

Theaterstücke für die Schule



Kinder- und Jugendtheaterstücke

von Katharina Baumberger

Theaterstücke für die Schule

Diese Broschüre richtet sich an Lehrpersonen, die handlungsreiche Theaterstücke suchen, welche ein breites Rollenspektrum abdecken und nicht von einzelnen Hauptrollen dominiert sind. Seit mehreren Jahren schreibe ich Stücke für Schulklassen und inszeniere diese mit den Schülerinnen und Schülern. Aus den Rollenwünschen und Spielideen der jeweiligen Theaterklasse entwickle ich jedes Mal eine Story und ein Theaterstück.

Die Leseproben der Stücke können auf www.theaterprojekte.ch unter „Theaterstücke“ (blaue Links) heruntergeladen werden. Die Altersangabe (Klasse) ist ein ungefährender Richtwert, je nach Reife oder Interesse der Klasse können auch Stücke anderer Kategorien passen. Sollten Sie sich für eines dieser Stücke interessieren, freue ich mich auf Ihre Kontaktaufnahme über: sekretariat@theaterprojekte.ch

Katharina Baumberger

März 23

Inhalt

3./4. Klasse - Seite 3

Wo ist Embolo? S. 3
 Nur ein Einhorn - S.4
 Besuch aus dem All - S.5
 Wild West Story - S.6
 Traumferien im Edelhock - S.7
 Die sieben Ritter von der
 Suppenschüssel- S.8
 Der fliegende Teppich - S.8
 prinzessin@schloss.komm - S.10
 Nichts hält uns auf... - S.11
 Wir sind jederzeit bereit! - S.12
 Kreuzfahrt auf der Cassandra - S.12
 Exprimus Angusti
 – Manchmal hilft nur Zauberei! - S.13
 Wenn die Räuber kommen... - S.14
 Die Villa am Waldrand - S.15
 Sieben Sterne - S.16
 Im tiefen, dunklen Tannenwald – S.17

5./6. Klasse – Seite 18

Good & Bad - S.18
 Das Morelli-Projekt - S.19
 Zum Sheriff geboren - S.20
 Es lebe die Freiheit! - S.22
 Geisterfreunde - S.23

Die Elefantenmaschine - S.24
 Grabkammerfantasien - S.25
 Wenn Sebastians Mutter wüsste...! - S.26
 Heldengeschichten - S.27
 Lieber Müllsack, bitte dusche heute! S.28
 Professore Tricatelli - S.29
 Rudi Werwolfs Personenverleih - S.30

6. Klasse oder älter - Seite 31

Schneewiddl & die 7 Suchtzwerge S.31
 Unter der grossen Linde - S.32
 Die Bilder der grossen Pitarowa - S.32
 Faites vos jeux! - Ein Krimi im Casino S.33
 Schlosshotel zum goldenen Eber - S.34
 Millionär in Not - S.35
 Ui Herbert...! Ein Flowerpower-Krimi - S.36
 Das goldene Dingsbums- S.37
 Geschwister - S.38
 Ramona und Julian - S.39

Jugendliche – Seite 40

Filmriss – S. 40
 Linda, BMI 16,5 - Seite 40
 Facebook on Stage - S.40
 *Hi*Boom*Gone* - S.41
 Wenn man nix hört, ist alles in Ordnung
 - S. 42

3./4. Klasse

Wo ist Embolo?

Die Kinder im Waisenhaus haben's nicht leicht. Die Erzieherinnen und Erzieher sind furchtbar streng. Zum Glück halten die Kinder so gut zusammen.

Als zwei Neue ins Heim kommen, wird's so richtig spannend! Mortimer und Mila können zaubern und bringen den anderen Heimkindern einiges bei.

Marlo erfüllt sich daraufhin seinen grossen Wunsch und zaubert einen Grossbildfernseher in den Schlafsaal. Alle sind begeistert!

Was sie im Fernsehen sehen, wühlt jedoch alle auf: Breel Embolo, ein Spieler der Schweizer Nationalmannschaft, wird während eines Interviews vor laufender Kamera entführt! Die Kinder entscheiden, das Heim zu verlassen und einige Dinge richtigzustellen. Schliesslich können sie jetzt zaubern!

Durch Geschick, clevere Gesprächsführung und Zauberei finden Melissa und Mona zu ihrer Mutter zurück. Es gelingt den Waisenkindern, einer Gaunerbande das Handwerk zu legen und den entführten Embolo zu befreien. Nun steht dem grossen Finale der Schweizer Nationalmannschaft nichts mehr im Wege!

ca. 40 Minuten

9 – 13 Waisenkinder (anpassbar) Direktor/in, Erzieher/innen, Inspektor/in, 2 Sportreporter/innen, Fussballer/innen, Trainer/in, die reiche Frau Federleicht, ihre 4 Statuen (5 Spielende), 2 Dienerinnen, Kunstreporter/in, 7 Ganovinnen/Ganoven

Nur ein Einhorn

Die Baronin von Schrill hat dieses Jahr einen sehr speziellen Geburtstagswunsch: Sie möchte ein Einhorn und zwar ein richtiges! Ihr Sohn Horatius soll ihr eines besorgen. Jegliche Widerrede nützt nichts und so machen sich Horatius und seine Freunde an diese unlösbare Aufgabe. Da ein Einhorn ein Fabelwesen ist, muss vielleicht auch eine magische Lösung gefunden werden...

Die Kinder erleben auf ihrer Suche einige Abenteuer: Sie treffen auf streitende Hexen und zaubernde Magier. Ein Wunder geschieht: Einem Magier gelingt es tatsächlich ein Einhorn zu zaubern! - Doch kaum wollen die Kinder es packen, da ist es plötzlich weg! Horatius verspricht übers Radio: Wer das Einhorn einfängt, erhält 1 Million Finderlohn. Daran findet eine Räuberbande Gefallen und macht sich auf die Jagd. Was sie dann allerdings einfangen, ist alles andere als ein Einhorn... Die Baronin fällt beim Auspacken dieses „Geburtstagsgeschenkes“ fast in Ohnmacht. Allen Endes kann aber doch noch gefeiert werden! Das Einhorn ist kein Thema mehr, denn die Baronin ist einfach glücklich, ihren Sohn wieder zu haben.

Ca 45 Minuten, 2 Lieder

ca 30 Rollen, von 20 Kindern spielbar:

Baron/in von Schrill, Horatius, 3 Freunde/Freundinnen, 6 Räuber, 4 Hexen, 4 Magier/innen, ca. 7 Werbesprecherinnen, Einhorn

Besuch aus dem All

Die Stadtpräsidentin Cecilia Sturmman hat grosse Pläne: Sie will den Stadtpark roden lassen und an seiner Stelle ein monströses Parkhaus bauen. Diese Nachricht geht wie ein Aufschrei durch die lokale Presse.

Unterdessen liegt die Mutter der Stadtpräsidentin krank im Bett. Ist sie wirklich krank, oder nur einsam? Ihre Tochter besucht sie kaum, ihr Sohn, hängt ständig am Telefon. Als Mutter Sturmman aber übers Fernsehen vom Parkhaus-Projekt erfährt, verlässt sie empört das Bett und macht sich entschlossen auf den Weg.

Unterdessen wird auf dem Mars eine Exkursion vorbereitet. Die Marsmenschen besteigen ihr UFO und machen sich auf die Reise zur Erde. Das UFO landet genau in den Blumenbeeten des Stadtparks. Die Marsmenschen steigen aus und erkunden interessiert die Umgebung. Dabei lernen sie Mutter Sturmman kennen. Die Marsmenschen verstehen sich bestens mit Mutter Sturmman, denn sie kann akzentfrei Marsianisch! Bald hetzt ihnen die Stadtpräsidentin aber ihre Agenten auf den Pelz. Sie will die grünen Störefriede einfangen. So einfach ist das allerdings nicht, denn Marsmenschen haben Superkräfte! Diese haben erstaunliche Wirkung – auch auf die Stadtpräsidentin und ihre hochtrabenden Pläne.

ca. 40 Minuten

ca. 30 Rollen, von 20 Kindern spielbar

Stadtpräsident/in, 2 Assistent/innen, Architekt Morelli, 4 Agent/innen, Mutter Sturmman, Einrichtungs-Designer/in, 2 Krankenschwestern, 2 Gärtner/innen, ca. 7 Marsmenschen, diverse Reporter/innen, Vermessungsingenieur/innen

Wild West Story

Im Saloon wird getanzt und geblufft. Wer ist am stärksten? Wer hat die wildesten Abenteuer erlebt? Wer den fettesten Goldnugget gefunden? Ein fremder Cowboy betritt den Saloon der kleinen Stadt im Wilden Westen und wird argwöhnisch beäugt. Seine wortkargen Antworten provozieren die anderen Cowboys und Cowgirls. Die Stimmung ist angespannt und es kommt zur Schlägerei. Dass sich der Fremde so locker zur Wehr setzt, hat jedoch niemand erwartet! Das beschert ihm aber keine Freunde...

Kurze Zeit später erzählt Hickhack Jane am Lagerfeuer genervt, dass sie einen Liebesbrief bekommen hat. Andere Cowgirls und die Bardamen ärgern sich auch, denn sie haben dasselbe erlebt. Zuerst schrieb der Unbekannte Liebesbekundungen und dann folgten bei allen plötzlich Geldforderungen. Es geschehen noch weitere Gaunereien und die Stimmung in der Stadt schaukelt sich hoch. Die Cowboys und Cowgirls sind sich einig; Schuld an all diesen Scherereien ist der Fremde! Doch Black Jack bleibt cool und meint: „Ich finde den Kerl, der hinter diesen Schweinereien steckt und bringe ihn hinter Gitter!“ Sein Mut ist ansteckend! Plötzlich schliessen sich diverse Cowboys und Cowgirls dem einsamen Cowboy an. Jacks Unschuld kann bewiesen werden und die echten Banditen wandern vorübergehend hinter Gitter.

ca. 45 Minuten

ca. 31 Rollen, von 20 Kindern spielbar

ca. 11 Cowboys und Cowgirls, Bardamen Alice & Albertina, Sheriff, Doc Fitzpatrick, 2 Bäckerinnen, Postbote/Postbotin, 5 „Bilder“ einer Kunstsammlung, Indianer/in „Kleiner Falke“, 6 Banditen

Traumferien im Edelhock

Das Hotel Entenhock steht leer und droht zu vergammeln. Das Personal ist mangels Kundschaft sehr unmotiviert und der Rezeptionist schläft jeden Tag auf der Theke seinen Schönheitsschlaf. Eines Tages klingelt das Telefon: Ein Herr Brotmann will das Hotel kaufen. Die Hoteldirektorin gewinnt frischen Mut und lässt das ganze Hotel auf Hochglanz polieren. Einzig Halma, die Chefin Hausdienst, traut der Sache nicht. Brotmann holt Profis ins Haus und lässt einen Werbefilm drehen, um für Traumferien im Hotel „Edelhock“ zu werben. Kaum ist dieser Film im Fernsehen erschienen, treffen neue Gäste ein und das Hotel erwacht zu neuem Leben.

Die schicken Damen und ein Professor mit seinen drei Robotern, sind vom Alpencharme des „Edelhock“ begeistert. Leider stören drei freche Kinder den Hotelfrieden. Während sich die Hotelgäste lauthals über die Kinder beschweren, plant Brotmann mit seiner Begleitung den grossen Coup. Die Beiden haben's nämlich auf den prunkvollen Schmuck der schicken Damen abgesehen und „Brotmann“ hat an einem Hotelkauf überhaupt kein Interesse. Ein Streich der wilden Kinder bringt den Raub jedoch zum scheitern und die Ganoven müssen fliehen. Dank dem betrügerischen Brotmann ist das Hotel jetzt in Topform und bestens besucht. Das muss gefeiert werden!

ca. 40 Minuten

ca. 35 Rollen, problemlos von 20 Kindern spielbar

2 Rezeptionist/innen, Halma, Hoteldirektor(in, Herr/Frau Brotmann, Hoteldetektiv/in, 5 Zimmermädchen, ca. 8 Bewerber/innen Rezeption, 2 Reporter/innen, Kameramann/frau, Stylist/in, Mutter/Vater mit 3 Kindern, 2 schicke Damen/Herren, Professor/in mit 3 Robotern, Star, 2 Bodyguards

Die sieben Ritter von der Suppenschüssel

Der Morgen hat so friedlich begonnen, da muss doch die Königin ausgerechnet auf den Ostturm des Schlosses zu sprechen kommen. Ein äusserst heikles Thema! Es weiss doch jeder, dass es dort spukt! - „Blödes Geschwätz!“, meint die Königin und will nun endlich Grossvaters Goldtruhe aus diesem Turm holen lassen. Für diese Aufgabe melden sich die sieben Ritter von der Suppenschüssel. Sie sind die Helden im Schwert- und Speerkampf, haben Bären besiegt und 10-köpfige Drachen zur Strecke gebracht. Nun sollen sie im Ostturm eine Schatztruhe holen? Leicht verdientes Geld, meinen sie! Doch was sie da oben erleben, erschüttert die stahlharten Burschen zutiefst: Es spukt da nämlich wirklich!!! Dass die Schatztruhe doch noch geliefert wird, ist den drei Prinzessinnen zu verdanken, die eine richtige Mutprobe bestehen.

ca. 30 Minuten, 2 Lieder

ca. 20 Rollen, beliebig ausbaubar: Königin, König, 3 Prinzen/Prinzessinnen, 4 Diener/innen, Hofnarr/in, Schmied/in, 7 Ritter/innen und div.

Gespensterrollen

Der fliegende Teppich

Im Saloon treffen sich die Cowboys und berichten über ihre Heldentaten. Doch als Bessie Blue von ihrem Tag erzählt, haut es alle um: Sie hat ein Goldnugget gefunden! Bessie wird bestürmt! Alle wollen den Fundort wissen, um ihr eigenes Glück zu suchen.

An einem ganz anderen Ort lernen die Zauberschüler der Zauberlehrerin Xyxolus verschiedene Zaubereien. Die Schülerin Lexa hat jedoch ihre Probleme mit dem Zaubern. Ständig zaubert sie Frösche. Trotz allen Missgeschicken ist die Lehrerin dann doch zufrieden mit ihren neuen Schülerinnen und Schülern und lädt sie zu einer Schulreise auf dem fliegenden Teppich ein.

Unterdessen haben die Cowboys an Bessies Fundstelle nach langem Graben auch ein beachtliches Goldnugget gefunden. Dass sie dabei von Banditen beobachtet wurden, entgeht ihnen im Goldtausch. Schliesslich bricht die Nacht herein und die Cowboys legen sich schlafen. Kaum sind alle eingenickt, tauchen die Banditen auf und beginnen die Schläfer zu filzen. Das Goldnugget wird entdeckt und eingepackt. Aber in diesem Moment donnert's und kracht's; der fliegende Teppich landet im Sturzflug im Wilden Westen und bringt – zum Glück – die ganze Szenerie durcheinander. Und das Goldnugget? Es verschwindet auf eine Art, wie es sich kein Cowboy hätte träumen lassen!

ca. 40 Minuten

20 Rollen, beliebig anpassbar:

ca. 7 Cowboys, Barkeeper, Indianerin, Zauberlehrerin, ca. 6 Zauberschüler,

ca. 4 Banditen

prinzessin@schloss.komm

Während der König Frieden und Eintracht liebt, langweilen sich seine Soldaten. Sie wollen kämpfen und erobern, nicht tatenlos herumsitzen. Darum plant der Kommandant heimlich, den König zu stürzen und selbst an

seine Stelle zu treten. Unterdessen meint die Königin: „Es ist an der Zeit, dass unsere Tochter heiratet!“ und setzt im Internet ein Inserat auf, um den passenden Prinzen zu finden. Damit ist die Ruhe im Schloss vorbei! Der König bekommt andauernd Besuch: Alle möglichen Gestalten werben um die Hand der Prinzessin. Zum Glück! Denn alle Anschläge des Heeres auf den König werden durch die vielen heiratswilligen Besucher vereitelt! Das Herz der Prinzessin ist jedoch bereits heimlich vergeben: dem geheimnisvollen Wolkenotto, der ihr so wunderschöne Liebesbriefe schreibt. Wer das wohl sein mag?

ca. 40 Minuten, ca. 24 Rollen, beliebig ausbaubar:

Königin, König, 3 Prinzessinnen, 2 Dienerinnen, Erfinder, Harry Potter, Zauberer, Hexe, Mädchen, Pirat, Meerjungfrau, 2 Agenten, Kommandant, 6 Soldaten, Wolkenotto, Copilot

Nichts hält uns auf...

Zukünftige Superheldinnen und Superhelden werden von ihrer Lehrerin zu Bestleistungen geschult. Schliesslich sind die Heldinnen und Helden bereit, die Welt zu retten und im Fernsehen wird begeistert über ihre furchtlosen Einsätze für das Gute berichtet.

Unterdessen lässt sich die Königin von ihrem königlichen Leser eine Gutenachtgeschichte vorlesen. Allerdings entscheidet sie sich diesmal für ein magisches Buch. Kaum öffnet der Vorleser den Buchdeckel, dann beginnt`s ganz fürchterlich zu spuken... Die Königin bekommt einen riesigen Schreck und will die Gespenster aus dem Schloss jagen lassen. Sie erinnert sich an die Fernsehberichte über die Superheldinnen und Superhelden und lässt diese zu

sich ins Schloss bestellen. Mit einem spektakulären Auftritt präsentieren sich die Heldinnen und Helden der Königin.

Als diese jedoch auf das Thema Gespenster zu sprechen kommt, trifft sie einen wunden Punkt. Denn die Superheld/innen fürchten sich vor nichts – ausser eben vor Gespenstern! Ein Glück, dass Ihnen die drei Prinzessinnen zur Hilfe kommen. Diese haben schon lange auf ein richtiges Abenteuer gewartet!

ca. 40 Minuten

ca. 50 Rollen, von 20 Kindern spielbar

ca. 11 Superheld/innen, 5 Reporter/innen, 2 Filmschauspieler/innen, Hund, 2 Räuber/innen, Eisenbahn, Gefesselte/r, 2 Ganoven, Feuer, Hausbewohner/innen, König/in, 3 Prinzen/Prinzessinnen, Pferd, Diener/innen, königliche/r Vorleser/in ca. 8 Gespenster

Wir sind jederzeit bereit!

Weitere Abenteuer der Superheld/innen aus „Nichts hält uns auf!“

An der Kraftstrasse 11 trainieren echte Superheldinnen und Superhelden. Sie üben sich in Fassadenklettern, Kampftraining, unsichtbar machen und vielem mehr. Die Presse berichtet begeistert, welche Rettungsaktionen diesen Heldinnen und Helden zu verdanken sind: Sie retten die Passagiere eines defekten Flugzeuges, eines Schiffes in Seenot retten und bringen Diebe zur Strecke und stehen ein bei Ungerechtigkeiten.

Eines Tages landen Aliens auf der Erde und wollen die Herrschaft übernehmen. Da sind die Superheldinnen und -helden rechtzeitig zur Stelle und machen die Ausserirdischen handzahn. Aber auch Superhelden haben ihre schwachen Momente! Das entdeckt ausgerechnet ein kleines Mädchen

ganz zum Schluss. Denn die Heldinnen und Helden fürchten sich ganz schrecklich vor Seife!

ca. 40 Minuten

ca. 40 Rollen, von 20 Kindern spielbar

Superheld/innen, 2 Reporter/innen, Pilot, Sicherheitsbeamte, 3

Flugzeugpassagiere,

5 schicke Damen, Hund, Räuber/innen, Kapitän/in, 4 Matros/innen,

Schiffskoch, Aliens, Bankdirektor/in, Angestellt/e, Kind u.a.

(Kann unabhängig von „Nichts hält uns auf!“ gespielt werden.)

Kreuzfahrt auf der Cassandra

Die Matrosen haben das Schiff auf Hochglanz poliert! Nun ist die „Cassandra“ bereit zum Auslaufen. Neben einer Operndiva und diversen anderen gut betuchten Gästen, befinden sich auch zwei Gauner an Bord des Luxusschiffes. Während die Diva auf dem Wellness-Deck ihren Fans eine Kostprobe aus der „Königin der Nacht“ vorsingt, statten die beiden Diebe ihrer Kajüte einen Besuch ab. Kurz darauf wird der Diebstahl entdeckt. Der Schiffsdetektiv nimmt seinen Job ernst und lässt das ganze Schiff nach den verschwundenen Smaragd-Ohringen durchsuchen. Der Reihe nach werden alle Passagiere gefilzt und die beiden Gauner geraten in Not. Die Torte, die der Koch gerade aufgetischt hat, kommt ihnen als Versteck für die Ohrringe gerade recht. Der cleveren Matrosin „Sparling“ ist es zu verdanken, dass die Ohrringe zu guter Letzt doch noch ans Tageslicht kommen.

ca. 40 Minuten, 1-2 Lieder

21 Rollen, beliebig ausbaubar:

Starfotograf/in und 3 Models, Operndiva, ihr Hund, Herr/Frau Flunke (Besitzer/in des Schiffes), 2 Gauner/innen ca. 8 Matrosinnen und Matrosen, Kapitän/in, Schiffsdetektiv/in und Assistent/in, Schiffskoch/köchin

Exprinum Angusti – manchmal hilft nur Zauberei

Die Familie Zasterhans verfügt über alles, was mit Geld zu erwerben ist. Die Mutter, Gräfin Elfriede, vertreibt sich die Zeit mit exklusiven Hüten oder mit dringenden Coiffeur-Terminen. Der Vater verkauft Immobilien der Luxusklasse und klebt ständig am Handy. Ihre drei Töchter sind alle in eigenen Welten unterwegs: Marisa möchte Sängerin werden Milena, ist für die Familie nicht erreichbar, weil sie ständig mit einem Kopfhörer herumläuft und tanzt und Mona, die Jüngste, hat Prüfungsangst und wird von einem Mitschüler geplagt. Aber niemand findet Zeit ihre Sorgen anzuhören. Auch als sie zwei Ganoven entdeckt, die sich im Garten herumtreiben, hört ihr niemand zu. Mona vertieft sich in ein Buch über Zauberei und entdeckt, wie man in Not ein „Exprinum Angusti“ senden kann. Unter Zauberern und Zauberinnen ist dieses Notsignal bestens bekannt. Da ist sofortige Hilfe garantiert.

Die fünf Typen, die Mona gesehen hat, verschaffen sich durch Bestechung eines Dieners Zugang zur Villa. Kaum sind alle aus dem Haus, knacken sie den Tresor und räumen den Schmuck der Gräfin ab. Sie werden jedoch mittendrin unterbrochen und müssen sich in der Villa verstecken. Die hilfsbereiten Zauberer und Zauberinnen stossen dazu und durch ein Missverständnis wird Herr Zasterhans in einen Hahn verwandelt.

Als schliesslich die Räuber erwischt sind und der Vater Hahn wieder Menschen geworden ist, ist die ganze Familie erleichtert. Plötzlich haben alle Zeit und Mona kann endlich erzählen, wie es ihr geht!

ca. 40 Minuten

ca. 7 Diener/innen, Hutverkäufer/in, Gräfin von Zasterhans und ihre Schwester Klara, Immobilienhändler Zasterhans, 3 Töchter oder Söhne, ca. 5 Ganoven, ca. 8 Zauberer/innen

ca. 27 Rollen, von 20 Kindern spielbar

Wenn die Räuber kommen...

Tief im Wald, da hausen sechs ganz gefährliche Räuber. Eines Tages machen sie sich auf, um die Schatzkammer des nahe gelegenen Schlosses zu plündern. Als sie nun bei Nacht durch ein offenes Fenster einsteigen, landen sie versehentlich im Zimmer der ältesten Prinzessin. Das Mädchen sitzt da und weint. Das bricht den harten Kerlen das Herz und sie fragen, warum sie Kummer habe. „Ich muss morgen heiraten!“, erzählt ihnen die Prinzessin. Vater König hat bestimmt, dass sie irgendeinen alten, reichen Grafen heiraten soll. Der Räuberhauptmann schwingt den Säbel und erklärt, dass er sich persönlich dafür einsetzen wird, dass diese Hochzeit nicht stattfindet! Der König schlägt sich gerade mit neu gekauften Robotern herum. Leider funktionieren die nicht so, wie er das gerne möchte und das ganze königliche Bett kracht zusammen. Zu seinem Ärger tauchen nun auch noch sechs fürchterliche Räuber auf und befehlen: „Heirat oder Schatzkammer!“

ca. 45 Minuten, 2 Lieder

ca. 24 Rollen, beliebig ausbaubar

6 Räuber/innen und Chef/in, 2 vornehme Damen/Herren,
Geschäftsmann/frau, König/in,

2 Prinzen/Prinzessinnen, 2 Diener/innen, Kunstmaler/in, Florist/in, Fischer/in,

Erfinder/in,

2 Roboter, 3 Köch/innen, Coiffeure/Coiffeusen, ca. 5 Bühnenbildrollen
(Kinder spielen Gegenstände)

Die Villa am Waldrand

Ein berühmter Boxer zieht in eine Villa auf dem Lande. Er wird von den märchenhaften Gestalten des nahe gelegenen Waldes interessiert beobachtet. Drei Vampire, die Hexe, eine Räuberbande und drei Bauernkinder, alle haben einen Grund, um am folgenden Abend heimlich im Schlafzimmer des Boxers zu erscheinen. Keinem dieser Personen gelingt es jedoch, dieses unbemerkt wieder zu verlassen und so verbringen alle in verschiedenen Verstecken die Nacht. Am Morgen ist der Weltcup-Pokal des Boxers spurlos verschwunden und bei der Hausdurchsuchung kommen zur Verblüffung des Boxers die besagten Gestalten zum Vorschein. Das anschliessende Verhör treibt den Polizeikommissar an den Rand eines Nervenzusammenbruchs! Schliesslich ist es der Hund der Bauernkinder, der den Pokal wieder findet. An einem ganz anderen Ort; denn so ein Ding ist für allerlei zu verwenden...

ca. 45 Minuten, 2 Lieder

ca. 26 Rollen und diverse Bühnenbildrollen* (von 20 Kids spielbar)

2 Reporter/innen, Boxer/in Stierli, Gegner Öchslin, 3 Ärzt/in, 6 Räuber/innen, Bauer/Bäuerin und 3 Kinder, Hund, Hexe, Zauber/in, 3 Vampire, Kommissar/in, 2 Polizist/innen, *Wald (von div. Kindern gespielt)

Sieben Sterne

Im Nobelhotel Chèvre au Lac verkehrt die Crème de la Crème; die Operndiva Kasarovic, der Milliardär Sandgruber, aber auch der leicht verwirrte Biologieprofessor Dornström. Der Hoteldirektor bekommt eines Tages den Hinweis, dass nächstens ein Inspektor vorbeikommt, um die Qualität des Hotels zu prüfen. Eventuell komme er sogar als Hotelgast verkleidet, damit er sich unbemerkt umsehen könne. Der Direktor beauftragt sofort seine Hausdetektivin, um herauszufinden, wo dieser Inspektor steckt. Diese verdächtigt bald darauf zwei auffällige Hotelgäste: Die Herren Stutz und Teichweiher. Dabei handelt es sich aber um zwei Diebe, die es auf das Collier der Operndiva abgesehen haben. Als dann auch noch die gefährlichen Hornschildschnecken des Professors ausbrechen, ist das Chaos perfekt. Dummerweise tritt genau in diesem Moment der wahre Inspektor auf. Den Schnecken des Professors ist es zu verdanken, dass das Hotel seine sieben Sterne trotzdem behalten darf.

ca. 30 Minuten

21 Rollen, beliebig ausbaubar

Rezeptionist/in, 3 Bedienstete, Liftboy/girl, Hoteldirektor/in, Koch/Köchin

Fitnesstrainer/in, Kammerjäger/in, Hoteldetektiv/in, 3 Tänzer/innen,

Inspektor/in, Opernstar, Diener/innen, Autor/in, Professor/in, Milliardär/in, 2

Hoteldieb/innen

Im tiefen, dunklen Tannenwald

Während sich die Prinzessinnen/Prinzen um die Dressur ihrer beider Hunde kümmern, vertieft sich die Königin genüsslich in ihre Zeitung. Zuerst wird diese Lektüre durch die Ritter unterbrochen, welche der Königin ihre Schwertkünste vorführen möchten. Das geht ja noch...! Aber als es dann ständig am Schlosstor klopft und irgendwelche Dorfleute vorsprechen, da beginnt sie sich zusehends zu ärgern! Alle behaupten, dass es im Wald spuke. An so einen Unsinn glaubt die Königin natürlich nicht! Sie geht selber in den Wald und nimmt ihre Kinder, deren Hunde und sogar noch den Hofnarr mit. Der Wald ist ruhig und friedlich, so wie die Königin das erwartet hat. Während sie sich von ihrem Hofnarr mit Witzen unterhalten lässt, sehen die Kinder eine unheimliche Gestalt vorbeihuschen. Es spukt also tatsächlich? Die Königin bestellt ihre Ritter und schickt sie in den Wald. Was ist passiert? Sie kommen nicht mehr zurück. Kurz darauf die Hunde und schliesslich auch der Hofnarr... Jetzt wird's auch der Königin unheimlich...

Es sind die Kinder, die das Rätsel des unheimlichen Waldes lösen. Dank ihrem Mut entdecken sie, dass sie sich vor dem Zauberer und seinen Gespenstern, Vampiren und Gruselgestalten überhaupt nicht zu fürchten brauchen.

ca. 40 Minuten

3 Ritter/innen, Hofnarr/närrin, König/in, 2 Prinzen/Prinzessinnen, 2 Hunde, 1-2 Diener/inen, Holzhacker/in, 3-4 Leute aus dem Dorf, 7 Baumkinder, 3-4 Vampire, 3 Gespenster, Zauberer/in, 7 ZauberKinder, Zauberdienner/in

5./6. Klasse

Good & Bad

Unter den Gefängnisinsassen geht es hart zu. Kommt ein Neuer, muss er als erstes einmal so richtig unten durch. Als „Mauser“, ein neuer Insasse, das Gefängnis betritt, wird das Geschehen von Good & Bad beobachtet: zwei Gestalten in schwarz und weiss, die für alle andern nicht sichtbar sind. Good kann nicht anders, er greift ein, als die Häftlinge Mauser in die Mangel nehmen. Die Szene geht in ein Freeze und Bad ärgert sich, dass sich Good dauernd in die Angelegenheiten der Menschen einmischen muss. Als Good erfährt, dass Mauser unschuldig im Gefängnis sitzt, ist sein Sinn für Gerechtigkeit erst recht angestachelt. Er interveniert aber, als Bad im Verlaufe des Geschehens allen Häftlingen den Weg in die Freiheit öffnet: Good verlangt, dass die freien Gefangenen ab sofort nur noch Gutes tun dürfen. Bad geht auf den Handel ein.

Die Häftlinge erreichen im Dunkeln ein Tor und übernachten im Stall eines Schlosses. Hier herrscht ein kurioser König. Er plagt seine Leibeigenen und organisiert ein wildes Casting um einen Bräutigam für seine älteste Tochter zu finden. Die Prinzen, die bei diesem Casting vorsprechen, wirken alle irgendwie verrückt. Der kauzige Prinz mit den grünen Haaren ist schliesslich der Favorit des Königs. Die Prinzessin ist fassungslos und sucht mit ihrer Schwester verzweifelt nach einem Ausweg aus dieser Situation. Zum Glück tauchen im rechten Moment die Sträflinge auf und bringen die Hochzeit durch die Entführung des „Grünen Prinzen“ zum Scheitern. Good, dem das Ganze zu heftig wird, muss schliesslich einsehen, dass unter diesen Umständen sogar

eine Entführung durchaus als „gute Tat“ verbucht werden muss.

ca. 45 Minuten

28 Rollen (von 20 Kindern spielbar)

Good, Bad, ca. 10 Sträflinge, Gefängnisdirektor/in, 2 Wärter/innen, König/in, 3 Leibeigene, 2 Prinzessinnen, 3 verrückte Prinzen, 4 Bedienstete

Das Morelli Projekt

Mittelstufen-Version von „Besuch aus dem All“

Im Labor eines berühmten Professors eine revolutionäre Erfindung getestet: Der sogenannte „Brain-Spray“ soll denkfaulen Menschen in Genies verwandeln. Studentinnen und Studenten, die sich ein Taschengeld verdienen wollen, treten als Testpersonen an. Der Test zeigt jedoch unerwartete Wirkung...

Die Stadtpräsidentin Cecilia Sturmman hat grosse Pläne: Sie will den Stadtpark roden lassen und an seiner Stelle ein monströses Parkhaus bauen. Ein Star-Architekt präsentiert an der Pressekonferenz bereits die Pläne. Ein Aufschrei geht durch die lokale Presse! Reporterinnen und Reporter berichten atemlos von diesem überhissenen Projekt.

Die Mutter der Stadtpräsidentin krank im Bett. Ist sie wirklich krank, oder nur einsam? Ihre Tochter, besucht sie kaum. Ihr Sohn, ein Einrichtungs-Designer, hängt ständig am Telefon. Und ist ihr Sohn endlich mal zu Besuch, wird er wegen seinem wilden Kind (Pauli) zur Lehrerin zitiert. So vertreibt sich Mutter Sturmman ab und zu die Zeit mit fernsehen. Über ein TV-Interview mit dem Professor, erfährt Mutter Sturmman von diesem verrückten „Brain-Spray“.

Kopfschüttelnd schaltet sie um und schaut eine Reportage über das gewaltige Parkhaus-Projekt ihrer Tochter. Da verlässt sie empört das Bett und macht sich entschlossen auf den Weg.

Unterdessen formieren sich Protestzüge von Umweltaktivist/innen, die gegen das Parkhaus demonstrieren. Sie wollen den Park erhalten und den Bau des Parkhauses verhindern. Doch die Stadtpräsidentin lässt sich auch dadurch nicht von ihren Plänen abbringen und organisiert bereits die Rodung. Da tritt Mutter Sturmman mit ihrem Enkel Pauli auf. Der „misslungene“ Brain-Spray kommt zum Einsatz und zeigt erstaunlich positive Wirkung betreffend das Parkhaus...

ca. 45 Minuten

ca. 40 Rollen, von ca. 23 Kindern spielbar

Architekt/in Morelli, 4 Agenten, Stadtpräsident/in Sturmman, 2 Assistentinnen, Mutter der Stadtpräsidentin (Patientin), Krankenschwester und Praktikantin, Einrichtungs-Designer, Pauli, sein/e Lehrer/in, Professor/in Zwiebein, Assistent/in Zunder, Student/innen, Gärtner/innen, Umweltaktivist/innen, Reporter/innen, 2 Polizisten, Vermessungsingenieur/innen

Zum Sheriff geboren

Den Cowboys und Cowgirls von Hedgehog-City gelingt ein legendärer Coup! Die Harpy-Family, die berüchtigste Banditenbande des Wilden Westens, wird nach einer heissen Verfolgungsjagd endlich gefasst! Im Saloon wird diese Heldentat gebührend gefeiert!

Der Bankdirektor bringt zur Sprache, dass es nun Zeit ist, den verstorbenen Sheriff zu ersetzen. Da buhlen bereits die ersten Bewerberinnen und

Bewerber um den Job. Green McRooster gewinnt die Wahl, denn seine zahlreichen Diplome kann niemand überbieten.

Die Banditen nutzen das Gefängnis als Alibi. Abends steigen sie dank dem starken Sammy regelmässig aus und verüben verschiedene Gaunereien. Z.B. soll der schüchterne Wyatt Harpy seinen ersten Banküberfall durchführen. Bevor die Banditen jedoch gefasst werden können, verstecken sie sich wieder hinter den Gitterstäben. Eines Tages entführen sie die Tochter des Bankdirektors, um ein Lösegeld zu erpressen. Der neue Sheriff will zuwarten. Aber die Bewohnerinnen und Bewohner von Hedgehog-City haben genug! Lonely Jess, die niemand so richtig kennt, dient ihnen als Sündenbock. Als sich die Stimmung im Saloon so richtig gegen sie aufheizt, betritt Lonely Jess den Raum und alle verstummen abrupt. Sie hat eines der gestohlenen Bilder gefunden. Dieser Auftritt überzeugt alle Anwesenden. Ihr vorheriges Misstrauen bedauern sie. Angeführt von Lonely Jess suchen sie nun gemeinsam die entführte Maggy.

Das Blatt wendet sich, als die Banditen unverhofft eine Heldentat verüben und zu gefeierten Heldinnen und Helden der Stadt werden. Der Sheriff, von seinem neuen Amt überfordert, übergibt der Banditen-Oma feierlich den Sheriff-Stern. Sie sei zum Sheriff geboren, er wolle nun endlich Schriftsteller werden.

ca. 40 Minuten

ca. 31 Rollen, von 23 Kindern spielbar oder anpassbar

ca. 14 Cowboys und Cowgirls, 3 Reporter/innen, Bankdirektor Rowan, Frau Rowan, ihre Tochter Maggy, Doc Sunnyday, Banditenbande: Oma, Schlaue Nicki, Starker Sammy, Schüchterner Wyatt, Jordan (Anführer), 5 Bilder einer Western-Ausstellung

Es lebe die Freiheit!

Eine Räuberbande diskutiert über ihre leere Kasse. Aber was tun, wenn die ganze Stadt von Polizei-Spezialeinheiten bewacht wird? Da braucht es schon einen ausgeklügelten Plan, damit man ihnen nicht auf die Schliche kommt! Die Idee, sich im Altersheim die kostbaren Habseligkeiten der reichen Insassen zu schnappen, finden alle toll – ausser Heiner. Er hat genug vom Gaunerdasein und möchte ein ehrliches Leben führen. Der Boss setzt ihn jedoch unter Druck und Heiner gibt nach.

Die Omas und Opas im Altersheim haben genug! Immer diese Physiotherapien und Spritzen! Ständig wird über sie verfügt! Als dann noch der Sohn einer Oma in ihrer Abwesenheit ihre Katze verkauft, reisst allen die Geduld! Diese Gefangenschaft muss ein Ende haben! - Und dann ist da noch der Enkel Max, der dringend Hilfe braucht. Seine Eltern sind im Homeoffice, also da und doch nicht da. Er ist im Stress, denn morgen ist sein Koala-Vortrag! Keine Ahnung, wie er das meistern soll! - Was für ein Glück, dass er so eine wunderbare Oma hat, die ihn aus dem Altersheim per Telefon coacht!

„Hände hoch! Das ist ein waschechter Überfall!“ brüllen die Gauner und erschrecken die Omas und Opas beim Kaffeestündchen. Dass sich die alten Leute derart zur Wehr setzen, das haben sie allerdings nicht erwartet. Bevor es zur Schlacht kommt mit fuchtelnden Krückenstöcken und fliegenden Handtaschen, springt Heiner dazwischen. „Sofort aufhören! Ich kämpfe nicht gegen alte Damen und Herren!“ meint er und verblüfft damit die ganze Bande. - Eine besonders schlaue Lady eröffnet den Ganoven einen Deal. Und den finden alle grossartig! „Es lebe die Freiheit!“, rufen die alten

Menschen fröhlich. Und kurz darauf ist das Altersheim menschenleer...

ca. 40 Minuten

ca. 52 Rollen, von 20 Kindern spielbar:

6 Gauner, Polizei-Spezialeinheit (ca. 8 Kids), Kommandant/in, 2 betrunkene Polizisten, 12 Eltern (Choreo), ca.10 Omas und Opas, 2 Punks, 2 Pfleger/innen, 2 Homeoffice-Eltern, Max, Max-Verstärkung (ca. 8 Kids)

Geisterfreunde

Im Detektivbüro hängt die Stimmung durch. Der Chef hat Mühe, die Moral seiner Mitarbeiter hochzuhalten. Das Team jagt eine Bande Mafiosi, aber im Moment fehlt ihnen jede Spur. Perth, genannt „Schlafsack“, schnarcht die ganze Zeit im Büro, die anderen gamen, lesen oder chatten. Da schlägt York, der Profihacker, Alarm! Er hat entdeckt, dass einer von ihnen eine interne Information an die Mafia verraten hat. Ein paar Tastenanschläge später ist der „Maulwurf“ enttarnt! Es ist Perth, der Schlafsack! Doch der ist bereits auf und davon!

Unterdessen trifft sich die Prominenz zur „Fashion Week Australia“, einer internationalen Mode-Gala. Neben einer exklusiven Modenschau sorgt auch eine Wrestling-Show für Unterhaltung. Die Mafiosi nutzen diese Ablenkung für einen weiteren grossen Coup; Sie servieren den Besuchern sämtlichen Schmuck ab. Diesmal sind die Detektive den Mafiosi aber dicht auf der Spur. Da wendet sich plötzlich das Blatt und die Mafiosi fallen den Detektiven in den Rücken! Der Mafia-Boss droht: „Wenn ihr uns weiter verfolgt, machen wir euch alle platt!“ - Detektiv Darwin, der regelmässig seine verstorbene Oma auf dem Friedhof besucht, klagt ihr sein Leid. Es passt ihm nicht, die Mafiosi

wegen dieser Drohung ziehen zu lassen. Aber sein Chef will zuwarten. Zum Schrecken Darwins steigt seine Oma plötzlich aus dem Grab, die „Geisterfreunden“ aus den benachbarten Gräbern folgen ihr. Darwin befürchtet schon, sein letztes Stündchen habe geschlagen...! Doch die Oma und ihre Geisterfreunde sind in ganz anderer Mission unterwegs...

ca. 35 Minuten

ca. 30 Rollen (von 20 Kindern spielbar)

7 Detektive, 3 Mafiosi, Fitnesstrainer/in, Moderator/in Gala, mehrere Models, Modedesigner/in, Schauspieler/innen, 2 Wrestler/innen, Oma/Opa, 3 – 4 Friedhofsbesucher/innen, Omas/Opas Freund/innen aus dem Grab (ca. 6)

Die Elefantenmaschine

Die Beamtin des Departements für Zeit&Ort, Lukrezia Scheibli, surft mit Vorliebe zu Bürozeiten im Facebook. Zu dumm, dass der Chef daran keine Freude hat! Man muss nämlich zugeben, dass Frau Scheibli deshalb einige peinliche Fehler unterlaufen, die so schnell nicht mehr zu korrigieren sind:

Es werden zwei Geschichten erzählt, eine im Mittelalter, eine in der Neuzeit. Nun geraten erst Gegenstände, die ins Mittelalter gehören in die Neuzeit und umgekehrt. Trotz Rüge des Chefs passieren Frau Scheibli weitere Fehler und jetzt tauchen auch einzelne Personen in der falschen Geschichte auf: Was machen die Ritter in der Selbsthilfegruppe? Und warum liegt das Teenagermädchen Conny plötzlich auf dem Behandlungstisch der drei mittelalterlichen Bader? Aus diesem Grund kommt alles anders – aber das ist vielleicht auch besser so...

ca. 40 Minuten

20 Rollen (von 10 Kindern spielbar)

Beamt/in und ihr Chef, Mutter, Vater und Conny Rumi, König/in, Prinzessin, 3 Diener/innen, Knappe, Fechtmeister/in, Ritter, 3 Bader/innen, Bote, Moderator/in einer Selbsthilfegruppe, 2 Models, diverse Stallburschen/mädchen, Personen im TV (Boxmatch etc.)

Grabkammerfantasien

Das Historische Museum plant dieser Tage die Eröffnung einer spektakulären Ausstellung zum Thema Ägypten. Eine Bande Ganoven schaut sich interessiert die Reportage darüber im Fernsehen an. So viel Gold! Und schon wird ein Plan ausgeheckt, denn Hunor kennt eine junge Frau, welche im Historischen Museum arbeitet.

Unterdessen laufen die Vorbereitungen im Museum auf Hochtouren: Sarkophag, Pharaonenstatuen, ein Skarabäus, alles wird an den richtigen Ort gerückt. Schliesslich kommt das Putz-Team und gibt den Räumlichkeiten den letzten Schliff. Stina ist allerdings ständig abgelenkt. Dauernd ruft ein Verehrer an – zu ihrer Überraschung auch Hunor, von dem sie lange nichts mehr gehört hat. Sie verabreden ein Date.

Dann ist der grosse Tag: Eine Historikerin führt die neugierigen Museumsbesucher an der Eröffnungsfeier durch die Räume und erklärt die Ausstellungsobjekte. Die schöne Lulu ist begeistert und macht mit der Pharaos-Statue ein Selfie. Aber... hat der Pharaos ihr da nicht gerade zugezwinkert...?!?

Kaum ist das letzte Licht gelöscht machen sich die Ganoven auf den Weg. Dank Stinas Schlüssel kommen sie problemlos ins Gebäude. Da ist zwar

wunderbar viel Gold, aber die Objekte sind erstaunlich schwer...! Als Mulch der Pharaonen-Statue den Krummstab zu entreissen versucht, donnert es plötzlich ganz unheimlich und das Licht beginnt zu flackern. Was dann passiert, werden die Ganoven wohl ihr Lebtag nicht mehr vergessen!

ca. 40 Minuten

32 Rollen, mit 20 Kindern spielbar

Reporter/in, Direktor/in, Historiker/in, Museumsarbeitende, Nachtwächter/in, Putzpersonal, Pharao-Statue, 3 Mumien, 4 Hieroglyphen, 4 schicke Dämchen, Mutter/Vater mit Kindern, 5 Ganov/innen, diverse TV-Spielende (Werbung, Cowboys/girls, Tänzer/innen, Prinzessinnen) Pizzaiolo/a, Kameramann/frau

Wenn Sebastians Mutter wüsste...!

Die goldene Badeente, ein Sammlerstück von unschätzbarem Wert, ist aus dem Londoner Nationalmuseum gestohlen worden. Niemand ahnt, das der kleine Sebastian per Internet das Sicherheitssystem des Museums geknackt hat, damit sein Kollege die Goldente aus dem Museum entwenden kann. Für die zwei Jungs eine Spielerei, für die Sammlerwelt ein gewaltiger Verlust! Auf abenteuerlichen Wegen muss die Ente in falsche Hände geraten sein...

Mr. X schickt seine Agenten auf die Suche nach der wertvollen Ente. Die Spur führt schliesslich in einen Roboterladen, der kurz vor dem Konkurs steht. In seiner Not hat der Chef dieses Ladens dank einem Aktions-Preis von 29.90 Fr. die Hälfte seiner Roboter verkauft. Darunter auch derjenige, in welchen die goldene Badeente eingebaut worden ist. Kleine Sache, denken die Agenten und sprechen bei der betagten Besitzerin dieses Unterhaltungs-Roboters vor.

Mit der Wehrhaftigkeit dieser Oma haben sie allerdings nicht gerechnet. Da bleibt nur eine List, damit Mister X nicht in Rage gerät...

ca. 40 Minuten, ca. 28 Rollen (von weniger Kindern spielbar)

Chef/in Roboterladen, Verkaufsleiter/in, Marketing-Manager/in, ca. 6 Roboter, Mr. X, ca. 11 Agent/innen, Boxer/in, Millionär/in und Freundinnen, Köchin/Koch, Star, Oma/Opa

Heldengeschichten

Das Stück erzählt *vier Geschichten* von Heldinnen und Helden ganz verschiedener Art:

Im *Wilden Westen* wird im Saloon geblufft: Wer ist der Stärkste, der Schnellste, der Mutigste? Schliesslich entpuppt sich aber Lonely Billy, der stille Beobachter, als Held. Sein scharfer Verstand ermöglicht, dass die Kellnerin Hanna in letzter Sekunde aus den Fängen von „Jack the Rooster“ erlöst wird.

Diverse Alarmknöpfe blinken, der Pilot wird nervös. Sein Copilot blättert verzweifelt im Bedienungs-Manual... alles nützt nichts; das Flugzeug muss notlanden! Auf der *einsamen Insel* werden die Überlebenden mit richtigen Wilden konfrontiert. Nach dem ersten Schreck stellen sie fest, dass sie sich vor ihnen nicht zu fürchten brauchen. Im Gegenteil...

Im Mittelalter buhlen fünf junge Männer um das Herz der schönen Appollonia. Das Turnier, welches gerade ausgerufen wird, soll die Entscheidung bringen: Wer gewinnt, dem gehört Appollonia. Das Turnier gewinnt aber jemand ganz anderer. Denn, Appollonia ist nicht nur schön,

sondern auch schlau - und hat sogar ein gutes Händchen mit dem Schwert...

Auf dem *Pausenplatz* treffen sich einige Freunde nach der Schule. Gemeinsam lästern sie über Jonas. Lora fühlt sich nicht wohl dabei. Sie nimmt Svenja bei Seite. Doch diese rät ihr, den anderen nichts zu sagen und meint: „Sonst bist **du** dran! Willst du das?“ Als die anderen Jonas auch noch abpassen und ihn in die Zange nehmen, wird's Lora zu viel! Sie riskiert die Freundschaft der Gruppe und steht für Jonas ein.

ca. 40 Minuten, ca. 40 Rollen, von 12 Kindern spielbar

Wilder Westen: Barkeeper/in Johnny, Kellner/in Henna, Jack the Rooster (Bösewicht),

ca. 6 Cowboys und Cowgirls, Lonely Billy, L.Wild (Sheriff/in)

Einsame Insel: Businessmann/frau und 3 Passagiere, Pilot/un und Copilot/in, 3-5 wilde Urwaldmenschen

Mittelalter: 5 junge Männer, Herold, 2-3 Diener/innen, Königin, 3 Adelstöchter

Pausenplatz: 6 Schülerinnen und Schüler

Lieber Müllsack, bitte dusche heute!

In einem Wohnblock wohnen ganz unterschiedliche Leute: Die Parfümverkäuferin Dita Protz, der knurrige Karatweltmeister Winner, die Schülerin Fränzi und ihre Lehrerin Frau Biberberg. Fränzi ist ein wildes Mädchen! In der Schule macht sie dauernd Radau und zuhause nervt sie gerne die Nachbarn mit Klingelspielen. Ihre Mama, eine Nashornforscherin, ist dauernd auf irgendeiner Safari und kommuniziert mit ihrer Tochter über Zettelchen, wie: „Bitte den Müllsack am Donnerstag rausbringen!“ -

„Herzchen, hast du den Kanarienvogel schon gefüttert?“ - „Bitte vergiss nicht, heute zu duschen!“

Eines Tages kommt aber ein SMS: „Wenn du in der nächsten Prüfung eine gute Note erhältst, nehme ich dich mit auf Nashornsafari.“ Das ist hart! Was tun? Zum Glück bekommt Fränzi einen Schutzengel, der sie in dieser kniffligen Situation unterstützt. Und plötzlich lernen sich die Nachbarn von einer ganz anderen Seite kennen!

ca. 30 Minuten, ca. 8 Rollen, ausbaubar:

Fränzi, ihre Lehrerin, andere Schüler/innen, die Nachbarn: Herr Winner und Frau Protz, Putzfrau Amanda, Schutzengel, Oli (Fränzis Freund), Frau/Herr Sülz vom Partnerschaftsinstitut

Professore Tricatelli

Die Presse schreibt, dass der Erfinder Tricatelli zwei spektakuläre Seren entwickelt hat: Das eine macht den Konsumenten lebenslanglich glücklich, das andere beschert ihm Reichtum. Diese Information gelangt sowohl ins Kloster Santa Margerita, als auch zu Ohren der Mafiosi. Beide Parteien interessieren sich aus ganz unterschiedlichen Gründen für eine dieser Erfindungen. Professore Tricatelli gerät unter Druck der Mafiosi, kann aber dank eines cleveren Einfalles seiner Gehilfin Helma seinen Kopf aus dieser Schlinge ziehen – und allen Beteiligten ist damit auch noch gedient!

ca. 50 Minuten, 21 Rollen, beliebig ausbaubar

Zeitungsverkäufer/in, Punk, Pferdefan, Dönerverkäufer/in, die eitle Carmela, 2 Touristen, Skater/in, Strassenmusikant/in, Mutter Oberin, 3 Ordensschwwestern/Mönche, Mafiaboss, 3 Mafiosi, Professor/in Tricatelli,

Assistent/in, arbeitsloser/r Detektiv/in, Nachrichtensprecher/in

Rudi Werwolfs Personenverleih

Der König hat's mit seinen Adeligen endgültig verscherzt und nun weigert sich der ganze Hofstaat, zum Empfang des Kaiserlichen Gesandten zu erscheinen. Der geschäftstüchtige Rudi Werwolf hilft dem König mit seinem „Personenverleih“ aus der Verlegenheit. Er gaukelt dem König vor, noch einige Adelige in seiner „Kollektion“ zu haben. Seine tatsächlich verfügbaren Gestalten, ein Dieb, ein Pfarrer, eine Coiffeuse, ein Dichter, eine Psychologin und ein Gangster, müssen schnellstens für den geplanten Auftritt umgeschult werden. An diesem Empfang werden sie jedoch immer wieder rückfällig – mit Mühe und Not können die schlimmsten Ausrutscher vertuscht werden! Als der hohe Besuch schliesslich auftaucht, entdeckt der Dieb, dass es sich bei dieser Person um einen Betrüger handelt und die „gefälschten Adelige“ können verhindern, dass dieser falsche Gesandte und seine Komplizen heimlich die Schatzkammer ausräumen.

ca. 60 Minuten, 21 Rollen:

R. Werwolf, Psycholog/in, Dieb/in, Gangster/in, Coiffeuse/Coiffeur, Pfarrer/in, Dichter/in, König, Königin, 2 Prinzessinnen, Schatzmeister/in, königliche/r Berater/in, 2 Diener/innen, Wächter/in, 3 Ganoven, 2 Polizist/innen

6. Klasse oder älter

Schneewiddl und die sieben Suchtzwerge

Auf der Flucht vor den Agenten der Stiefmutter betritt Schneewiddl die Zwergenhütte. Da ist aber nichts wie im schönen Märchen, denn die Zwerge frönen alle einer Sucht: Der erste ist dem Handy verfallen, der zweite putzt ohne Pause, einer raucht, einer trinkt... und so muss Schneewiddl beim Döner arbeiten, damit Geld ins Haus kommt. Die Wohngemeinschaft mit den süchtigen Zwergen ist für sie aber auf Dauer frustrierend. Sie fühlt sich alleine unter den sieben Kerlen. Unterdessen lässt die eifersüchtige Stiefmutter nicht locker. Ihre Agenten tauchen in Verkleidung auch im Zwergenwald auf und sprechen mit einem vergifteten Erdbeerlikör vor. Ausgerechnet zu dem Zeitpunkt, an dem die Zwerge beschlossen haben, ihre Suchtobjekte in eine Box zu sperren und sich in Enthaltbarkeit zu versuchen. Denn sie wollen unbedingt, dass Schneewiddl bei ihnen bleibt. Der Erdbeerlikör, angeblich ein Geschenk für Schneewiddl, treibt die sieben Zwerge jedoch an die Grenze der Selbstbeherrschung...

Drei Detektive verfolgen die Spur dieses ungewöhnlichen Falles: Ein Drama im Aerobicstudio, eine Verschwörung im Coiffeursalon, die Anklage eines unschuldigen Dönerverkäufers und die Rettung der stimmlosen Opersängerin... Durch die clevere Recherche der Detektive wird die Stiefmutter überführt - und die Zwerge sind (mehr oder weniger suchtfrei) unterwegs zu einem neuen Abenteuer.

ca. 70 Minuten, für 20 – 25 Spielende, anpassbar

3 Detektiv/innen, 2 Teppichschmuggler/innen, Aerobic-Trainer/in, Aerobic-Schüler/innen, Dame beim Coiffeur, Opersänger/in, Stiefmutter, ihre 3

Agent/innen, Spiegel, 3 Coiffeure/Coiffeusen, Schneewiddl, Dornrösl,
7 Suchtzwerg, Richter/in, 2 Anwälte/innen, Kläger/in, Angeklagte/r,
Dänerverkäufer/in, 2 Kunden, Taxifahrer/in

Unter der grossen Linde

Durch einen Wunsch zu spezieller Stunde kehren drei verstorbene Berühmtheiten aus dem Jenseits zurück; Ein Opernsänger, ein Supermodel und ein Staranwalt. Davon überzeugt, dass man sie an ihrem früheren Arbeitsort sehnlichst vermisst, eilen alle drei in die Oper, bzw. ins Fotostudio und in die Anwaltskanzlei zurück. Dort müssen sie jedoch feststellen, dass man bereits einen Ersatz für sie gefunden hat. Ihr überraschendes Erscheinen löst mehr Ärger als Freude aus! Als die drei wieder aufeinander treffen, machen sie ihrer Enttäuschung Luft. Gestern noch gefeierte Stars, heute auf dem Abstellgleis. Plötzlich jedoch finden sie Gefallen daran, nicht mehr im Rampenlicht zu stehen. Eröffnet diese Situation nicht ungeahnte Freiheiten?

ca. 45 Minuten, 1 Lied

ca. 30 Rollen (mit weniger Kindern spielbar)

2 Opernsänger/innen, 3 Casting-Kandidaten, 2 Jury-Mitglieder, Regisseur/in,
3 Schauspieler/innen, 2 Anwälte/innen, Mandant/in, Sekretär/in,
Bürolehrling/Lehrtochter, 4 Models, Fotograf/in, Coiffeuse/Coiffeur,
Friedhofsverwalter/in, 2 Angestellte, Gärtner/in, Reporter/in,
Kameramänner/-frauen, viele Paparazzi

Die Bilder der grossen Pitarowa

Während der Vernissage verschwinden die Bilder der russischen Künstlerin Swetlana Pitarowa spurlos. Die Mafiosi, welche diesen spektakulären Raub durchgeführt haben, verlieren die Bilder aber aus den Augen. Diese Kunstwerke, im Wert von mehreren hunderttausend Euro, gehen durch verschiedenste Hände. Ein Skater, eine ältere Dame, eine Gruppe Punks, ein Strassenkind, alle haben für die Bilder einen ganz anderen Verwendungszweck. Am Ende kehren die Kunstwerke dank dem cleveren Kommissar wieder in die Galerie zurück. Es sind auch einige neue Werke mit dabei, die die Künstlerin in der Zwischenzeit geschaffen haben soll. Auch diese Bilder werden zu horrenden Preisen verkauft. Der Kommissar, findet jedoch heraus, dass diese originellen "neuen Pitarowas" von jemand anderem gemalt worden sind.

ca. 70 Minuten

ca. 25 Rollen

Künstler/in, Galerist/in, Dolmetscher/in, 4 Punks, älterer Dame/Herr, Strassenkind, Skater/in, Fastfoodmanager/in, 2 Millionär/innen, Anwalt/Anwältin, Bodyguard, Erfinder/in, Balletttänzer/in, Akrobat/in, Wahrsager/in, Kriminalkommissar/in, 2 Polizist/innen, Mafiaboss, 3 Mafiosi

Faites vos jeux! - ein Krimi im Casino

Im Casino London Square verkehrt die ganze internationale Schickeria. Die Besitzerin des Casinos, Ellie McCartner, ist mit allen Wassern gewaschen. Um ihre aktuellen Schulden zu decken, engagiert sie zwei Gauner, die während

des Casinobetriebes Schmuck und Geldkoffer ihrer Besucher verschwinden lassen. Die Agenten, welche diesen Fall lösen sollen, kommen der Casinobesitzerin aber auf die Spur. Bevor sie jedoch ihrem Chef diese spektakuläre Nachricht überbringen können, erhält dieser einen Anruf. Frau McCartner droht ihm, dass er seinen Job verliere, wenn er den Fall weiter verfolge - denn ihre Beziehungen seien weitreichend. McGoyle befiehlt seinen Agenten, sofort von diesem Fall abzulassen. Die Agenten rebellieren und beschliessen heimlich, der Sache erst recht auf den Grund zu gehen. Sie wollen die Casinobesitzerin so unter Druck zu setzen, dass sie sich zu ihrem Gaunerstück bekennt: Die Agenten entführen die jüngste Tochter von Ellie McCartner. Der Plan gelingt nur zum Teil, denn Alice, McCartners Jüngste, hat ihren eigenen Kopf!

ca. 50 Minuten

ca. 35 Rollen (mit 20 Kindern gut spielbar)

Croupier, Casinoangestellte, 2 „einarmige Banditen“ (Spielautomaten), 3 Gambler/innen, Dame mit Collier, Modedesigner/in und Model, Casinobesitzer/in und 4 Töchter, Freundin einer Tochter, 2 Zauberer/innen, Barpianist/in, 2 Nachrichtensprecher/innen, Radiosprecher/in, Polizeiwachtmeister/in, Agentenchef/in, ca.9 Agent/innen, Gauner/in Good, Gauner/in Bad, ev. Tänzer/innen (Party am Schluss)

Schlosshotel zum Goldenen Eber

Im noblen Schlosshotel zum Goldenen Eber logiert, kurz vor seinem grossen Kampf, ein weltberühmter Boxer. Zu gleicher Zeit findet in den Räumlichkeiten des Hotels ein Kongress für Briefmarkensammler statt. Dies ist jedoch nur der Deckmantel einer ganz anderen Veranstaltung: Es handelt

sich nämlich um einen Weiterbildungskurs für Trickdiebe und Entführer. Im praktischen Teil dieses Kurses muss das Gelernte 1:1 an den Hotelgästen erprobt werden. Da sich die Kursteilnehmer nicht immer besonders geschickt anstellen, passieren bei ihren Gaunereien einige Pannen. Eine dieser Pannen rettet jedoch die Karriere des Boxers und so stehen die Ganoven ganz plötzlich und ungewollt positiv im Rampenlicht.

ca. 60 Minuten

ca. 30 Rollen (mit weniger Kindern gut spielbar)

Rezeptionist/in, Hoteldirektor/in, Koch/Köchin, 5 Hotelgäste, 3 Bedienstete, Boxweltmeister/in, Bodyguard, Sportarzt/-ärztin, Trainer/in 6 Ganoven, 1 Ganoven-Seminarleiter/in, Doping-Agent/in, mehrere Models, 2 Paparazzi, Hip Hop Stars

Millionär in Not

Die Frau von Millionär Rochefort verhält sich auffällig. Sie telefoniert mit leiser Stimme und hängt sofort auf, wenn ihr Mann reinkommt. Dies und anderes stärkt Rocheforts Verdacht, dass ihm seine Frau nach dem Leben trachtet. Er engagiert eine Detektivin und diese berichtet, dass sich die Millionärin mit einschlägigen Personen trifft. Trotz der Hochsicherheitsanlage, die den Millionär teures Geld gekostet hat, spazieren plötzlich Gestalten in sein Wohnzimmer und zwar aus dem Bildschirm des Fernsehers. Models, Hip Hopper, Nachrichtensprecher, Cowboys und Moderatoren nehmen Kontakt auf oder mischen sich direkt in den Alltag des Ehepaars ein. Als sich der Millionär vor lauter Angst vor seiner Frau durch einen Sprung in den Fernseher rettet, verrät sie ihm endlich, was sie geplant hat. Der Millionär erfährt, dass seine Befürchtungen absolut unbegründet waren.

ca. 60 Minuten

ca. 29 Rollen (von weniger Kindern spielbar)

2 Coiffeusen/Coiffeure, Lehrtochter/Lehrling, Anwalt/Anwältin, Verkäufer/in, Millionärin und Millionär, Butler/in, Treuhänder/in, Sportreporter/in, 2 Boxer/innen, Nachrichtensprecher/innen, 2 Cowboys/girls, Barkeeper/in, Marsmensch, Detektiv/in, Sekretär/in, 2 Ganov/innen, Fernseh-Techniker/in, Arzt/Ärztin, Versicherungsvertreter/in, Talkshow-Moderator/in, Hip-Hop Gruppe, Studiogäste, Models, Fotograf/in, Journalist/innen

Ui Herbert...! Ein Flowerpower-Krimi

Der General, der Chef der Agenten-Schule, verkündet seinen neuen Schülerinnen und Schülern, dass sie ein hartes Training erwartet.

Verschiedenste Fachkräfte sprechen vor und schulen die zukünftigen Agenten im Boxen, Thai-Kampf etc. Doch bald muss das Training für einen ersten Einsatz unterbrochen werden; ein brandheisser Mikrochip ist gesucht.

Herbert nimmt das Leben leicht. Er hängt täglich mit seinen Hippie-Freunden rum, ärgert seine Schwester und seine Mutter und sein ganzer Stolz sind seine Rasta-Haare. Eines Tages drückt ihm aber ein Unbekannter auf der Flucht einen Mikrochip in den Pelz: Nun ist die Ruhe vorbei! Herbert wird von einem ganzen Rudel Agenten gejagt. In letzter Sekunde kann er von seiner Schwester gerettet werden. Aber Herbert hat genug. Er stürzt sich in ein Friseurgeschäft und lässt sich notfallmässig seine Rastas abschneiden.

45 Minuten

ca. 44 Rollen (problemlos von ca. 20 Kindern spielbar): 2 Bedienstete, 3

Kinder, Coiffeuse/Coiffeur und 2 Lehrtöchter/Lehrlinge, Computer-Crack, ca. 7 Models, Chef/in, ca. 7 Hippies, Herbert, seine Mutter/Vater, Lehrer/in, Polizist/in, General/in, ca. 10 Agent/innen, Sekretär/in, Psycholog/in, Boxer/in, Kampf-Trainer/in, Superman/-woman

Das goldene Dingsbums

Das Filmfestival verleiht auch dieses Jahr wieder den Preis der Preise: „Das goldene Dingsbums“ ist eine der beliebtesten Auszeichnungen für Schauspielerinnen und Schauspieler. Neben der ganzen Filmprominenz erscheinen auch Models und Millionäre und diesmal auch eine schwangere Biologielehrerin und ein unbekannter Blinder.

Kaum ist „das goldene Dingsbums“ vergeben, die Rede gehalten und kaum sind die Freudentränen geweint, da kollabiert die ganze Partygesellschaft! Im Sekt war offensichtlich Schlafmittel. Eine ganze Crew Detektive riegelt das Areal ab und verhört die Filmfestivalbesucher, denn „das goldene Dingsbums“ ist spurlos verschwunden. Trotz der Verhöre tapen sie jedoch im Dunkeln. Dank einem Zufall stellt sich heraus, dass der Blinde gar nicht wirklich blind und die Schwangere gar nicht schwanger ist – und damit klärt sich der Fall!

20 Minuten

ca. 32 Rollen (problemlos von ca. 20 Kindern spielbar)

Clean-Team, Kellner/in, Chef/in Filmfestival, Operndiva und Wellnesscoach, Millionär/in, Model, 2 Filmschauspieler/innen, 2 Leibwächter/innen, 3 Moderator/innen verrückte/r Dichter/in, Nachrichtensprecher/in, schwangere Biologielehrerin, der „Blinde“, ca. 8 Detektiv/innen, diverse Paparazzi/Reporter/innen, ev. Tänzer/innen an Filmfestival

Geschwister

Das Stück erzählt von fünf ganz unterschiedlichen Geschwisterbeziehungen: Während sich Ailyn nichts sehnlicher wünscht als ein Geschwister und sich eine Fantasie-Schwester erschafft, schlägt sich Barblina mit ihren drei Brüdern rum und wäre noch so gerne Einzelkind. Vier Brüder treiben es mit einer Mutprobe auf die Spitze und sechs Schwestern geraten sich wegen dem „wunderbaren“ Martin in die Haare. Henry und Hella leiden unter dem ständigen Streit ihrer Eltern und beschliessen abzuhauen. Es geht ums Streiten, Spielen, um Mut, Angst, Wut und Liebe und darum, dass man sich auf Geschwister trotz allem verlassen kann, wenn es so richtig drauf ankommt.

ca. 45 Minuten

27 Rollen (mit 20 Kindern spielbar):

Ailyn, ihre Fantasie-Schwester und ihre Mutter, Barblina und ihre 3 Brüder, 6 Schwestern, 4 Brüder, Henry und Hella mit Vater und Mutter, 2 Polizist/innen, ein Spürhund, Arzt/Ärztin, Charly und seine Neue

Ramona und Julian

Die Ballettmädchen um Ramona und die Streetdancers um Julian mögen sich nicht. Als herauskommt, dass Ramona und Julian verliebt sind, wirbelt das in den beiden Gruppen einigen Staub auf. Der Vater von Ramona unterbindet diese junge Liebe jedoch sofort, als er erfährt, dass Julians Mutter aus einfachen Verhältnissen stammt. Und Ramonas Mutter? Sie ist als hoch engagierte Anwältin ständig am Telefonieren und hat keine Zeit für die

Herzensgeschichten ihrer Tochter. Da begegnet Ramonas Vater seiner ersten Liebe aus der Jugendzeit und wird sich bewusst, dass er gegenüber seiner Tochter genau gleich reagiert hat wie damals sein eigener Vater.

ca. 30 Minuten, über 40 Rollen, gut von einer Klasse spielbar:

6 Ramonas, 3 Julians, Ramonas Mutter, ihr/e Designer/in, General, Sekretär/in
 Militäringenieur/in, Julians Mutter, 3 Freundinnen von Ramona, 5 Freunde
 von Julian, Galerist/, Scheich, Mönch/Nonne, 6 reiche Leute, 6 Hippies u.a.

Jugendliche

Filmriss

Jessie wacht auf. Mitten im verwüsteten Wohnzimmer ihrer Eltern. Scherben, Partymüll, Blut an der Wand. Was ist passiert? Und warum erinnert sie sich nicht? Ihre Geburtstagsparty hat doch fröhlich und unbeschwert gestartet. Gerüchte zirkulieren, bis hin zu einer Leiche im Vorgarten. Die Polizei nimmt sich zwar der Sache an, die Leiche ist jedoch nicht zu finden. Der Hausherr, Jessies Vater, ist einerseits über das Chaos empört, fürchtet jedoch um seinen guten Ruf. Darum ziehen die Polizisten bald wieder ab. Jessie will jedoch um jeden Preis die Wahrheit wissen. Steckt Dario dahinter, den sie noch nicht wirklich kannte und spontan zur Party eingeladen hat? Warum erschien Lillys Vater am der Feier, der häufig über den Durst trinkt? Und wer waren all die Jugendlichen, die nicht auf der Gästeliste standen?

Henry und Igor, zwei selbsternannte Detektive, nehmen sich dem Fall an und decken Themen auf, über die bisher geschwiegen wurde. Es geht um Partydrogen, um Belastungen der Eltern, die auf den Schultern ihrer Kinder landen, um Wahrhaftigkeit und um den Mut, für sich einzustehen.

Jessie atmet auf. Für sie sind die dunklen Themen, die Igor und Henry aufdecken, um einiges angenehmer, als die schwarze Stille ihres Filmrisses.

ca. 40 Minuten, 10 – ca. 20 Spielende

Lilly, ihr Vater Moritz, Lilly's Geschwister, Jessie, ihre Mutter, ihr Vater, diverse Partygäste, Dario, Jungdetektive Igor und Henry, 2 Polizisten, Barkeeper Bobby, Nachbar Rinderknecht / Choreos mit Text (diverse Spielende):

A Pauschalurteile, **B** Verhöre Teil 1, **C** Verhöre Teil 2, **D** Nachbarn, **E** Finale (alle Rollen)

Linda, BMI 16,5

Das Model Linda Janos ist Claires grosses Vorbild. Ihre steile Karriere hat mit dem Aloe-Modelwettbewerb begonnen, einem Laien-Contest, an dem Claire und ihre Freundinnen und Freunde dieses Jahr auch mitmachen wollen. Sie trainieren eifrig für diesen Auftritt. Dass Linda, Clairs Vorbild, plötzlich wegen Unterernährung stirbt, schlägt wie eine Bombe ein. Plötzlich sind die Grenzen der Modelwelt Thema.

ca. 60 Minuten

ca. 16 Rollen: Mutter, 6 junge Models, 4 andere Teenager, Polizist/in, Moderator/in Modeschau, diverse Models, Security Leute

Facebook on Stage

Co-Autor: Jo Eisfeld

Ein Mädchen und ein Junge treffen sich auf einer Parkbank. Sie wartet auf ihre Tanzstunde, er auf den Gitarrenunterricht. Sie kennen sich kaum, nichts

passiert. Jemand fotografiert die beiden unbemerkt und postet das Bild auf Facebook. Nun geht's so richtig los: Die Kommentare zum Bild überschlagen sich; „Calvin und Sabrina sind verknallt!“

Als sich die beiden das nächste Mal auf der Parkbank begegnen, geraten sie in Streit! Sie ärgern sich über die Facebook-Gerüchte und schieben sich gegenseitig die Schuld zu.

Auf Facebook wird weiter ungehemmt kommentiert. Sabrina hält dem Druck nicht stand, dauernd wird sie auf Calvin angesprochen. Sie geht für zwei Wochen zu ihrer Grossmutter. Kollegen von Sabrina und Calvin, die sich regelmässig hinter dem Bahnhof treffen, rätseln darüber, was an diesen vielen Gerüchten jetzt wirklich wahr ist. Einige von ihnen wollen sich bei Sabrina und Calvin entschuldigen. Aber dazu muss es schlussendlich gar nicht kommen...

ca. 45 Minuten / Rollen: 15 Jugendliche und ca. 8 Facebook-Gestalten
(bewegter Sprech-Chor, ev. mit Halbmasken)

Hi*Boom*Gone

Olivia, Katja, Beno und Co. treffen sich regelmässig im Chat. In dieser virtuellen Welt wird ungehemmt geflirtet, gespottet, geplaudert und geblufft. Doch wer steckt hinter welchem Nickname? Ist Romeo wirklich der Frauenschwarm und was ist los mit Till Schweiger? Als das Geheimnis beim Döner gelüftet wird, wird's für einige eng und die Freundschaft der Gruppe wird auf die Probe gestellt.

ca. 60 Minuten, eignet sich als Musical (Musik nicht dabei)

5 Jungs, 7 Mädchen, Olivias Mutter, Tanzlehrer/in, Dönerverkäufer, Tänzerin

Francine, Tanzgruppe

Wenn man nichts hört, ist alles in Ordnung

Die zwei Brüder, Ronny und Pit, treffen sich wieder, nachdem sie sich jahrelang aus den Augen verloren haben. Pit hat Karriere gemacht und arbeitet jetzt in einem Anwaltsbüro, Ronny ist nach einigen Drogenjahren endlich clean. Pit verspricht seinem Bruder, dass er ihm hilft, eine Stelle zu finden, wenn Ronny für immer clean bleibe. Ronny schlägt ein.

Justina hat ihren ersten Arbeitstag in der gleichen Anwaltskanzlei. Zu ihrem Erstaunen begegnet sie da Tom, dem Schatz ihrer Freundin Francesca. Er kümmert sich prima um sie und führt sie in die Firma ein.

Da sein Chef begeistert ist von Pits Arbeitseinsatz, kann Pit seinem Bruder die freie Hauswart-Stelle im Bürogebäude der Anwaltskanzlei verschaffen. Kaum beginnt Ronny mit dem Job, wird er in einem stillen Moment von James angehauen, ein Bürokollege seines Bruders. Woher weiss dieser von seiner Drogenvergangenheit? Ronny weist James barsch zurück, als dieser ihm irgendwelche Substanzen andrehen will.

Francesca versucht über Tage verzweifelt ihren Schatz zu erreichen. Als er endlich das Handy abnimmt, macht er Schluss. Francesca ist verzweifelt. Was er nicht erzählt; dass er in ihre Freundin Justina verliebt ist.

Eines Tages liegt Ronny bewusstlos im Büro. Pit gerät in Rage, denn er vermutet sofort, dass Ronny wieder rückfällig geworden ist. Als Pit erfährt, dass es sich um einen Unfall gehandelt hat, ist es bereits zu spät. Ronny hinterlässt als Abschied einzig einen kurzen Brief.

Die Mutter der beiden macht sich Sorgen, weil sie schon lange nichts mehr von ihren Söhnen gehört hat. „Wenn man nichts hört, ist alles in Ordnung!“,

meint der Vater und macht sich mit seiner Frau auf den täglichen Spaziergang.

ca. 30 Minuten

ca. 12 Rollen: Mutter und Vater Herren, Ronny, Pit, Francesca, Erika (ihre Schwester), Tom (Francescas Freund), Justina (neue Freundin Tom), Ottis (Mitarbeiter), James (Mitarbeiter), Jackson (Bewerber Hauswartsstelle)

Katharina Baumberger, April 23