

Unsere Preise finden Sie beim jeweiligen Stück im Shop

Gespenster Ritter Märchen



UNDA
VERLAG ■

www.unda.at

Stand 01.09.2018

Unsere Preise finden Sie beim jeweiligen Stück im Shop

Bestellnummer 010 Der Gespenster Rap (Monika Plöckinger)

Die Gespenster auf einer Burg langweilen sich. Sie denken an früher, als noch viele Touristen kamen, um ihr Gespensterspektakel zu sehen. Da es aber heutzutage im Fernsehen und in Computerspielen so viel Gruseliges zu sehen gibt, fürchtet sich kein Mensch mehr vor Gespenstern. Daher kommen nur noch ganz selten Besucher, um echte Gespenster zu erleben. Also beschließen die drei, etwas Neues zu probieren. Sie beginnen, ihre Ideen in einem Rap-Rhythmus zu sprechen, und kommen drauf, dass ihnen das gut gefällt. Sie gründen also eine Rap-Band. Sie hören Kinder, die mit ihrer Lehrerin die Burg besichtigen. Für die Gespenster ist das die Gelegenheit für ihr neues Rap-Projekt. Sie beginnen sofort mit ihrem Vortrag. Die Kinder können erst gar nicht glauben, was sie sehen. Schließlich sind sie so begeistert, dass sie gleich mitrappen. Zirka 20 Minuten, 14 SpielerInnen.

Bestellnummer: 048 Das einsame Gespenst Willi (Martina Rumler)

Das Gespenst Willi fühlt sich einsam und zieht sich immer mehr zurück. Die im Schloss wohnenden Mäuse bringen die Nachricht, dass das Schloss verkauft werden soll. Alle sind entsetzt, denn sie ahnen, dass sie damit ihren Wohnsitz verlieren könnten. Nur Willi macht das nichts aus. Er hofft auf Abwechslung. Die Mäuse, die Katzen und die Ameisen haben jedoch andere Pläne und ärgern die neuen Bewohner. Zur Geisterstunde erwachen die zwei Kinder der neuen Schlossbesitzer und schließen Freundschaft mit allen. Eine Willkommensparty soll veranstaltet werden. Ein befreundetes Gespenst bringt seine Kusine Wilhelmine mit. Willi verliebt sich in sie und ist nicht mehr allein.

Zirka 30 Minuten, variabel bis zu 15 SpielerInnen mit Erzähler

Bestellnummer: 121 Die verzauberten Märchenfiguren (Rosmarie Potzinger)

Der Zauberer Fabulus liebt Märchen, will aber nicht, dass sie so schnell zu Ende sind. Daher zaubert er einige Märchenfiguren in seinen Zaubersack. Er will damit bewirken, dass die Geschichten nicht enden. Das bringt große Probleme im Märchenland, weil nun plötzlich zwei Zwerge, das Schneewittchen und andere Märchenfiguren fehlen. Abhilfe kann weder der schlaue Gestiefelte Kater noch die Hexe aus Hänsel und Gretel schaffen. Erst als Fabulus merkt, dass auch in seinen Büchern, wo früher die Märchenfiguren vorkamen, nur noch Löcher sind, befreit er sie und im Märchenland stimmt die Ordnung wieder.

Zirka 25 Minuten, 14 SpielerInnen

Bestellnummer: 164 Klassenfahrt ins Geisterschloss (Manuela Burghart)

Eine Schulklasse macht eine zweitägige Abschlussfahrt auf die Burg Herrenstein. Durch einen Fluch belegt, treiben dort Ritter Adalbert und sein Knappe Fritz als Geister ihr Unwesen. Erst wenn sie jemanden finden, der keine Angst vor ihnen hat, können die beiden wieder erlöst werden. Die mutigen Schüler schaffen es schließlich.

Zirka 25 Minuten, 13 SpielerInnen

Bestellnummer: 072 Ein Gespenst kommt selten allein (Paula Daniel)

Im Schloss von Lord Canterville geht alles drunter und drüber. Das Hausgespenst Lord Simon ist nicht der Verursacher, sondern es sind zwei andere Gespenster, die ihr Unwesen auf Schloss Canterville treiben. Als neue Gäste in das Schloss kommen, hoffen alle, dass Lord Simon endlich von seinem Fluch erlöst wird. Und wirklich, durch die Tränen eines Mädchens gelingt es. Dafür bekommt es die Schmuckkassette des Lords. Doch die beiden anderen Geister entwenden diese wieder. Erst als den beiden mit Wasser gedroht wird und drei Hexen ins Schloss einziehen, gibt es für alle ein Happyend.

Zirka 30 Minuten, bis zu 17 SpielerInnen

Unsere Preise finden Sie beim jeweiligen Stück im Shop

Bestellnummer: 033 Der verhexte Märchenkessel (Rosmarie Potzinger)

In Abwesenheit des Hexenmeisters bringt der Hexenschüler durch das verbotene Rühren im Märchenkessel die Märchen gehörig durcheinander. Für reichliche Verwirrungen im Märchenland ist damit gesorgt. Figuren verschwinden oder sind auf der Suche nach ihren Märchenpartnern. Gretel sucht Hänsel, Rapunzel den Prinzen, die Stiefschwester das Aschenputtel und so weiter. Immer wenn die Märchenfiguren denken, den Richtigen oder die Richtige gefunden zu haben, stellt sich heraus, dass der oder die aus einem anderen Märchen stammt. Erst als der Hexenmeister die Ordnung wiederherstellt, ist im Märchenland alles wieder, wie es war.

Zirka 25 Minuten, 20 SpielerInnen

Bestellnummer: 077 Ritter, Drachen und andere Sachen (Martina Rumler)

Zwei Kinder sollen ein Referat über Ritter schreiben. Eine Wahrsagerin führt sie dazu in diese Zeit zurück. Als stille Beobachter lernen sie Ritter Kunibert und seine Söhne Otto und Karli kennen. Diese beiden Burschen sind sehr tierlieb. Eines Tages läuft den beiden ein Drachenbaby zu. Die Mutter des kleinen Drachen denkt, man hätte ihr Drachenkind entführt. Aus Rache hält sie eine Prinzessin und deren Zofe fest. Der Vater der Prinzessin ruft nun alle Männer auf, die Prinzessin zu befreien und den Drachen zu töten. Otto und Karli hören davon, bringen das Drachenkind seiner Drachmutter zurück und ringen dem König das Versprechen ab, in Zukunft keine Drachen mehr zu jagen.

Zirka 30 Minuten, 22 SpielerInnen

Bestellnummer: 065 Alle meine Geister (Thomas Koller)

Wer glaubt heute noch an Geister und Gespenster? Wohl keiner. Dabei kommen sie uns tagtäglich immer wieder in die Quere: vom Erschreckgespenst über das „klassische“ Schlossgespenst bis hin zum Zeitgeist ...

Weil die Gespenster und Geister nun endgültig genug davon haben, in der heutigen Zeit ignoriert zu werden, zeigen sie, was sie anstellen:

Das Versteckgespenst, versteckt Ostereier so, dass man sie erst im nächsten Jahr findet.

Das Erschreckgespenst, das plötzlich auftaucht und gleich wieder verschwindet.

Das Schlossgespenst, das alles richtig schaurig in Bewegung setzen kann.

Der Privatgeist, der sich beliebige Menschen angelt, um seine Späße mit ihnen zu machen.

Der Zeitgeist, der die Menschen mit immer seltsameren Ideen begeistert.

Und schließlich der Gute Geist, der als Einziger den Menschen helfen will.

Trotz ihrer Bemühungen müssen sie schließlich feststellen, dass niemand mehr an Geister glaubt, und wenn keiner mehr an sie glaubt, dann gibt es sie auch nicht ...

Zirka 25 Minuten, bis zu 10 SpielerInnen

Bestellnummer: 023 Die verschwundenen Buxstaben (Rosmarie Potzinger)

Die Hoflehrerin ist verzweifelt, weil Prinzessin Sabine nicht lesen will. Als Sabine auch noch die Buchstaben verflucht, verschwinden sie. Eusebius will sie zurückzaubern, doch sein Zauberbuch bleibt leer. Der König verlangt, dass die Buchstaben wieder gefunden werden müssen und schickt seine Tochter mit dem Zauberer und seinem Gehilfen auf die Suche. Im Wald treffen sie auf Reingram, den schlauen Fuchs, der weiß, wo die Buchstaben gefangen gehalten werden. Durch eine List können die Schlossbewohner der alten Eiche den Zauberstab und den dazugehörigen Spruch herauslocken. Damit ziehen sie zur Burg des bösen Hexarus und befreien die Buchstaben wieder.

Zirka 20 Minuten, 16 SpielerInnen

Unsere Preise finden Sie beim jeweiligen Stück im Shop

Bestellnummer: 135 Graf Knickerbocker und die Zauberoma (Helmut Glatz)

Graf Knickerbocker ist verzweifelt. Er steckt bis zum Hals in Schulden und muss sein Schloss verkaufen. Die Immobilienmakler haben sich bereits angesagt. Zu allem Unglück tritt auch der böse Zauberer Speklatius auf den Plan und will mit seinem faulen Zauber den Grafen um die Kaufsumme prellen. Sicher wäre das Schloss verloren, würden nicht der Diener Moritz, seine Zauberoma und die Köchin Rosamunde eingreifen. Mit Mut, Fantasie und der Hilfe des kleinen Schlossgespenstes gelingt es ihnen, dem Grafen zu helfen und das schöne Schloss zu erhalten.
Zirka 20 Minuten, 8 SpielerInnen

Bestellnummer: 098 Im Auftrag Seiner Majestät (Gerald Prüller)

Im Märchenland herrscht helle Aufregung. Die böse Hexe hat das große Märchenbuch gestohlen. Deshalb schickt der König seine besten Agenten der MLGP (Märchen-Land-Geheim-Polizei), nämlich Hänsel und Gretel aus, um das Buch zu finden. Bei ihrer Suche treffen sie auf das Rotkäppchen, das sich den beiden anschließt. Ihr Weg führt sie zu Schneewittchen und den sieben Zwergen. Diese verweisen auf das tapfere Schneiderlein, das angeblich das Versteck der Hexe weiß. Bei der Hexe angekommen, gelingt es Hänsel, das Buch zu ergreifen, und er beginnt ein Märchen vorzulesen. Für die Hexe ist dies unerträglich und sie flüchtet; das Märchenland ist gerettet.
Zirka 30 Minuten, bis zu 20 SpielerInnen

Bestellnummer: 057 Krawalle und Hiebe (Rudolf Gigler)

Ritter Schorsch, dessen Tochter Kunigunde seit 9 Monaten verschwunden ist, will in den Kampf gegen seinen Erzfeind Ritter Archibal ziehen. Der Knappe Isidor soll Schorsch dabei helfen. Der aber will davon absolut nichts wissen. Plötzlich taucht Kunigunde auf und berichtet Isidor, dass sie ein Kind von Archibal geboren hat. Sie bittet Isidor dies ihrem Vater schonend beizubringen. Der aber erzürnt nun endgültig und will sich zum großen Rachefinale mit Archibal treffen. Isidor erscheint als verkleidetes Gespenst und versöhnt die beiden streitbaren Ritter. Da das Stück zwei verschiedene Enden hat, kann nun das Publikum entscheiden, ob das Drama gut oder schlecht endet. Beim guten Ende versöhnen sich alle, im gegensätzlichem Fall endet die Sache „blutig“.
Zirka 40Minuten, gereimt, 4 SpielerInnen

Bestellnummer: 163 Die sieben Zwerge und die Lebkuchenfee (Elisabeth Krug)

Die sieben Zwerge haben ein Problem. Seit der Prinz Schneewittchen auf sein Schloss geholt hat, will der siebente Zwerg nicht mehr arbeiten. So wird er mit der Zeit zum Außenseiter. Vier Elfen wollen ihn aus dieser Situation erlösen, sie bitten die Lebkuchenfee um Rat. Diese schickt den Hutzelmann mit einer Botschaft zu den Zwergen. Es gelingt, den siebenten Zwerg wieder in die Gemeinschaft einzugliedern.
Zirka 15 Minuten, gereimt, 13 SpielerInnen

Bestellnummer: 134 Der Ritter mit dem Fahrradhelm (Elisabeth Krug)

Nach bestandener Fahrradprüfung will Michael eine Radtour unternehmen. Leider ist sein Freund Helmut verhindert, wie ihm dessen Zwillingsschwester Konstanze per Handy mitteilt. Also radelt Michael allein zur Burg Fichtengrün. Nach dem anstrengenden Anstieg stürzt er und landet benommen im Burghof. Dort erlebt er in seiner Fantasie ein Ritterfest, wobei die vertrauten Personen aus seiner Umgebung als mittelalterliche Gestalten auftreten. Als er sein volles Bewusstsein wieder erlangt, ist der Ritterspuk vorbei und doch kommen ihm einige Dinge sehr bekannt vor.
Zirka 15 Minuten, gereimt, 10 und mehr SpielerInnen

Unsere Preise finden Sie beim jeweiligen Stück im Shop

Bestellnummer: 084 Wandertag zur Märchenwiese (Monika Plöckinger)

Eine Schulklasse unternimmt einen Wandertag zur Märchenwiese. Dort werden sie Zeugen, wie verschiedene Märchenfiguren alles für das Geburtstagsfest der Königin vorbereiten. Das lockt einen Drachen an, der sich allerdings wenig aus Süßigkeiten macht. Die Schulkinder sind überrascht und können nicht unterscheiden, ob das, was sie erlebt haben, nun wirklich oder nur in ihrer Fantasie geschehen ist.

Zirka 20 Minuten, gereimt, variabel bis zu 23 SpielerInnen

Bestellnummer: 103 Märchen und Pärchen (Edith Kirnbauer)

Rotkäppchen ist auf dem Weg zum Haus der Großmutter. Im Wald trifft das Mädchen auf verschiedene Märchengestalten, die teils planlos umherirren oder aus der Rolle fallen. Manchmal kann ihnen Rotkäppchen weiterhelfen, manchmal ist es selbst ratlos. Ratlos ist mitunter auch der Erzähler, der am Ende völlig verzweifelt, als auch noch Amor, der Liebesgott, auftritt und durch sein ungeschicktes Verhalten bewirkt, dass sich die Großmutter in den Jäger verliebt. Es bleibt dem Erzähler nur mehr eines, nämlich die amüsante Vorstellung vorzeitig zu beenden.

Zirka 20 Minuten, 18 SpielerInnen mit Erzähler

Bestellnummer: 046 Schneewittchens „Traumhochzeit“ (Martina Rumler)

Einem kleinen Mädchen fehlt das Verständnis für die Klagen ihrer Mutter, dass alle Arbeiten und die ganze Verantwortung auf sie abgewälzt werden. Im Traum kommt das Mädchen zu Schneewittchens Hochzeit. Viele Märchenfiguren, so auch die sieben Zwerge, sind dort zu Gast. Der 7. Zwerg hat die gleiche Rolle wie die Mutter des Mädchens. Auch er ist für alles zuständig und die anderen wälzen alles auf ihn ab. Das Mädchen erkennt darin die Rolle ihrer Mutter und fasst den Entschluss, die Mutter in Hinkunft zu entlasten. (Auch als Muttertagsstück geeignet)

Zirka 30 Minuten, variabel bis zu 20 SpielerInnen

Bestellnummer: 085 Das verlorene Lachen (Kurt Jakober)

Verlassnich ist verzweifelt, er kann nicht mehr lachen. Er hat sein Lachen verloren. Er trifft auf verschiedene Personen, die er bittet, ihm bei der Suche nach seinem Lachen zu helfen. Verlassnich merkt aber bald, dass auch diese Leute das Lachen verloren haben. Ein Märchenerzähler gibt den entscheidenden Tipp: Der Zauberer Übelius raubt den Menschen das Lachen, um mächtig zu werden. Verlassnich macht sich auf den Weg und es gelingt ihm wirklich, den Zauberer umzustimmen.

Zirka 30 Minuten, 9 SpielerInnen mit Erzähler

Bestellnummer: 082 Dornröschen auf Wanderschaft (Helmut Glatz)

Das Spiel beginnt wie das bekannte Märchen Dornröschen. Dem Königspaar wird ein Kind geboren. Beim Geburtstagsfest vergisst man die Schwarze Fee einzuladen, die daraufhin einen Fluch ausspricht. Neid, Geiz und Hader kommen über das Land. Dornröschen verfällt in keinen hundertjährigen Schlaf, sondern muss in die Welt hinauswandern, um drei Aufgaben zu erfüllen. Bei Frau Holle verdient sich Dornröschen eine Flöte, den Prinzen befreit es von den Räubern und zum Schluss besiegt die Prinzessin den bösen Drachen Schmerbauch. Danach kehrt Dornröschen wieder heim, um ihr Land vom bösen Fluch zu erlösen.

Zirka 35 Minuten, 27 und mehr SpielerInnen

Bestellnummer: 050 Der liebe Wolf und das böse Rotkäppchen (Rudolf Gigler)

Das Märchen vom Rotkäppchen wird hier andersherum erzählt und gespielt. Als der Wolf zu seiner kranken Großmutter muss, wird er vom Rotkäppchen gefasst. Doch der Wolf hat eine rettende Idee und versteckt sich in einem Baumwipfel. Entrüstet zieht Rotkäppchen ab und läuft zum Haus von Wolfis Großmutter. Wolfi tut das Gleiche, und als er sieht, dass nun seine Oma auf Rotkäppchens Speisezettel steht, wird er wütend. Da kommt ein Märchenerzähler und versteht die Situation völlig falsch. Er verjagt den Wolf und schreibt in sein Märchenbuch, dass der Wolf böse und das Rotkäppchen lieb und hilfsbereit sei. Durch die Hauptrolle des Erzählers, der den größten Teil des Textes übernimmt, haben die restlichen Spieler weniger Text und können so ihrer Spielfreude freien Lauf lassen.

Zirka 25 Minuten, variabel bis zu 10 SpielerInnen