

Unsere Preise finden Sie beim jeweiligen Stück im Shop.

# Kunterbunte Schulspielstücke



**UNDA**  
VERLAG ■

[www.unda.at](http://www.unda.at)

Stand 10.10.2018

Unsere Preise finden Sie beim jeweiligen Stück im Shop.

**Bestellnummer 018 Aufregung im Obst- und Gemüsekorb (Monika Plöckinger)**

Mädchen und Buben sagen ein Gedicht zum Erntedankfest auf. Plötzlich meldet sich ein Apfel zu Wort. Er beginnt mit dem Kürbis ein Gespräch. Jeder preist seine Vorzüge an. Eine Birne ermahnt die beiden, ruhig zu sein, damit die Mädchen und Buben mit ihrer Darbietung weitermachen können. Etwas später rühmen sich eine Kartoffel, eine Gurke, eine Weizenähre, ein Maiskolben, eine Weintraube und zuletzt eine Pflaume mit ihren tollen Eigenschaften. Immer wieder sorgt die Birne für Ruhe, damit die Kinder ihre Strophen aufsagen können. Die Garten- und Feldfrüchte erkennen schließlich, dass die Kinder das Gedicht nur für sie vorbereitet haben, und hören aufmerksam zu.

Zirka 15 Minuten 9 SpielerInnen und Mädchen-und Bubengruppe.

**Bestellnummer: 020 Was ist denn heute in der Klasse los? (Martina Engelhardt)**

Vier Unterrichtsstunden – Deutsch, Mathematik, Sachkunde und Ethik – stehen auf dem Programm. Es reihen sich nicht ganz ernst zu nehmende Fragen und Antworten aneinander. Das Szenenbild, eine Schulklasse, bleibt immer gleich. Wenn die Glocke zur neuen Stunde läutet, kommt ein Spieler mit einer Tafel, auf der die nächste Unterrichtsstunde angekündigt wird, auf die Bühne. Die Anzahl der Spieler ist sehr variabel, da ein Schüler auch mehr als eine Antwort spielen kann. Das Stück garantiert einiges an Gelächter und eignet sich gut für eine Faschings- oder Schulschlussaufführung.

Zirka 20 Minuten variable Anzahl von SpielerInnen.

**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: 190 Der Olymp mischt sich ein oder Die Götter spielen Fußball (Gudrun Schmauks)**

Bei den Göttern des Olymps herrscht Ratlosigkeit. Sie werden von den Menschen völlig ignoriert. Schlimmer noch: Die Menschen haben ihre bewährten Götter durch menschliche Idole aller Art einfach ersetzt. Das kann kein Gott so einfach hinnehmen. Man muss die Menschen wieder dazu bringen, an die Götter zu glauben. Aber wie? Also beschließt man, Zeus, den Allmächtigen, um seinen göttlichen Rat zu bitten. Und was Zeus vorschlägt, ist einfach genial. Die Götter sollen sich unter das Menschevolk mischen und an Wettkämpfen, die am meisten Aufmerksamkeit und Ruhm einbringen, teilnehmen und diese gewinnen. Als Mitglieder einer Fußballmannschaft kommen die Götter vom Olymp zu den Menschen und werden auf Erden vergöttert. Die Göttinnen wiederum steigen ins Mode- und Musikgeschäft ein. Nur Zeus bleibt übrig, aber auch er findet am Ende ein neues „göttliches“ Amt.

Zirka 20 Minuten, 13 SpielerInnen mit Erzähler.

Unsere Preise finden Sie beim jeweiligen Stück im Shop.

**Bestellnummer: 101 Schule – einst und heute (Michaela Zarfl, Rudolf Gigler)**

In verschiedenen Szenen stellen Schüler den Unterricht, die Lehrmethoden sowie die Gestaltung der Pausen und den Schulweg einst und heute dar. In wechselnden Szenen werden die Veränderungen des Unterrichts im Wandel der Zeit aufgezeigt. Daher ist das Stück für Schuljubiläen und Festveranstaltungen besonders geeignet.

Zirka 20 Minuten, teilweise gereimt, 13 und mehr SpielerInnen.

**Bestellnummer: 043 Das verrückte Klassenzimmer (Martina Rumler)**

Drei Unterrichtsstunden: Deutsch, Mathematik und Sachkunde stehen auf dem Programm. Der Text ist aus beliebten Schülerwitzen erstellt und kann beliebig gekürzt werden. Ebenso ist die Anzahl der Spieler sehr variabel, da ein Schüler auch mehr als einen „Witz“ spielen kann. Das Szenenbild, eine Schulklasse, bleibt immer gleich.

Zirka 15 Minuten, variabel bis zu 20 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 034 Der Buchstabenkobold (Rudolf Gigler)**

Am letzten Schultag vergisst die Lehrerin das Klassenzimmer abzusperrern und das hat Folgen. Einige Buchstaben besprechen, was sie in den Ferien machen werden, und legen sich dann entspannt und voll Vorfreude zum Schlafen hin. In der Nacht kommt der Buchstabenkobold und verzaubert zwei Buchstaben. Statt A sagt das A immer E und das E sagt statt E immer A. Der herbeigeholte Doktor ABC stellt die schwer heilbare Krankheit Buchstabus koboldarus fest, doch mithilfe der Schulanfänger können das A und das E wieder geheilt werden.

Zirka 20 Minuten, 15 SpielerInnen mit Erzähler.

**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 Stiefschwestern 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 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 100 Das vergnügte Komma (Rudolf Gigler)**

Nachdem alle Schüler, Lehrer und auch der Schulwart das Schulhaus verlassen haben, beginnen die Satzzeichen und Buchstaben, miteinander zu plaudern. Das eingebildete E meint, der wichtigste Buchstabe des Alphabets zu sein, was das Y bezweifelt. Auch das H deutet auf seine Wichtigkeit beim Erstellen von Wörtern hin. Jeder Buchstabe oder jedes Satzzeichen kommt sich wichtig vor. Nur das kleine Komma ist mit seinem Los unzufrieden, weil die Schüler beim Setzen große Probleme haben. Erst die Erzählung des Rufzeichens von einer Begebenheit, bei der ein Komma eine wichtige Rolle gespielt hat, macht das kleine Komma zufrieden und vergnügt.

Da der Ausdruck "KOMMA" in Österreich, Bayern und Südtirol nicht üblich ist, gibt es das gleiche Stück unter der Nummer 110 mit dem Titel "Der vergnügte Beistrich".

Zirka 15 Minuten, 17 SpielerInnen mit Erzähler.

### **Bestellnummer 110 Der vergnügte Beistrich (Rudolf Gigler)**

Nachdem alle Schüler, Lehrer und auch der Schulwart das Schulhaus verlassen haben, beginnen die Satzzeichen und Buchstaben, miteinander zu plaudern. Das eingebildete E meint, der wichtigste Buchstabe des Alphabets zu sein, was das Y bezweifelt. Auch das H deutet auf seine Wichtigkeit beim Erstellen von Wörtern hin. Jeder Buchstabe oder jedes Satzzeichen kommt sich wichtig vor. Nur das kleine Komma ist mit seinem Los unzufrieden, weil die Schüler beim Setzen große Probleme haben. Erst die Erzählung des Rufzeichens von einer Begebenheit, bei der ein Komma eine wichtige Rolle gespielt hat, macht das kleine Komma zufrieden und vergnügt.

Da der Ausdruck "Beistrich" in Deutschland nicht üblich ist, gibt es das gleiche Stück unter der Nummer 100 mit dem Titel "Das vergnügte Komma"

Zirka 15 Minuten, 17 SpielerInnen mit Erzähler.

### **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 schlaunen 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.

### **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 Spekulator 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 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.

Unsere Preise finden Sie beim jeweiligen Stück im Shop.

### **Bestellnummer: 143 Das Ferienquiz (Manuela Burghart)**

Die Schüler können die bevorstehenden Ferien kaum mehr erwarten. Der Lehrer macht den Vorschlag, ein Quiz zu veranstalten. Für jede richtig beantwortete Frage wird ein Schultag gestrichen, für jede falsche Antwort gibt es einen Schultag dazu. Am Ende geht das Quiz unentschieden aus. Es hat allen großen Spaß gemacht, um die Schul- oder Ferientage zu spielen. Zirka 15 Minuten, 14 SpielerInnen.

### **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: 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: 183 Der Streit der Elemente (Anne Bergmann)**

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 20 Minuten, 17 SpielerInnen.

### **Bestellnummer: 097 Die Zeitreise der Zeitgeister (Eva Kronberger)**

Irene soll einen Text darüber schreiben, wie es wäre, wenn Menschen aus unserem Jahrhundert Leute aus anderen Jahrhunderten treffen würden. Sie sucht bei ihrem Schulkollegen Hilfe. Der ist gerade dabei, ein Computerspiel zu programmieren. Durch dieses gelangen die beiden in verschiedene Zeitalter. Sie lernen berühmte Menschen kennen oder werden Ohrenzeugen der Gespräche zwischen den Persönlichkeiten. Sie erleben somit eine Reise, die die Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft miteinander verbindet. Zirka 30 Minuten, bis zu 20 SpielerInnen.

### **Bestellnummer: 017 Die Zeitschleuder oder Was ist eine Pizza? (Reinhard Rinnerthaler)**

Das Stück spielt im Jahr 1960. Valentin bastelt an einer Zeitschleuder und drängt seine Schwester Christine dazu, in diese einzusteigen. Die Maschine funktioniert und Christine steigt kurze Zeit später im Outfit des aktuellen Jahres wieder aus. Kleidung, Sprache und Handy bringen für den Rest der Familie viel Unbekanntes. Auch der Herr Pfarrer und der Briefträger kommen aus dem Staunen nicht heraus. Und so ist es klar, dass alle erleichtert sind, nachdem Valentin Christine wieder in das Jahr 1960 zurückgeführt hat. Zirka 20 Minuten, 8 SpielerInnen mit Erzähler und Chor.

Unsere Preise finden Sie beim jeweiligen Stück im Shop.

**Bestellnummer: 031 Die Außerirdischen verstehen nur Bahnhof (Reinhard Rinnerthaler)**

Auf der Polizeistation ist einiges los. Zwei Kinder werden verdächtigt, mit einem Ball die Fensterscheibe des Bürgermeisterbüros eingeschossen zu haben. Ein weiteres Kind meldet einen Fahrraddiebstahl. Noch dazu meldet der Polizeirat, dass angeblich Außerirdische gelandet sind. Kurz darauf betreten zwei Außerirdische die Polizeistation und beginnen mit ihrem Auftrag, die Sprache der Menschen zu untersuchen. Verwundert stellen sie fest, dass die Menschen für verschiedene Dinge oder Tätigkeiten das gleiche Wort verwenden. Kein Wunder, dass die Außerirdischen dadurch manchmal nur Bahnhof verstehen.  
Zirka 15 Minuten, 10 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: 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: 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: 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: 105 Cyberama (Gerhard Prüller)**

Drei Kinder lassen keinen Streich aus und ziehen damit den Eltern den letzten Nerv. Als die Kinder eines Tages im Internet surfen, öffnen sie die Homepage [www.cyberama.com](http://www.cyberama.com) und werden prompt vom Computer geschluckt. Conny, Lilly und Manni finden sich in Cyberama wieder, dem Land, wohin die Leute kommen, die zuviel am Kerbholz haben. Auf der Suche nach einem Ausgang begegnen ihnen einige verschrobene Cyberama-Bewohner, aber auch sie können den Kindern nicht weiterhelfen. Bei einer Gerichtsverhandlung werden den Kindern alle Streiche zur Last gelegt. Als die Kinder völlig am Verzweifeln sind, treten plötzlich die Eltern ein und lösen die Situation auf. Sie haben die Kinder hereingelegt, um ihnen die Streiche auszutreiben.

Zirka 25 Minuten, bis zu 17 SpielerInnen.

**Bestellnummer: 119 Besuchen Sie Europa (Günther Platzer)**

Amerikanische Touristen reisen in sieben Tagen durch Europa. Unterwegs sind sie mit dem Chauffeur Siegi, der schlecht Englisch spricht. Sie besuchen London, Paris, Zürich, Berlin und Wien. In diesen Städten werden die Touristen auf heitere Weise mit der einen oder anderen Besonderheit des Landes konfrontiert. Sie erleben eine Sightseeing-Tour in London, gönnen sich einen Einkaufsbummel in Paris, wundern sich über die Reinlichkeit der Schweizer, lassen sich von einem zackigen deutschen Fremdenführer Berlin zeigen und entspannen schließlich in einem typischen Wiener Kaffeehaus.

Zirka 30 Minuten, bis zu 14 SpielerInnen mit Erzähler.

**Bestellnummer: 104 Zwölfe gehen auf die Reise (Marianne Hütter)**

Ein Erzähler stellt jeweils einen der zwölf Monate vor. Danach kommt der Monat selbst zu Wort und ergänzt die Präsentation des Erzählers. Zwei Lieder mit Noten liegen bei.

Zirka 20 Minuten, gereimt, bis zu 15 SpielerInnen mit Erzähler.

**Bestellnummer: 182 Mädchen sind doof – Buben sind cool (Anne Bergmann)**

Ein paar Buben im Vorschulalter denken nicht daran, in die Schule zu gehen. Sie glauben, dass es reicht ein cooler Pirat zu sein. Ihr Anführer behauptet außerdem, dass Mädchen doof sind. Die Buben werden aber bald eines Besseren belehrt - und das ausgerechnet von Mädchen. Nach diesem Erlebnis betrachten sie den nahenden Schulstart mit anderen Augen und freuen sich auf das Lernen.

Zirka 15 Minuten, 9 und mehr SpielerInnen.

**Bestellnummer: 141 Wolfgang Amadeus Mozart auf der Spur (Tina Preiniger)**

Eine Schülergruppe besucht in einem Museum eine Mozartausstellung. Dem Museumsführer sind die Kinder als Mozartspezialisten angekündigt worden, was der Mann vorerst kaum glauben kann. Im Laufe der Führung stellt sich jedoch heraus, dass die Schüler wirklich viel über Wolfgang Amadeus Mozart wissen. Das Stück ist als Frage – Antwortspiel konzipiert und vermittelt auf diese Weise viel an Wissen über den berühmten Komponisten. Bei Bedarf kann zwischen den Textpassagen Musik von Wolfgang Amadeus Mozart eingespielt werden. (Musik ist nicht im Lieferumfang enthalten!)

Zirka 15 Minuten, 9 und mehr SpielerInnen.

Unsere Preise finden Sie beim jeweiligen Stück im Shop.

**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: 096 Der wahre Schatz (Elisabeth Krug)**

Ein Kind findet auf einer verlassenen Ruine in einer Mauerritze eine Schatzkarte. Als Zielpunkt ist die Schule angegeben. Kinder als Schatzsucher finden „Goldbarren“ (vergoldete Schachteln), auf deren Rückseite Wörter geschrieben sind. Diese, richtig aneinander gereiht, ergeben die Aufforderung, in der Bibliothek nach einer Truhe zu suchen. Darin finden sie letztendlich den wahren Schatz: Bücher. Besonders geeignet für Büchereieröffnungen und Lesefeste.

Zirka 15 Minuten, 6 und mehr SpielerInnen.

**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.

**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.



Unsere Preise finden Sie beim jeweiligen Stück im Shop.

**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 Räufern 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.

**Bestellnummer: 022 Aljoscha und sein Plan, rund um die Erde zu wandern (Rudolf Gigler)**

Aljoscha und seine Freundin Mareike beschließen, eine Wanderung rund um die Erde zu machen. Sie stellen folgende Überlegung an: Die Welt ist eine Kugel. Wenn man von einem Ort aus startet und immer geradeaus geht, kommt man wieder zum Ausgangspunkt zurück. Sie machen sich in entgegengesetzter Richtung auf den Weg. Auf ihrer Reise begegnen sie verschiedenen Menschen und Tieren, die ihnen Neues erzählen oder denen sie Hilfe und Rat geben. Da Aljoscha und Mareike ihr Vorhaben, immer geradeaus zu gehen, nicht ganz einhalten können, kommen sie am Abend wieder zu Hause an.

Zirka 30 Minuten, 17 SpielerInnen mit Erzähler.

**Bestellnummer: 049 Wenn ich einmal groß bin (Rudolf Gigler)**

Ein Sprecher erzählt, was er alles werden könnte, wenn er einmal groß ist: Lokomotivführer, Pilot, Bergsteiger, Rennfahrer usw. Doch jeder Beruf, für den er sich entscheidet, bringt Nachteile mit sich. Also entschließt er sich, zuerst groß zu werden. Der Aufbau des Textes ist so gestaltet, dass entweder der Sprecher fast den gesamten Text übernimmt oder dieser auf die einzelnen Darsteller aufgeteilt werden kann. Daher kann man das Stück auch mit sehr jungen Spielern (pantomimisch) aufführen.

Zirka 15 Minuten, variabel bis zu 20 SpielerInnen.

**Bestellnummer: 039 Die Prinzessin und der Volksschullehrer (Christine Eisner)**

Der böse Drache Speifix tyrannisiert alle Bewohner im Palast des Königs. Dem König zerstört er seine Markensammlung, der Königin ruiniert er die Kosmetikartikel. Vor lauter Bosheit will er auch die schöne Lilie der Prinzessin ausreißen. Die Blume ist aber durch einen elektrischen Zaun geschützt. Der Drache will sie aber auch zerstören und bedroht den Volksschullehrer, der ihm daraufhin Gummihandschuhe zum Schutz gegen den Strom gibt. Dafür wird der Volksschullehrer in den Kerker geworfen. Nur wenn er den Drachen besiegt, erhält er die Freiheit zurück. Mit einem Trick gelingt dies und als Lohn erhält der Volksschullehrer nicht nur die Freiheit, sondern auch die Hand der Prinzessin.

Die amüsante Parodie einer Königsfamilie wird durch den Erzähler getragen, der den größten Teil des Textes vorliest. Die Spieler agieren nach seinen Anweisungen.

Zirka 20 Minuten, 16 und mehr SpielerInnen mit Erzähler.

Unsere Preise finden Sie beim jeweiligen Stück im Shop.

**Bestellnummer: 038 Die Prinzessin und der Animateur**  
**(Christine Eisner)**

Die Königsfamilie beschließt, Urlaub zu machen. Nach langem Hin und Her entscheiden sie sich für einen Aufenthalt in einem Tiroler Bergbauerndorf. Die Prinzessin ist darüber alles andere als begeistert. Sie ändert aber ihre Meinung schnell, als sie dem Animateur Sepp begegnet. Auch Sepp ist von der Prinzessin angetan und so verlieben sie sich ineinander und wollen heiraten. Der König ist allerdings strikt gegen diese unstandesgemäße Heirat. Mit einer vorgetäuschten Entführung und einem „Bergunfall“ gelingt es Sepp, den König umzustimmen.

Die amüsante Parodie einer Königsfamilie wird durch den Erzähler getragen, der den größten Teil des Textes vorliest. Die Spieler agieren nach seinen Anweisungen.  
Zirka 20 Minuten, 15 und mehr SpielerInnen mit Erzähler.

**Bestellnummer: 037 Die Prinzessin und der Fitnesstrainer**  
**(Christine Eisner)**

Die Prinzessin wird auf dem Weg zu ihrer Freundin von drei erfolglosen Räufern überfallen und ihres Schminkkoffers beraubt. Daraufhin beschließt der König, für die Prinzessin einen Leibwächter zu engagieren. Die Wahl fällt auf einen gut aussehenden Fitnesstrainer, in den sich die Prinzessin sofort verliebt. Die beiden wollen heiraten. Der König will davon jedoch nichts wissen und verjagt den Fitnesstrainer. Doch der gibt nicht auf und fingiert einen Überfall, bei dem er den Helden spielt. Der König ist begeistert und ändert seine Meinung. So bekommt die Prinzessin doch noch ihren Fitnesstrainer und der ein Fitnessstudio im Keller des Schlosses.

Die amüsante Parodie einer Königsfamilie wird durch den Erzähler getragen, der den größten Teil des Textes vorliest. Die Spieler agieren nach seinen Anweisungen.  
Zirka 20 Minuten, 13 mit Erzähler.

**Bestellnummer 019 Der Winter will nicht gehen (Monika Cielinski)**

Der Winter glaubt, er wäre die wichtigste Jahreszeit, will deshalb dem Frühling keinen Platz machen und verjagt ihn. Zuerst gefällt es den Kindern, so lange Schnee zu haben, dann allerdings dauert auch ihnen der Winter schon zu lange. Die Erwachsenen haben vom Schneeschaukeln ebenfalls genug. Als der Winter sogar das Osterfest abschaffen will, wird es den Kindern zu viel. Sie bitten die Sonne dem Frühling zu helfen.

Zirka 20 Minuten, 17 SpielerInnen.