

Einschulung Buchstaben



UNDA
VERLAG ■

www.unda.at

Stand 01.09.2019

Schwierigkeitsgrad der Aufführung: LEICHT

Bestellnummer 068 Die Lesenacht mit den hungrigen Leseläusen (Gerlinde Bäck-Moder)

In der Bibliothek herrscht große Aufregung. Die Kinder finden Bücher, in denen Buchstaben, einzelne Wörter und auch Satzzeichen fehlen. Welche Wortdiebe könnten hier ihr Unwesen treiben? So wird beschlossen, bei der Lesenacht die Augen und Ohren offen zu halten, um die Diebe eventuell zu überführen. Die Überraschung ist groß, als die Bibliothekarin und die Kinder zwei kleine Leseläuse auf frischer Tat ertappen. Die Leseläuse erklären den Anwesenden, dass sie von den Wörtern, Buchstaben und Satzzeichen leben und sich daher aus Büchern ernähren müssen. Doch eines der Kinder hat eine gute Idee.

Das Stück eignet sich auch sehr gut, um eine Lesenacht zu eröffnen.

Zirka 12 Minuten, 10 SpielerInnen mit Erzähler.

Schwierigkeitsgrad der Aufführung: **leicht**

26,90 Euro

Bestellnummer 007 Die ABC Kids (Monika Plöckinger)

Ein Theaterstück zur Begrüßung der neuen Schüler. Die Buchstaben des Alphabets stellen sich nacheinander dem Publikum mit einem kurzen gereimten Vers vor, in dem mehrmals Wörter mit dem betreffenden Buchstaben verwendet werden.

Zirka 15 Minuten, gereimt, variable Anzahl der SpielerInnen mit Erzähler.

Schwierigkeitsgrad der Aufführung: **leicht**

26,90 Euro

Bestellnummer 166 Willkommen sagt das kleine Schulgespenst (Maria Staufer)

Das kleine Schulgespenst ist sehr traurig. Es hat sich so an die großen Schüler gewöhnt und ist davon überzeugt, dass nie wieder so nette, lustige, schlaue und neugierige Kinder in die Schule kommen werden. Das Gespenst ist nicht einmal bereit, die kleinen Schulanfänger kennenzulernen. Mit einem kleinen Spiel gelingt es, das traurige Schulgespenst umzustimmen.

Zirka 15 Minuten, 15 und mehr SpielerInnen mit Erzähler

Schwierigkeitsgrad der Aufführung: **leicht**

26,90 Euro

Bestellnummer 156 Unsere Schule ist die BESTE (Anne Bergmann)

Ein künftiges Schulkind will sich eine tolle Schule aussuchen - weltweit! Die Geschwister helfen bei der Auswahl mit, sie suchen mit Hilfe des Computers im Internet nach der geeignetsten Schule. Verschiedene kommen in die engere Wahl. Zum Schluss merkt das angehende Schulkind, dass die Schule im Ort genau die BESTE ist.

Zirka 15 Minuten, 16 SpielerInnen

Schwierigkeitsgrad der Aufführung: **leicht**

25,90 Euro

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

Schwierigkeitsgrad der Aufführung: **leicht**

27,90 Euro

Bestellnummer 155 Schule ist einfach märchenhaft (Anne Bergmann)

Fabian schwärmt seinem Freund Benni vor, wie toll es im Märchenland sei und dass er dort viel lieber wäre als in der Schule. Sie beschließen, sich ins Märchenland zu zaubern. Die Enttäuschung ist groß, denn die Märchenfiguren finden das echte Leben viel interessanter.

Am liebsten würden sie in die Schule gehen. Ein Schulgeist und eine Fee helfen, dass aus den Märchenfiguren normale Schulkinder werden. Die Kinder erkennen, dass die Schule einfach märchenhaft ist.

Zirka 15 Minuten, 10 SpielerInnen

Schwierigkeitsgrad der Aufführung: **leicht**

26,90 Euro

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

Schwierigkeitsgrad der Aufführung: **leicht**

27,90 Euro

Bestellnummer 172 Der Zwerg Wüsst-ich-gern (Marianne Hütter)

Der Zwerg Wüsst-ich-gern möchte gescheitert werden und vor allem das Rechnen lernen. So bittet er verschiedene Märchengestalten um Hilfe. Aber der Riese Rübezahl kann ebenso wenig helfen wie das tapfere Schneiderlein und die Hexe. Erst Hänsel und Gretel können dem Zwerg Wüsst-ich-gern helfen, indem sie ihn zu einem Schulanfänger machen.

Zirka 15 Minuten, gereimt, 8 SpielerInnen

Schwierigkeitsgrad der Aufführung: **leicht**

27,90 Euro

Bestellnummer 157 Schule ist echt cool (Lisa Gallauner)

Georg hat morgen seinen ersten Schultag, auf den er sich sehr freut. Weil ihm sein Freund Tim jedoch „Schauermärchen“ über die Schule erzählt, wird Georg ängstlich und will nichts mehr von der Schule wissen. Im Traum erscheinen ihm aber dann Buchstaben, Zahlen, Musiknoten, Werkzeug und Bälle, die Georg zeigen, dass die Schule nicht schrecklich, sondern cool ist.

Zirka 20 Minuten, 17 und mehr SpielerInnen mit Erzähler

Schwierigkeitsgrad der Aufführung: **leicht**

30,90 Euro

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

Schwierigkeitsgrad der Aufführung: **leicht**

27,90 Euro

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.

Schwierigkeitsgrad der Aufführung: **leicht.**

28,90 Euro

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.

Schwierigkeitsgrad der Aufführung: **leicht**

28,90 Euro

Schwierigkeitsgrad der Aufführung: MITTEL

Bestellnummer 133 Der Buchstabenzauberer (Ulrich Klarmann)

Die Buchstabenfabrikation stockt, weil die Mäuse die Stromkabel der Buchstabenmaschinen durchgeknabbert haben. Die Kinder Tina, Susi und Eva haben eine Idee: Vielleicht kann der Zauberer Buchstabil helfen. Aber der ist schon alt und weiß den richtigen Zauberspruch nicht mehr. Doch die kleinen Zauberlehrlinge können helfen. Nun steht dem Start der neuen Erstklässler nichts mehr im Wege.

Zirka 15 Minuten, 13 und mehr SpielerInnen

Schwierigkeitsgrad der Aufführung: **mittel**

27,90 Euro

Bestellnummer 023 Die verschwundenen Buchstaben (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

Schwierigkeitsgrad der Aufführung: **mittel**

34,90 Euro

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

Schwierigkeitsgrad der Aufführung: **mittel**

31,90 Euro