

THEATER  
MIT  
MUMBRO UND ZINELL  
AUF DEM BAUERNHOF

EIN MINISTÜCK VON ANGELIKA BARTRAM

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

Erzähler  
König  
Mumbro  
Zinell  
Mascha  
Roman  
Darius

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

Tiere des Bauernhofes, z. B.:  
Henne  
Katze  
Kuh  
Hund

Maschas Freunde als Tier verkleidet, z.B.:  
Nashorn  
Löwe  
Elefant  
Affe

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

Zwei Sackstoffvorhänge    sie könnten als Hinterwand der Scheune  
rechts und links dienen und auch an Stangen  
hochgehalten (oder aufgehängt) werden.

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

Höhle des Königs  
  
Scheune

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  
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**

Der König scheint ganz und gar starr zu sein. Unbeweglich steht er da in einer bizarren Pose. Verwundert kommen Mumbro und Zinell vorsichtig näher.

### **ZINELL**

*(irritiert)* Majestät? Ist alles in Ordnung?

Mit einem Brüller bewegt sich der König, springt plötzlich auf. Erschreckt halten sich Mumbro und Zinell aneinander fest, purzeln übereinander.

### **KÖNIG**

*(schimpft)* Nein! Nichts in Ordnung. Mir ist langweilig. Besorgt mit etwas Lebendiges. Etwas, das hier endlich mal Schwung in die Bude bringt ... ein Tier zum Beispiel!

### **ZINELL**

Au ja, ein wildes Tier!

### **MUMBRO**

Ein Tier? Aber Majestät, Tiere können gefährlich sein!

### **KÖNIG**

Das ist mir egal. Ich befehle Euch, mir ein Tier zu bringen. Und zwar schnell! Sonst lasse ich Euch jeden einzelnen Felsen im Höhlenreich schrubben!

Der König lacht böse, schadenfroh und verschwindet...  
Mumbro seufzt, schütteln ratlos den Kopf, Zinell hüpfte begeistert ruft „ein Tier, ein wildes Tier!“

Der Vorhang vor der Höhlenecke schließt sich.

Dazu spricht der Erzähler...

**ERZÄHLER**

Mumbro war dieser Auftrag gar nicht  
geheuer. Aber Zinell konnte es kaum noch  
erwarten

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

**ERZÄHLER**

Sie machten sich auf ins  
Menschenreich...und landeten auf einem  
Bauernhof in einer Scheune...

Gackernd kommt eine Henne in die Scheune gelaufen, verschwindet  
hinter Strohbällen, hinter denen jetzt Mumbro und Zinell auftauchen  
und sich erstaunt umschauen.

Mascha kommt in die Scheune, will einen Eimer holen.

**ERZÄHLER**

Hier trafen sie Mascha. Und einen  
komischen Vogel..

Die Henne, die leise die ganze Zeit durchgackern könnte, kommt jetzt  
laut gackernd wieder hinter den Strohbällen hervor.

Der Erzähler präsentiert die Szene.

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



## Auf dem Bauernhof in einer Scheune

*Hier könnt ihr einen Scheunenraum andeuten, der auch nach hinten offen ist.*

*(Teile der Hinterwand links und rechts könnt ihr mit Vorhängen aus Sackstoff andeuten.)*

*Kartons als Strohballen stehen noch ungeordnet herum. Im Hintergrund könnten einige gestapelt sein.*

*Außerdem könnt ihr einige Dinge im Raum verteilen, um die Scheunenatmosphäre zu unterstützen: mit Zeitungspapier ausgestopfte Säcke, etwas Holz, einen Besen.*

*Und an einer Seite steht ein Eimer.*

Aufgeregt gackernd läuft die Henne um Mumbro und Zinell herum.

### **ZINELL**

*(beunruhigt) Mumbro, was will der wilde Vogel von uns?*

Mumbro zuckt ratlos mit den Schultern, geht lieber wieder hinter dem Strohballen in Deckung.

### **MASCHA**

Dieser Vogel ist ein harmloses Huhn.  
*(amüsiert) Das ist unsere Henne Berta.*

### **MUMBRO**

*(hat etwas gefunden, zeigt ein Ei) Hier! Den Kieselstein hat sie im Stroh liegen lassen.*

### **MASCHA**

Das ist kein Stein. Das ist ein Ei. Das hat die Henne gelegt. Und wenn es schön warm gehalten wird...

### **ZINELL**

Lass mal sehen, Mumbro!

Sie stoppt erschreckt, denn Zinell gibt Mumbro ein Zeichen und der wirft ihm jetzt das Ei zu.

**MASCHA**

*(ruft warnend)* Vorsicht! Das Ei ist zerbrechlich!

Im letzten Moment fängt Zinell es. Mascha atmet auf.

**ZINELL**

*(verwundert)* Es ist wirklich ganz warm!

Vorsichtig gibt er Mumbro das Ei zurück. Mumbro steckt es ein.

**MASCHA**

*(erinnert sich)* Ach so, ich wollte ja die Schweine füttern.  
*(sie nimmt den Eimer)* Bin gleich wieder da!  
Wenn ihr wollt, könnt ihr noch ein paar Strohbällen aufeinanderstapeln.

Sie zeigt auf die Strohbällen und läuft aus der Scheune.  
Henne Berta läuft ihr gackernd nach.  
Mumbro und Zinell beginnen Strohbällen (Kartons) aufeinanderzustapeln.

**MUMBRO**

*(schaut sich unsicher um, zu Zinell)* Glaubst du, dass es hier wilde Tiere gibt.

**ZINELL**

*(abenteuerlustig)* Hoffentlich! Ich wollte schon immer mal ein wildes Tier treffen!

Da kommt Mascha mit dem Eimer, der jetzt mit Kartoffelschalen gefüllt ist, zurück.

**MASCHA**

Ich hab mir gedacht, vielleicht habt ihr Lust mit mir die (Schweine mit zu füttern?

Sie gibt Mumbro den Eimer.

**MUMBRO UND ZINELL**

*(schauen sich an)* Schweine?

**MASCHA**

„Oink, oink,oink“-

**ZINELL**

Sind die wild?

**MASCHA**

*(lacht)* Nein. Es sind keine Wildschweine

Da sieht Mascha im Hintergrund Roman und Darius mit einem Sack *(mit Material für ihre Medizinmannverkleidung)* vorbeikommen. Sie läuft zu ihnen.

**MASCHA**

*(ruft ihnen zu)* Roman, Darius, wartet mal!  
Könntet ihr nicht den Kuhstall ausmisten?

**ROMAN**

*(wichtig, ernst)* Tut mir leid! Wir müssen etwas Wichtiges erledigen!

Beide gehen direkt wieder weiter und verschwinden nach hinten.....

**MASCHA**

*(enttäuscht ruft sie ihnen nach)* Mann! Dann bleibt mal wieder alles an mir hängen!  
*(seufzt)* Und das gerade heute!

Eine Katze kommt in die Scheune geschlichen, faucht Mumbro und Zinell an.

**ZINELL**

*(aufgeregt)* Da! Das ist jetzt aber ein wildes Tier!

Mumbro lässt vor Schreck den Eimer mit Kartoffelschalen fallen.

**MASCHA**

*(lacht)* Nein! Das ist unsere Katze. Die faucht manchmal. Aber sonst ist sie ganz zahm. Na los! Ihr könnt versuchen sie hinter den Ohren zu kraulen.

Katze miaut, Mumbro und Zinell kraulen sie zaghaft. Die Katze schnurrt.

Eine Kuh kommt muhend in die Scheune.  
Aufgeschreckt verschwindet die Katze.  
Mumbro und Zinell weichen erstaunt zurück, betrachten die Kuh mit mulmigem Gefühl. Muhend geht sie auf Mumbro und Zinell zu.



**MASCHA**

Was will denn die Kuh hier?  
Das darf doch nicht wahr sein!

**MUMBRO**

*(erkundigt sich erschrocken)* Will die uns  
fressen?

**MASCHA**

Nein! Unsere Kühe sind harmlos.  
Sie lassen sich sogar streicheln.

Mascha macht es vor. Mumbro und Zinell trauen sich zaghaft.

**MASCHA**

Könnt ihr mir einen Gefallen tun und auf die  
Kuh aufpassen? Dann füttere ich die  
Schweine eben alleine und zeig sie euch  
später.

Zinell nickt begeistert. Er stupst Mumbro an, der noch zögert. Jetzt  
nickt Mumbro auch. Mascha geht mit dem Eimer mit Schweinefutter  
ab.

Kurzes Spiel mit der Kuh: Sie geht mit ihren Hörnern muhend auf  
Mumbro und Zinell los, treibt sie im Kreis.  
Da kommt ein Nashorn hinten vorbei, stoppt kurz, schnauft gefährlich,  
kommt dazu.  
Aufgeregt tippt Zinell Mumbro an.

**MUMBRO**

*(ängstlich)* Zinell, was ist denn das?

**ZINELL**

*(fasziniert)* Eine gehörntes Untier! Schnell in  
Deckung!

Er geht hinter Mumbro in Deckung.

Die Kuh vertreibt nun das Nashorn und rennt hinter ihm hinten hinaus.

Mascha kommt von der Seite wieder, schaut sich suchend nach der  
Kuh um.

**MASCHA**

So, Die Schweine haben ihr Futter.  
Aber wo ist denn jetzt die Kuh!

**MUMBRO**

Da! (*er zeigt dorthin, wo die Kuh verschwunden ist*) Die ist einem gehörnten Ungeheuer hinterhergelaufen?

**MASCHA**

(*schaut ungläubig*) Helft ihr mir, sie in den Stall zurückzubringen?

Mumbro und Zinell nicken und folgen Mascha aus der Scheune, gehen zur Seite ab (oder wenn ihr einen Mittelgang habt, nach vorne).

Kaum sind sie draußen kommen Darius und Roman von hinten mit einer dunkel verhüllten Gestalt.

**DARIUS**

(*zu der dunklen Gestalt*) Hier treffen wir uns! Sag den anderen Bescheid.

**ROMAN**

Aber kein Wort zu meiner Schwester!

Die schwarze Gestalt nickt...sie schauen sich um, schleichen hinten hinaus.

Mascha, Mumbro und Zinell kommen von der Seite wieder (oder wenn ihr einen Mittelgang habt, von vorne).

**ZINELL**

(*bewundernd*) Ihr habt aber viele Kühe!

**MASCHA**

Ja! Und gleich muss ich noch ihren Stall ausmisten. (*seufzt*) Meine Brüder drücken sich heute vor jeder Arbeit!

Ein Hund kommt in die Scheune, bellt, springt hoch, ist sehr aufgeregt.

**MUMBRO**

(*schreckt zurück*) Und was für ein wildes Tier ist das?

**MASCHA**

Das ist unser Hund Rocko

Der Hund läuft auf Mumbro zu, bellt ihn an.

### **MASCHA**

*(beruhigend)* Streck deine Hand aus und lass ihn schnuppern. Dann bekommt er Vertrauen zu dir.

Noch ein wenig unsicher lässt Mumbro den Hund an seiner Hand schnuppern.  
Zinell beobachtet das sehr genau.

### **ZINELL**

*(nachdenklich)* Also ich finde, das Bellen klingt wie eine Warnung!

Die Katze kommt wieder in die Scheune, miaut aufgeregt. Der Hund bellt wieder.  
Aufgeschreckt kommt die Henne an, schlägt mit den Flügeln, gackert. Außerdem blöken draußen (hinter der Bühne) mit einem Mal die Schafe,  
Pferde wiehern, Kühe muhen...

Mumbro, Zinell und Mascha schauen sich beunruhigt um.

### **MASCHA**

Was ist denn hier los?

Mit einem Mal herrscht für einen Moment Stille. Kein Tier gibt einen Ton von sich.  
Mumbro, Zinell und Mascha spüren, das etwas im Busche ist. Aber was?  
Ein Käuzchen schreit.  
Ein Kuckuck ruft.  
Dann hört man Tiergeräusche, die für diese Gegend ungewöhnlich sind, wie z.B.:  
Löwenbrüllen, Elefantentrompeten, Affenschreie...

Mumbro, Zinell und Mascha rücken verunsichert zusammen.  
Und auch Katze, Hund und Henne suchen ihre Nähe....

### **MUMBRO**

Auf jeden Fall ist hier in der Nähe etwas ganz Wildes!

Mit lautem Gebrülle und Gekreische kommen nun alle „wilden Tiere“ - die verkleideten Freunde von Mascha - in die Scheune, darunter auch: das Nashorn, der Affe, der Löwe, und Roman und Darius. Sie sind als furchterregende Medizinmänner verkleidet (evtl. mit Trommeln, Rasseln oder sonst. Instrumenten) und tanzen auf Mascha, Mumbro und Zinell zu.

Die Drei staunen nur noch, wissen nicht, wie ihnen geschieht...

**ROMAN**

*(ruft Mascha laut zu)* Na, was sagst du nun, Schwesterherz?  
Das ist unsere Geburtstagsüberraschung für dich: eine Dschungelparty!

**ZINELL**

Keine Ungeheuer?

**MASCHA**

*(lachend zu Zinell)* Nein! Das sind meine Freunde. Sie haben sich verkleidet!

Darius bringt den Geburtstagskuchen.  
Roman einen Blumenstrauß.  
Alle reihen sich um das Geburtstagskind, rufen gemeinsam:

**ALLE**

„Alles Gute zum Geburtstag, Mascha!“

**MUMBRO UND ZINELL**

Was, du hast Geburtstag?

Mascha nickt und alle singen gemeinsam - auch Mumbro und Zinell mit stimmen ein:

Viel Glück und viel Segen...

*(Ihr könnt natürlich auch ein anderes Geburtstagslied singen)*

**MASCHA**

Wie schön, dann können wir jetzt ja alle zusammen feiern!

Mumbro und Zinell stupsen sich an.

**ZINELL**

*(tippt Mascha auf die Schulter)* Tut uns leid, Mascha, wir müssen jetzt nach Hause.

**MASCHA**

Das ist aber schade. *(zeigt auf den Kuchen)*  
Wollt ihr was mitnehmen?

**MUMBRO**

Wir haben ja schon das Ei! *(zeigt es ihr)*

**MASCHA**

*(lachend)* Na, dann passt gut auf euern  
Schatz auf!

Mumbro und Zinell nicken, verabschieden sich und verschwinden hinter  
dem Vorhang vor der Höhlenecke.  
Der Erzähler geht ebenfalls zur Höhlenecke.

**ERZÄHLER**

Ob das wohl der richtige Schatz war? 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.

Erwartungsvoll fuchelt der König mit den Händen und brüllt Mumbro und Zinell ungeduldig drohend an:

### **KÖNIG**

Wo ist mein Tier? Hat es sich versteckt?

Mumbro gibt dem König das Ei...

### **MUMBRO**

Majestät., hier! Wir haben Euch etwas mitgebracht von einem Tier.

### **ZINELL**

*(nickt)* Einem ganz wilden Tier!

Verblüfft nimmt der König das Ei entgegen.

### **KÖNIG**

Was soll das sein?  
*(er spielt, als ob die Schale zerspringt, erschrickt, weicht zurück)* Hilfe! Das explodiert!

Der König bückt und krümmt sich.  
Mumbro und Zinell zucken ratlos mit den Schultern.  
Nun richtet sich der König wieder auf. Jetzt hat er ein Küken  
*(Stoffküken)* in der Hand. *(Vorher könnte er es in einer Tasche versteckt haben.)*

### **KÖNIG**

*(wundert sich)* Hoh! Hoho! Erstaunlich!  
*(er hält sein Ohr an das Küken., macht nach, wie es piept)* „Piep, Piep, Piep!“ - Und was bedeutet das jetzt?

### **ZINELL**

*(übersetzt)* Piep, Piep, Piep....ich glaube, das heißt... „Ich hab dich lieb!“

### **KÖNIG**

*(erst abwehrend) Wie? Was? Mich? (dann doch freudig erstaunt) Sowas! Na ja, wenn das so ist....  
(und jetzt liebevoll) Hallo, Ich bin der König.  
Und wer bist du? Na, gefällt es dir bei mir?*

Und nun schmust der König liebevoll mit dem Küken.  
Freudig schauen Mumbro und Zinell sich an und klatschen sich sanft,  
leise 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.



*Hier könnt ihr die Geschichte enden lassen, wenn keine drangehängt wird.*



*Wenn ihr noch eine weitere  
Geschichte dranhängen wollt,  
könnte es so weitergehen:*

### **ERZÄHLER**

Nach kurzer Zeit wurde dem König das Spiel mit dem Küken langweilig. Schon bald wollte er wieder etwas Neues haben. 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 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 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 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.

### **Mascha**

liebenswert, offen, temperamentvoll. Sie kann gut mit all den Tieren auf dem Bauernhof umgehen, ist es gewohnt mit anzupacken. Mascha hat bequeme, unempfindliche Sachen an, mit denen man auch einen Stall ausmisten kann. Sie könnte Gummistiefel tragen

### **Darius und Roman**

Maschas ältere Brüder. Sie tun die ganze Zeit sehr geheimnisvoll, verschwörerisch. Wenn sie sich zur Party als Medizinmänner verkleiden, dann könntet ihr euch dafür ein verrücktes Kostüm basteln, z.B. aus Stoffetzen, die Felle andeuten und die geschmückt sind mit Federn und Schnüren in die Holzstücke, Kronenkorken und Steine (oder sogar auch Knöchelchen) geknotet sind. Ihr könnt euch furchterregend schminken und einen Kopfschmuck aufsetzen, der an einen Tierkopf erinnert oder sonst eine geheimnisvoll, magische Form hat. *(So einen Kopfschmuck könnt ihr aus Maschendraht basteln und z.B. auf einem alten Hut oder einer Mütze befestigen. Und den Maschendraht könnt ihr dann mit Papier verkleiden, das in Leim getaucht ist... und das Ganze anmalen, wenn es trocken ist.)*

### **Schwarze Gestalt**

gut ist es, wenn sie geheimnisvoll und ein wenig bedrohlich wirkt. Als Verkleidung hierfür ist ein großes schwarzes Cape geeignet mit einer Kapuze, die tief ins Gesicht gezogen werden kann. Und das Cape sollte so groß sein, dass ihr damit weit schwingende Bewegungen machen könnt.

### **Tiere des Bauernhofes**

hier kommen all die auf ihre Kosten, die gerne Tiere spielen. Die Verkleidungen können zwar helfen, aber wichtiger sind hier die typischen Bewegungen und die charakteristischen Laute, mit denen sich die unterschiedlichen Tiere verständigen. Und fast könntet ihr dann die Tiere auch ganz ohne Verkleidung spielen, vielleicht jeweils nur mit bequemer Hose und einem T-Shirt auf das ihr z.B. schreiben könntet: „Ich bin eine Katze.“ Oder nur „Katze“.

Wenn ihr euch aber lieber verkleiden wollt, dann kommen hier noch ein paar Tipps. Überlegt euch, was jeweils charakteristisch für das Tier ist und versucht es zu basteln. Manche Dinge könnt ihr auch durch Schminken betonen.

### **Henne**

z.B.: Flügel aus Pappe, einen Pappschnabel, eng anliegende rote Strümpfe und die Krallen könntet ihr mit roten ausgestopften Gummihandschuhen andeuten.

### **Katze**

z.B.: Katzenohren aus Pappe, ein geschminktes Schnurrbartgesicht, ein geschmeidiger Schwanz und Fäustlinge als Pfoten. In der Kleidung könnt ihr euch danach richten, was für eine Katze ihr sein wollt: z.B. eine schwarze, eine weiße oder eine gescheckte.

### **Kuh**

z.B.: Hörner aus Pappe, angedeutete Hufe, eine platte Kuhnase aus Pappe, ein Kuhschwanz. Und da Kühe ja mehr Umfang haben, könntet ihr ein großes weißes Sweatshirt, auf das ihr schwarze Flecken malt, mit Schaumgummi ausstopfen.

### **Hund**

z.B.: Hundeohren aus Pappe, eine Hundepappschnauze oder ein geschminktes Hundegesicht, ein Schwanz zum Wedeln. Und je nachdem, welche Farbe das Fell eures Hundes hat, könnt ihr eure Kleidung auswählen.

Ihr könnt natürlich auch jemanden bitten, euch einen Plüschanzug zu nähen, um ganz als Hund perfekt verkleidet zu sein.

*(Das gilt auch für alle anderen Tiere.)*

### **Verkleidete wilde Tiere**

**Für die Dschungelparty:** Hier gilt dasselbe wie für die anderen Tiere des Bauernhofes. Doch in der Geschichte ist es ja so, dass die Bauernhoftiere „echte“ Tiere sind, die von euch jetzt gespielt werden.

Diese Party-Tiere aber sind auch in der Geschichte verkleidete Tiere, deswegen können sie verrückter und übertriebener sein. Oder ihr könnt hier z.B. auch

Karnevalshalbmasken benutzen. Sie gibt es ja auch in diesen Tierformen. Oder ihr nehmt einfache Halbmasken und schmückt sie nach eigenem Belieben noch aus.

### **Nashorn**

Das Nashorn kann auch von zweien von euch dargestellt werden. Dann bildet einer das Hinterteil, beugt sich, umfasst den anderen an der Hüfte. Mit einer Stoffabdeckung quer drüber wird daraus ein Nashornrücken. Und der andere steht aufrecht, bildet das Vorderteil mit dem dicken Nashornhals und dem Kopf mit dem Horn.

### **Löwe**

Ganz wichtig bei einem Löwen ist die Mähne. Die könnt ihr aus Wolle oder Bast basteln und sie einfach an einer Mütze befestigen. Oder ihr besorgt euch Perückenkappen.

### **Elefant**

Rüssel und Ohren aus Filz z.B. helfen schon, dass man euch als Elefant erkennt. Den Rüssel und die Ohren könnt ihr auch auf einer Kappe befestigen.

### **Affe**

Wie die anderen Tiere, wird vor allem auch der Affe durch seine Bewegungen lebendig. Wenn ihr einen kleinen Affen darstellen wollt, sind sie flink, gelenkig und manchmal überraschend, wenn er andere neckt. Ist der Affe größer, wie z.B. ein Orang Utan, dann sind die Bewegungen eher träge und langsam. Und die Affenverkleidung könnt ihr entweder durch Schminke oder einzelne Teile wie Ohren, andeuten oder ihr besorgt euch ein ganzes Affenkostüm. Vielleicht kennt ihr ja jemanden, der sich im Karneval schon mal als Affe verkleidet hat.

### **Requisiten**

Säcke, ein Besen (z.B. ein Reisigbesen), ein Eimer, Kartoffelschalen (die können aus Pappstücken angedeutet werden), ein Stoffküken

Strohballen

Das können angemalte oder verkleidete Kartons sein, (Ihr könntet auch einfach „Strohballen“ draufschreiben.)

Dinge für die Dschungel-Geburtstagsparty:

Eine Geburtstagstorte Die könnte gebastelt sein aus Schaumgummi, Pappe oder Styropor, das ihr anmalt.

Ein Blumenstrauß das könnte ein echter sein, oder einer aus Plastik oder Papierblumen, oder ihr bastelt einen Fantasieblumenstrauß.

Ansonsten könnt ihr alles nehmen, was man für Partys benutzt, wie z.B. Luftschlangen, Girlanden, Tröten, Luftballons.

### **Das Mumbro & Zinell Buch**

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

### **Tiergeräusche**

Zu den Tiergeräuschen fällt euch bestimmt auch noch mehr ein. Vielleicht wollen einige von euch es übernehmen, sich speziell um die Tierstimmen-Geräusch-Untermalung zu kümmern.

### **Sonstige Laut-und Musikuntermalung:**

Um die Spannung zu unterstützen könnt ihr die Szene auch mit Klängen untermalen, wie in einem Krimi oder einem Abenteuerfilm. Dazu könnt ihr normale Musikinstrumente nehmen oder mit selbstgebastelten Klanginstrumenten eigene Geräusche erzeugen, (wie z.B. Holzstücke aufeinanderschlagen, eine Büchse, in der ihr Erbsen kollern lasst, ein Gewitterblech...usw.) Und wenn die Geburtstagsüberraschung präsentiert wird, kann hier die entsprechend festlich, fröhliche Musik dazu gemacht werden.

Vielleicht haben einige von euch Lust, sich speziell um diese Musik und die Klanguntermalung zu kümmern.

### **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.

### **Scheune**

Hier könnt ihr einen Scheunenraum andeuten, der nach hinten offen ist, damit Roman, Darius und die anderen dort vorbeischleichen können.  
Teile der Hinterwand links und rechts könnt ihr dazu mit Vorhängen aus Sackstoff andeuten.  
Kartons als Strohbällen stehen am Anfang noch ungeordnet herum. Im Hintergrund könnten einige gestapelt sein.  
Außerdem könnt ihr einige Dinge im Raum verteilen, um die Scheunenatmosphäre zu unterstützen: (mit Zeitungspapier ausgestopfte) Säcke, etwas Holz, einen Besen. Und an einer Seite steht ein Eimer.

So könnt ihr die Bühnenbilder verteilen:

#### **Guckkastenbühne:**

Eine Bühne an einem Ende und alle Zuschauer sitzen davor:  
Hier könnt ihr auf der Bühne den Raum für die Scheune gestalten.  
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 Scheune platzieren und auf der gegenüberliegenden Seite die Höhle. Der Mittelgang wäre dann der Platz vor der Scheune, also der Gang zum Haupteingang der Scheune.

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