

Unsere Preise finden Sie beim jeweiligen Stück im Shop

Martinsfest Fest zum Hl. Georg



UNDA
VERLAG ■

www.unda.at

Stand 30.03.2018

Unsere Preise finden Sie beim jeweiligen Stück im Shop

Bestellnummer: 040 Die Legende vom heiligen Martin (Elisabeth Krug)

Ein zerlumpter Bettler sitzt vor dem Stadttor und friert. Eine Gruppe reicher Menschen nähert sich ihm, will aber nicht helfen. Die sind der Meinung, dass man bald selbst zu einem Bettler wird, wenn man allen hilft. Soldaten kommen zum großen Tor und wollen in die Stadt. An ihrer Spitze reitet Hauptmann Martin. Seine Soldaten verlangen von ihm, er solle den Bettler beiseite schaffen. Martin hebt das Schwert, aber nicht um den Bettler zu töten, sondern um seinen eigenen Mantel zu teilen. Danach verlässt der Hauptmann seine Soldaten, um dem Ruf des Herrn zu folgen. Zirka 10 Minuten, gereimt, 6 Spieler und Chor der Erzähler und Chor

Bestellnummer: 161 Martin geht ein Licht auf (Horst Jaitner)

Im ersten Teil des Stückes wird die Geschichte des heiligen Martin von seiner Kindheit bis zur Ernennung zum Bischof erzählt. Im zweiten Teil werden Schüler der heutigen Zeit von einem Reporter befragt, welche Bedeutung das damalige Handeln des Heiligen in der Gegenwart hat. Zirka 12 Minuten, 15 und mehr SpielerInnen mit Erzähler

Bestellnummer: 099 Das Leben des heiligen Martin (Ludwig Riepl)

In vier kurzen Szenen wird das Leben des heiligen Martin erzählt. Als Kind spielt er in seiner Heimat Ungarn oft mit Kindern von Christen. Sein Vater, ein römischer Offizier, will, dass Martin ein Soldat wird. Mit 15 Jahren zieht er nach Frankreich. Es kommt dort zur Begegnung mit einem Bettler, mit dem er spontan seinen Mantel teilt. Nach seinem Austritt vom römischen Heer gründet er in Frankreich ein Kloster. Er wird Bischof und zieht als Prediger durch das Land. Zwischen den Szenen kann jeweils eine Strophe des beiliegenden Martinsliedes gesungen werden. Zirka 10 Minuten, 13 und mehr SpielerInnen mit Erzähler

Bestellnummer: 115 Martin will nicht Bischof werden (Elisabeth Krug)

Ein Trupp Soldaten erreicht unter der Führung ihres Hauptmannes Martin die Stadt. Die Männer sollen die Steuern für den Kaiser eintreiben. Ein Bettler, der frierend an der Stadtmauer hockt, rührt das Herz des Kommandanten. Zum Missfallen der Soldaten teilt Martin seinen Mantel mit dem Bettler. Nach dieser Begegnung beschließt Martin, sein Leben zu ändern und sich künftig in den Dienst der Armen zu stellen. In der Nacht erscheint ihm der Heiland in Gestalt des Bettlers und deutet an, dass Martin Bischof werden soll. Martin scheut zuerst davor zurück und versteckt sich. Später folgt er aber dem Ruf des Herrn. Zirka 10 Minuten, gereimt, 10 SpielerInnen und Sprechchor

**Bestellnummer: 080 Rund um das Martinsfest (Marianne Hütter)
(5 Kurzszenen, Gedichte und Lieder)**

Die Mappe umfasst drei Teilbereiche. Der erste Abschnitt beinhaltet fünf verschiedene Kurzszenen mit jeweils einem Lied. Immer steht die Martinslegende im Mittelpunkt. Die Stücke sind so geschrieben, dass auch jüngere Spieler – Kindergartenkinder – sie aufführen können. Der zweite Teil der Mappe enthält Gedichte und Sprüche rund um das Martins- und Laternenfest. Vier Lieder mit Noten bilden den dritten Teil. Alle Lieder und Sprüche sind so gestaltet, dass sie entweder einzeln vorgetragen werden können oder als Ergänzung zu den Spielszenen dienen.

Bestellnummer: 117 Georg, der Ritter von Kappadokien (Norbert Klien)

Der vom christlichen Glauben überzeugte Ritter Georg rüstet zum Kampf gegen den körperlich überlegenen Goliath und besiegt ihn. Als Georg den römischen Kaiser Diokletian einen Mörder nennt, weil er die Christen verfolgen und sie im Zirkus von wilden Tieren hetzen lässt, wird Georg eingesperrt und zum Tode verurteilt. Es gelingt ihm jedoch zu entkommen. Auf der Flucht trifft er auf die unglückliche Prinzessin von Lycaonia. Sie soll einem Drachen zum Fraß vorgeworfen werden, damit er das Land verschont. Georg setzt wieder sein ganzes Vertrauen auf Gott, kämpft mit dem Ungeheuer und tötet es. Die Prinzessin lässt sich daraufhin taufen und das gesamte Königreich Lycaonia tritt zum christlichen Glauben über. Wie das Leben des Heiligen Georg endete und wie sich seine Legende auf die Kultur vieler Länder niedergeschlagen hat, berichtet der Sprecher am Ende des Stückes.

Zirka 20 Minuten, 11 SpielerInnen mit Erzähler