

Unsere Preise finden Sie beim jeweiligen Stück im Shop

Weihnachtsstücke traditionell



UNDA
VERLAG ■

www.unda.at

Stand 12.07.2018

Unsere Preise finden Sie beim jeweiligen Stück im Shop

Bestellnummer: 001 Die Hirten finden Weihnacht (Elisabeth Krug)

Vier arme Hirten halten an einer Feuerstelle Wache. Sie sprechen über ihr trauriges Schicksal. Während die Hirten schlafen, versuchen Josef und Maria, ein Quartier zu finden. Sie werden jedoch von den Wirten abgewiesen. In einem Stall finden sie Unterkunft. Dort wird Jesus geboren. Ein Engel weist den Hirten den Weg zum Stall, wo sie Weihnachten finden...

Zirka 25 Minuten, gereimt, 12 SpielerInnen mit Erzähler

Bestellnummer 002 Der Freundschaftsstern (Elisabeth Krug)

Ein großer Stern mit sechs Zacken liegt auf dem Boden. Jede Zacke hat eine andere Bedeutung: Alten helfen, Traurige trösten, Versöhnung, Teilen, Zuhören, Gemeinsamkeit. In diesem Spiel wird gezeigt, wie man mit Toleranz, Verständnis und Freundschaft das Zusammenleben glücklicher und zufriedener gestalten kann.

Zirka 25 Minuten, gereimt, 11 SpielerInnen

Bestellnummer: 028 Dem Frieden auf der Spur (Andrea Loos)

Der Hassbazillus will dem Friedensengel beweisen, dass es möglich ist, Streit und Zwietracht unter den Menschen zu säen. Er begibt sich zu einer Gruppe, die mit den Weihnachtsvorbereitungen beschäftigt ist. Alle Versuche, sie zu provozieren, scheitern, der Hass zieht erfolglos ab und der Friedensengel bleibt Sieger.

Zirka 15 Minuten, gereimt, variabel bis zu 10 SpielerInnen

Bestellnummer 106 Stille Nacht (Dieter Rehm)

Das Stück handelt von der Entstehung des berühmten Weihnachtsliedes „Stille Nacht“: Pfarrer Mohr bringt dem Organisten Gruber die Hiobsbotschaft, dass die Orgel der kleinen Kirche unbespielbar sei. Eine Maus hat den Blasbalg angeknabbert. Selbst der Orgelbaumeister kann nicht weiterhelfen. Da sich Pfarrer Mohr und sein Organist Gruber nicht mit dem Gedanken abfinden können, die Christmette ohne Musik zu feiern, tun sie sich zusammen — Pfarrer Mohr schreibt einen Text, Organist Gruber komponiert eine Melodie dazu.

Zirka 15 Minuten, 8 SpielerInnen mit Erzähler und Chor

Bestellnummer 016 Wie vor 2000 Jahr' (Maria Foutsitzidis)

Maria und Josef, ein junges Paar, sucht wie einst vor über 2000 Jahren ein Quartier für die Nacht. Doch sie werden überall abgewiesen. Die erste Vermieterin will mit Ausländern nichts zu tun haben. Ein Politiker, der in einer Rede verspricht, Armen und Schwachen zu helfen, kann und will erst nach seiner Wahl aktiv werden. Ein letzter Ausweg scheint eine Polizeistation zu sein. Doch der Polizist weist das junge Paar aus der Stadt. Ein Obdachloser bietet Maria und Josef seine bescheidene Hütte als Quartier an.

Zirka 25 Minuten, gereimt, 12 SpielerInnen mit Erzähler

Bestellnummer 063 Der zweifelnde König Balthasar

(Christine Schober)

Kaspar, Melchior und Balthasar folgen dem Stern am Himmel und sind auf dem Weg nach Bethlehem. Balthasar denkt, sie seien auf der falschen Route, und vertraut weder dem Stern noch der Meinung seiner Freunde. So trennen sich die Wege der drei Gelehrten. Balthasar begegnet Menschen, denen es schlechter geht als ihm, die aber trotzdem ihr Vertrauen auf Gott und die Menschen behalten haben. Über Umwege trifft auch Balthasar bei der Krippe ein, wo er sich mit seinen Freunden versöhnt. Dort stellen sie fest, dass Gottes Sohn aus einfachen Weisen richtige Könige gemacht hat.

Zirka 20 Minuten, 18 SpielerInnen

Unsere Preise finden Sie beim jeweiligen Stück im Shop

Bestellnummer 111 **Der Komet führt zur Krippe** *(Elisabeth Krug)*

Ein Engel übergibt den Schweif des Kometen, der über dem Stall von Bethlehem steht, der Eule. Sie soll mit Hilfe des Lichtstrahles die Tiere im Wald aufsuchen und gemeinsam mit ihnen den Weg zur Krippe finden. Tiere, die sonst verfeindet sind, werden vom Zauber der Nacht erfasst und ziehen gemeinsam zum Stall. Dort erwartet sie bereits der Engel, der den Komet wieder zusammenfügt. Ein Lied mit Noten liegt bei.

Zirka 15 Minuten, gereimt, 10 SpielerInnen

Bestellnummer: 071 **Wer zündet an ein Licht?** *(Egon Hammer)*

Josef und Maria sind auf der Suche nach einem Quartier. Ihnen folgen vier Dämonen, die verhindern wollen, dass sich die Vorhersage der Geburt Christi erfüllt. Den möglichen Quartiergebern flüstern sie Böses ins Ohr und es gelingt ihnen damit wirklich, dass Maria und Josef nirgends aufgenommen werden. Erst auf einem abgelegenen Bauernhof finden sie Unterschlupf bei einer Familie. Auch hier versuchen die Dämonen das Böse im Menschen zu wecken, doch der Bauer, ein gläubiger Mann, widersetzt sich und vertreibt sie.

Zirka 25 Minuten, gereimt, bis zu 18 SpielerInnen mit Erzähler

Bestellnummer: 078 **Das Hirtenkind** *(Thomas Koller)*

Ein Hirtenjunge und sein Hund sind zum Bewachen der Herde eingeteilt. Zwei Männer fragen, ob sie im Stall übernachten dürfen. Der Junge fragt seinen Vater, der dafür nicht die Erlaubnis gibt. Als der Junge zum Stall zurückkommt, sind die beiden Männer weg. Bald darauf kommen Maria und Josef des Weges und bitten ebenso um ein Nachtquartier. Zuerst weist sie der Hirtenjunge ab, dann gewährt er ihnen den Eintritt. Neuerlich kommen die beiden Männer, die sich nun als Diebe erweisen. Maria steht knapp vor der Niederkunft und Josef bittet die Männer, dem Hirtenjungen keine Probleme zu bereiten. Inzwischen machen sich die anderen Hirten Sorgen um den Jungen und gehen zum Stall. Als sie dort ankommen, sehen sie, dass Maria niedergekommen ist und die Männer nichts Böses mehr im Schilde führen.

Zirka 20 Minuten, 8 SpielerInnen

Bestellnummer 113 **Und so geschah es ...** *(Dieter Rehm)*

Kaiser Augustus ordnet eine Volkszählung an, daher müssen sich Maria und Josef von Nazareth auf den Weg nach Bethlehem machen, um sich eintragen zu lassen. Sie sind aber nicht die Einzigen, die unterwegs sind und finden daher nur Unterkunft in einem Stall. In diesem bringt Maria ihren Sohn Jesus zur Welt. Später führt ein Stern die Hirten zum Jesuskind. Im Stück wird das traditionelle Lied von der Herbergssuche gesungen. Noten und Texte für insgesamt fünf Lieder liegen bei.

Zirka 25 Minuten, variabel bis zu 20 SpielerInnen mit Erzähler