

Unsere Preise finden Sie beim jeweiligen Stück im Shop

Freundschaft Toleranz



UNDA
VERLAG ■

www.unda.at

Stand 12.07.2018

Unsere Preise finden Sie beim jeweiligen Stück im Shop

Bestellnummer 188 Gezeichnet (Rudolf Gigler)

Manuel ist ein ruhiger, introvertierter Schüler, der ganz im Schatten seines sportlichen Bruders Mario steht. Weil dieser beim Fußball erfolgreich ist, wird er von allen geliebt und jeder möchte gerne sein Freund sein. Manuel wird von den anderen gar nicht richtig wahrgenommen. Als in der Zeitung steht, dass Mario von einem Kreisligaverein umworben wird, sind alle stolz auf ihn. Auch in der Familie wird Mario bevorzugt behandelt. Die Mutter ist eine Businessfrau, die stets gestresst ist, und der Vater interessiert sich nur für Fußball. Manuels Interesse gilt besonders den Fledermäusen. Manchmal schleicht er sich bei Dunkelheit aus dem Haus, um diese zu beobachten. Das wird ihm zum Verhängnis, als eines Nachts das Vereinshaus des Fußballklubs Vorwärts zerstört wird und der Verdacht sich auf ihn richtet. Robin ist der Einzige, der Verständnis für Vanessa aufbringt.

Zirka 25 Minuten, 13 mit Erzähler

Bestellnummer 185 Die Party des Jahrhunderts (Angelika Bauch)

Vanessa lädt zur Party des Jahrhunderts mit einem Superstar als Gast ein. Alle möchten gerne eine Einladung bekommen und in Vanessas Gunst stehen. Sie ist ein arrogantes und hochnäsiges Mädchen. Robin hingegen ist schüchtern und eher unscheinbar. Er würde auch gerne auf die Party gehen. Um dabei zu sein, fordert Vanessa 50 Euro von Robin – ein Betrag, den er teilweise der Geldbörse seiner Mutter entnimmt. Die Party selbst entwickelt sich aber anders als vorgestellt. Der angekündigte Superstar ist genauso erfunden wie die verabreichten Drogen, die aus Traubenzucker sind. Am Ende stellt sich heraus, dass Vanessa alles inszeniert hat, um im Mittelpunkt zu stehen. Robin ist der Einzige, der Verständnis für Vanessa aufbringt.

Zirka 25 Minuten, 12 und mehr SpielerInnen mit Erzähler

Bestellnummer 067 Ralf ist weg! (Hans Georg Kraus)

Ralf ist in der Klasse der Außenseiter. Er wird gemobbt oder von seinen Mitschülern gar nicht wirklich wahrgenommen. Das ändert sich an dem Tag, als Ralf nicht zum Unterricht erscheint und etwas später von der Polizei zur Schule gebracht wird. Der Grund: Es stellt sich heraus, dass Ralf einen Unbekannten beobachtet hat, der ein Mädchen in sein Auto gelockt hat. Ralf meldet seine Beobachtung sofort der Polizei und nun ist Ralf plötzlich der Held. Wird er es bleiben? Das Stück hat zwei Schlussteile, die die Zuseher anregen sollen, darüber nachzudenken, wie die Geschichte ausgehen würde, wenn Ralf einer aus ihrer Klasse wäre.

Zirka 25 Minuten, 11 SpielerInnen mit Erzähler

Bestellnummer: 179 Verzieh dich! (Lisa Gallauner)

Als die hübsche Lena neu in die Klasse kommt, wird sie von Babsi und deren besten Freundinnen gnadenlos gemobbt. Lena ist total verängstigt und wagt es nicht, ihre Eltern oder die Lehrer einzuweihen. Als sie sogar eine Droh-E-Mail der drei Mobberinnen erhält, ist sie total verzweifelt. Glücklicherweise hat sie aber ihren besten Freund Tom, der ebenfalls in ihre Klasse geht. Als auch er gegen sie ist, beschließt sie sich zu wehren. Sie leitet die Droh-E-Mail an ihren Klassenvorstand weiter. Frau Lehrerin Schneider greift sofort ein und die Sache wendet sich zum Guten.

Zirka 20 Minuten, 13 SpielerInnen mit Erzähler

Bestellnummer 187 Der rote Frosch (Carmen Schuler)

Vater Frosch ist es ein Anliegen, dass seine Familie ohne Angst und Schrecken leben kann. Doch das ist nur möglich, wenn die beiden Störche und der Reiher die Gegend verlassen. Uwe bittet seine Söhne um Hilfe. Unter Einsatz ihrer besonderen Fähigkeiten sollen sie etwas tun, das die Feinde letztendlich dazu veranlasst, fortzugehen. Alle setzen sich ein, nur der Sohn Prahlhans weigert sich. Der Troll und die Fee erteilen Prahlhans daraufhin eine Lektion und verzaubern ihn. Er ist nicht mehr grün, sondern rot. Prahlhans ist jetzt aufgrund seiner Auffälligkeit ständig in Gefahr. Aber seine Familie steht zu ihm und schützt ihn. Diese Erfahrung führt bei Prahlhans zu einem Sinneswandel. Der Troll und die Fee erkennen an, dass sich Prahlhans verändert hat, und verwandeln ihn am Schluss in einen grünen Frosch zurück.

Zirka 25 Minuten, 14 SpielerInnen

Unsere Preise finden Sie beim jeweiligen Stück im Shop

Bestellnummer 154 Ausgelacht wird niemand (Anne Bergmann)

Kinder verschiedener Herkunft treffen einander zur Einschulung in der Klasse und machen sich miteinander bekannt. Es kommt zu ablehnender Haltung gegenüber nicht deutsch sprechenden Kindern. Besonders Max tut sich hervor und lacht ein Kind aus. Bald aber wird ihm klar, dass sein Verhalten falsch war, und die Klassengemeinschaft beschließt, dass niemand ausgelacht wird.

Zirka 15 Minuten, 10 SpielerInnen

Bestellnummer 029 Die innere Stimme (Hans Schwarzl)

Tom ist der Anführer einer Bande in der Schule, und wenn irgendwo ein Streich gespielt wird, stecken Tom und seine Bande dahinter. Paul bewundert ihn deshalb und versucht alles, um Toms Freund zu sein. Max wiederum ist ein braver Schüler und wäre gerne mit Paul befreundet. Als Max deswegen Paul lästig wird, will er ihn sogar verprügeln. Da hört Paul das erste Mal eine Stimme, die nur er hören kann. Von nun an ist diese Stimme immer da, wenn Paul etwas Unrechtes tut oder plant. Eine Tages verlangt Tom, der Bandenführer, von Paul eine Mutprobe: Paul soll im Supermarkt einen Diebstahl begehen. Die Stimme hält ihn zum Glück davon ab, denn die Bandenmitglieder werden von der Polizei geschnappt. Die innere Stimme – Pauls Gewissen – hat ihn gerettet.

Zirka 20 Minuten, 10 SpielerInnen

Bestellnummer: 107 Es fängt immer harmlos an (Hans Georg Kraus)

Seit Matthias neu in der Klasse ist, ist die Gemeinschaft gestört. Mädchen werden nur mehr Zicken genannt und kleine tätliche Übergriffe stehen an der Tagesordnung. Besonders Patrick tut sich hervor. Er will damit Matthias imponieren. Stefan versucht sich als Vermittler. Als er von Matthias niedergeschlagen wird, beginnen die Mädchen zu handeln. Sie versuchen den Jungen darzulegen, dass ihr Benehmen nicht cool ist, sondern die Würde der anderen verletzt. Matthias beginnt langsam, seine Fehler einzusehen, und es zeigt sich, dass er mit seinem Verhalten nur Ninas Aufmerksamkeit auf sich ziehen wollte. Zirka 20 Minuten, 8 SpielerInnen

Bestellnummer: 126 Mauern einreißen (Gerlinde Bäck-Moder)

Irina, obwohl schon im Land geboren, gilt als ein Ausländerkind. Nach einem Ortswechsel kommt sie in eine neue Schule. Dort wird sie nicht freundlich aufgenommen. Besonders das Kopftuch scheint einige Mitschüler zu stören. Nur Günter verteidigt Irina. Erst als Irina die Mauern zwischen sich und den anderen „wegzaubert“, wird sie in die Gruppe aufgenommen. Als dann auch noch aufkommt, dass sie das Kopftuch nur wegen einer Mittelohrentzündung trägt, sind alle Mitschüler etwas betroffen. Im Stück geht es um Vorurteile und um Toleranz gegenüber anderen.

Zirka 30 Minuten, 15 SpielerInnen

Bestellnummer: 173 Einer für alle – alle für einen (Lisa Gallauner)

Tobias, Kevin, Lukas und Paul sind beste Freunde. Ihr Leitspruch ist: Einer für alle und alle für einen. Doch dann kommt Raphael in ihre Klasse. Alle, außer Tobias, finden ihn cool, weil er von seiner alten Schule geflogen ist. Tobias wagt es, sich gegen Raphael zu stellen, und wird so schnell zum Mobbingopfer. Seine ehemaligen Freunde und Raphael beginnen ihn zu terrorisieren. Unter anderem nehmen sie ihm seine neuen Sportschuhe weg. Als dieser versucht sie zurückzubekommen versetzt ihm Raphael einen Stoß. Tobias fällt zu Boden und bleibt regungslos liegen. In diesem Moment wird seinen ehemaligen Freunden bewusst, was sie ihm angetan haben.

Zirka 30 Minuten, 16 SpielerInnen mit Erzähler

Bestellnummer 060 Marikas Hände (Rudolf Gigler)

Marika ist neu in der Klasse und wird von den anderen Mitschülern gemieden, gemobbt und kaum beachtet. Die einen lachen sie aus, weil sie beim Sprechen einen Akzent hat, die anderen sind neidisch auf ihr schönes Haar. Nachdem Marika der Lehrerin ihr Leid geklagt hat, beschließt diese, etwas dagegen zu unternehmen. Von Marika und drei weiteren Mädchen zieht sie je einen Handumriss auf ein Blatt Papier. Vier Buben müssen nun wählen, mit welcher „Hand“ sie Hand in Hand durch das Klassenzimmer marschieren wollen. Zwei der Buben wählen Marikas Handumriss und stellen nach dem Marsch fest, dass es keinen Unterschied gibt.

Zirka 20 Minuten, 14 und mehr SpielerInnen mit Erzähler

Unsere Preise finden Sie beim jeweiligen Stück im Shop

Bestellnummer 015 Wir gehören zusammen (Anne Bergmann)

Die Buchstaben sind zerstritten und in zwei Lager geteilt. Auf der einen Seite sind es die Vokale (Selbstlaute), die glauben etwas Besseres zu sein. Auf der anderen Seite sind es die Konsonanten (Mitlaute), die sich das nicht gefallen lassen. Der Buchstabenkönig beendet den Streit und die Buchstaben sehen ein, dass sie zusammengehören.

Zirka 15 Minuten, 15 und mehr SpielerInnen mit Erzähler

Bestellnummer: 183 Der Streit der Elemente (Monika Cielinski)

Die vier Elemente streiten untereinander, wer mehr Energie in sich birgt. Zwei Kinder sollen Schiedsrichter sein und das stärkste Element bestimmen. Zuerst trumpfen die Elemente mit ihren negativen Eigenschaften auf und versuchen damit zu punkten. Den Kindern imponiert das nicht und die Elemente besinnen sich ihrer guten Eigenschaften. Sie erkennen dadurch, dass nur alle Elemente gemeinsam stark sind.

Zirka 15 Minuten, 17 SpielerInnen

Bestellnummer: 175 So schön kann Schule sein (Horst Jaitner)

Dieter ist der Außenseiter in der Klasse. Immer wird er verspottet oder ist die Zielscheibe von dummen Streichen. Das geht so weit, dass Dieter nicht mehr zur Schule gehen will. Mit dem Eintritt des neuen Schülers Claudio in die Klasse ändert sich das Klassenklima grundlegend. Er ist trotz seiner sportlichen Erfolge als brillanter Fußballer natürlich und bescheiden geblieben. Er schlägt vor, eine Fußballmannschaft zu gründen und Dieter soll der Kapitän sein. Nun ändert sich viel und von dem guten Klassengeist profitieren letztlich alle.

Zirka 20 Minuten, 11 SpielerInnen

Bestellnummer: 102 Halt die Ohren steif, Theo! (Paula Daniel)

Für Theo geht zurzeit vieles schief. In der Schule passen die Noten nicht, in der Klasse ist er ein Außenseiter. Auch die gestressten Eltern haben keine Zeit für ihn, und so ist Theo mit seinen Sorgen auf sich gestellt. Eines Abends kommt ein Außerirdischer in Theos Zimmer. Er hat ähnliche Probleme. Rheno zieht heimlich bei Theo ein. Als der böse Brillo und seine Freunde merken, dass Theo ein Geheimnis verbirgt, dringen sie in seine Wohnung ein. Die Lektion, die Brillo dort von Rheno erhält, verändert das Verhältnis zwischen ihm und Theo grundlegend.

Zirka 20 Minuten, 8 SpielerInnen

Bestellnummer: 083 Bennos Suche nach dem Regenbogenende (Monika Plöckinger)

Benno spielt Ball mit seinen Freunden, den Tieren. Ein Gewitter kommt auf und nachdem der Regen aufgehört hat, sehen sie einen Regenbogen. Benno verspürt den Wunsch, den Anfang oder das Ende des Bogens zu erkunden. Er macht sich auf die Reise und kommt dabei in drei verschiedene Länder. Die Kinder, denen er dort begegnet, können ihm zwar nicht helfen, doch geben sie Benno das Gefühl von Freundschaft.

Zirka 25 Minuten, gereimt, 12 SpielerInnen

Bestellnummer: 051 Der Müll aus dem Kopf muss weg (Wilhelm Haslauer)

Hans ist schon seit 20 Jahren bei der Müllabfuhr beschäftigt, seit einer Zeit, als der Müll noch nicht sortiert wurde. Hans bekommt einen türkischen Mitarbeiter namens Mehmet. Hans ist der Meinung, dass dieser die schwere Arbeit übernehmen solle. Nachdem der gesamte Müll entsorgt ist, schlägt Mehmet vor, auch den geistigen Müll – Neid, Geiz etc. – zu entsorgen.

Zirka 15 Minuten, bis 15 SpielerInnen

Unsere Preise finden Sie beim jeweiligen Stück im Shop

Bestellnummer: 095 Auch Vampire brauchen Freunde (Martina Rumler)

Seit die Fledermaus in einen kleinen Vampir verwandelt wurde, um etwas Besonderes zu sein, fühlt sie sich einsam. Eines Morgens beißt der kleine Vampir der Raubkatze Latina ins Bein, worauf diese völlig verwirrt erwacht. Lara, die zweite Raubkatze, bringt sie zur Tierärztin. Diese kann die Wunde zwar versorgen, gegen Latinas Verwirrtheit weiß sie aber auch keinen Rat. Spuki, die Giftschlange, kann genauso wenig helfen wie das herbeigerufene große Nichts. Erst als sich der kleine Vampir bei Latina entschuldigt, wird diese wieder geheilt. Daraufhin verwandelt sich der kleine Vampir wieder in eine normale Fledermaus und erkennt, dass es nicht wichtig ist, WAS man ist, sondern WIE man ist, um Freunde zu finden.

Zirka 25 Minuten, 11 SpielerInnen

Bestellnummer: 093 Der Heuschreck auf Quartiersuche (Helmut Glatz)

Ein Spiel über Hilfsbereitschaft und Gastfreundschaft. Der Heuschreck hat den Sommer über gesungen, musiziert und damit den anderen Tieren viel Freude bereitet. Daher hat er nicht für den Winter vorgesorgt. Nun sucht er ein Quartier und Nahrung. Er wird von den Mäusen, von den Ameisen und auch vom Dachs abgewiesen. Erst die Haselmaus nimmt ihn bei sich auf.

Zirka 30 Minuten, bis 21 und mehr SpielerInnen mit Erzähler