgerät hervor, spricht hinein)

Achtung! Sicherheitsdienst, sofort in den Tresorraum!

(zu Mumbro und Zinell, streng)

Und ihr röhrt euch hier nicht von der Stelle.

Mumbro und Zinell nicken eingeschüchtert.

Zwei Polizisten kommen mit den Räubern – die ebenfalls ihre Mützen aufhaben – durch den Vorhang der Umkleidekabine, führen die Räuber ab, warten aber zunächst noch in der Nähe des Detektives.

DETEKTIV

(kommentiert erleichtert) Na, das ist ja noch einmal gut gegangen.

(wendet sich an Mumbro und Zinell) Im Namen des Kaufhauses möchte ich mich bei euch beiden ganz herzlich bedanken!

Alle Anwesenden klatschen.

ZINELL

Können wir die Mützen denn nun behalten?

DETEKTIV

(wohlwollend) Na klar! Die schenken wir euch als Belohnung, weil ihr so aufmerksam wart.

(zu den Polizisten)
Abführen!

Die Polizisten nicken, führen die Räuber ab, bringen sie hinaus.

ZINELL

(mit Blick hinter den Räubern her) Und kriegen die beiden auch eine Belohnung, weil sie den Tresor repariert haben?

DETEKTIV

(vielsagend) Oh ja! Die werden jetzt in den Urlaub geschickt, auf Staatskosten.

MUMBRO

(erfreut) Wir müssen jetzt auch los!

ZINELL

Aber wo finden wir denn jetzt noch Wetter?

DETEKTIV

(amüsiert) Na, da vor der Tür gibt's jede Menge.

(er zeigt in Richtung des Ausgangs)
Ich glaube, im Augenblick hagelt es sogar!

Sie winken ihm dankend zu und verschwinden in Richtung Ausgang hinter die Bühne.

Der Erzähler geht in die Szene, kommentiert.

ERZÄHLER

Vor der Tür sammelten Mumbro und ZInell Hagelkörner für ihren König.

Der Erzähler geht zur Höhlenecke.

ERZÄHLER

Hoffentlich war es das Richtige? 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 erwartet Mumbro und Zinell schon ungeduldig.
Sie kommen in die Höhle geeilt.

KÖNIG

(sehr ungehalten) Na endlich! Ich dachte
schon, ihr wolltet gleich in den
Madensümpfen verschwinden.

ZINELL

(übermütig) Aber nein! Seht nur her!

Er stülpt seine Mütze um, die er bisher zugehalten hat und heraus kommt....Wasser (*Das könnte hier in einem kleinen Plastikbeutel versteckt gewesen sein.*)

Mumbro probiert es nun mit seiner Mütze. Hier ist es das gleiche. Betroffen schauen sich Mumbro und Zinell an...jetzt ist guter Rat teuer!

KÖNIG

(erzürnt) Soll das der Schatz sein?
(mit donnernder Stimme)
Ab mit euch in die Madensümpfe!

Da fällt Mumbro's Blick auf die Mützen. Er stutzt, nimmt seine Mütze, präsentiert sie dem König.

MUMBRO

(wittert eine Chance) Das Majestät, das ist
unser Schatz: Eine Wetter-Wunsch-Mütze.

Der König greift gierig danach...

KÖNIG

So? Dann wünsche ich mir doch mal alles,
was das Wetter zu bieten hat!
Los geht's!

Und prompt wird sein Wunsch erfüllt: es blitzt, donnert, hagelt
(Konfetti), Wind pfeift....

KÖNIG

(sehr begeistert) Haha! Alle Wetter!
Wunderbar!

Erstaunt schauen Mumbro und Zinell sich um und klatschen sich dann freudig 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 zu dem 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

Auf die Dauer war der König mit dem Wetter 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.

Kostüme

Erzähler

je nachdem, 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.

Verkäuferin	ist adrett gekleidet und bemüht sich, alles überfreundlich mit einem Lächeln zu erledigen und die Wünsche der Kunden zu erfüllen.
Nobbi und Bongo	2 Bankräuber. Sie könnten Mäntel tragen, um sich zu tarnen oder sonst eine eher unauffällige Kleidung. Die Mützen, die sie tragen, fallen dagegen sofort ins Auge: es sind bunte Mützen, die ihr noch mit witzigen Details verzieren könnt oder vielleicht findet ihr ja auch Elchmützen oder etwas ähnlich Witziges. Die beiden Bankräuber sind nicht die hellsten und stellen sich insgesamt ungeschickt an. Es sind keine knallharten Gauner, sondern eher kleine Ganoven. Wobei Nobbi noch dusseliger ist als Bongo.
Kaufhausdetektiv	er ist ebenso adrett gekleidet, wie die Verkäuferin, könnte einen Anzug tragen. Er nimmt seine Aufgabe sehr wichtig und versucht sich betont unauffällig zu verhalten.
Wachleute	vom Sicherheitsdienst des Kaufhauses. Mit einer Art Polizistenmütze könnetet ihr hier eine Uniform andeuten, außerdem könnten sie eine Armbinde oder Namensschildchen tragen mit der Aufschrift: „Sicherheitsdienst“. Auch sie nehmen ihre Aufgabe sehr wichtig und sind darum bemüht, Autorität auszustrahlen.
Kassiererin	sie ist ähnlich gekleidet, wie die Verkäuferin. Vielleicht habt ihr auch Lust, euch eine Art einheitliche Kleidung für dieses Kaufhaus auszudenken.
Schaufensterpuppen	hier könnt ihr eurer Fantasie freien Lauf lassen. Je nachdem was für eine Dekorationsinsel ihr gestalten wollt, könnte ihr eine Regen-Szene, eine Winter-Szene oder eine Sommer-Szene darstellen. Die Schaufensterpuppen, die ihr spielt, tragen dann die zum Wetter und zur Situation passende Kleidung. Dazu fällt euch bestimmt einiges ein. Um die Puppen zu spielen, ist es wichtig, dass ihr für eine lange Zeit in bestimmten

Posen verharren könnt und auch möglichst den Blick hältet, also starr in eine Richtung blickt – eben so, wie eine Schaufensterpuppe.

Kaufhaus-Kunden

hier könnt ihr euch aussuchen, was für Kunden ihr spielen möchtet: von einem alten Großmütterchen, bis hin zu einem ausgeflippten Teenie oder auch eine Familie mit Kindern ist alles möglich, weil jeder in einem Kaufhaus einkaufen könnte. Zu euren Figuren könnt ihr euch dann auch eine kleine Geschichte überlegen: Warum sind sie in das Kaufhaus gekommen? Was suchen sie? Wie bewegen und verhalten sie sich? Wie reagieren sie auf Mumbro und Zinell?

Kontrollsperrre

wenn sie jemand von euch darstellen möchte, könnte er daraus eine „Fantasieabtastmaschine“ machen, die verschiedene Geräusche abgibt, je nachdem, ob alles okay ist. Oder es erklingt ein Piepton, wenn jemand nicht bezahlt hat.

Requisiten

davon braucht ihr in dieser Geschichte jede Menge. In dem Kaufhaus befinden wir uns in der Kleiderabteilung, also werden vor allem Dinge zum Anziehen gebraucht. Welche davon für das Spiel wichtig sind, erfahrt ihr im Text, z.B.: bedrucktes T-Shirt, rote Hemden, Jacken, Schlafanzüge, Anorak. Ihr könnt aber auch andere Sachen dafür nehmen, dann müsstet ihr an den Stellen den Text ändern. Alternativ könnetet ihr all diese Dinge auch pantomimisch andeuten und vielleicht nur Schilder an die Regale und Kleiderständer machen.

Die Mützen

sie sollten bunt und auffällig sein, je verrückter desto besser. Dazu könnt ihr auch eigene Mützen „aufmotzen“ und mit besonderen Details versehen. Es müssen nicht unbedingt Elchmützen sein.

Das Mumbro & Zinell Buch

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

Töne und Geräusche

Hier geht es vor allem darum, verschiedene Wetterstimmungen durch Geräusche zum Leben zu erwecken, z.B.: Regen, Hagel, Donner, Blitz, Wind, Sturm.

Am besten, ihr stellt die Geräusche selber her, z.B.:

Regen

Erbsen in einem Sieb kreisen oder in einen Pappkarton rieseln lassen, schnell oder langsam, je nachdem, wie stark der Regen ist. Oder mit den Fingern auf einen Pappkarton trommeln.

Hagel

Erbsen in eine Dose rieseln lassen oder mit den Fingernägeln auf einen Karton oder eine Dose trommeln.

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

Dann gibt es noch die Klopf- und Schneidbrenner-Geräusche, die verdeutlichen, dass sich die Ganoven am Safe zu schaffen machen. Vielleicht haben einige von euch Lust, hier selber zu experimentieren, was am besten wirkt.

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 Kaufhaus

Die Kaufhausräume können angedeutet werden durch Wühltische, Kleiderständer und eine Umkleidekabine (z.B. angedeutet durch einen Sonnenschirm, der mit einem Tuch abgehängt ist und so an ein Zelt erinnert. Darüber könnte ein Schild mit der Aufschrift „Umkleidekabine“ angebracht sein. Oder vier Kinder halten zwei Tücher hoch).

Für die Wühltische könnt ihr euer Schultische nehmen, Kleiderständer könnten rollbare Ständer mit Stangen sein oder aufrecht stehende, an die man verschiedene Dinge dranhängen kann. Auch eine einfache Trittleiter kann euch hier gute Dienste leisten.

In einer Ecke könnte an einem Tisch auch eine Kasse sein, die von einigen Kunden während der Szene genutzt wird.

An den Tischen, Kleiderständern und Regalen könnt ihr Schilder anbringen, die die Waren kennzeichnen, vielleicht auch ein Sonderangebotsschild. Aber dazu fällt euch bestimmt noch viel ein, wenn ihr euch euer eigens Kaufhaus baut.

Als Kaufhaus-Deko könnt ihr eine kleine Ausstellunginsel mit Schaufensterpuppen schaffen, die einige von euch spielen.

Beim Ein-und Ausgang des Kaufhauses befindet sich die Kontrollsperre, die auch von euch dargestellt werden könnte.

So könnt ihr die Bühnenbilder verteilen

Guckkastenbühne:

Eine Bühne an einem Ende und alle Zuschauer sitzen davor: Hier könnt ihr das Kaufhaus gestalten und die Höhle ganz am Rand in einer Ecke.

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 das Kaufhaus an einem Ende des Raumes und im Mittelgang gestalten. 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!