

Zusammenfassung der Stücke

von Katharina Baumberger

3./4. Klasse

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 zu tiefst; 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 Prinzessinnen, 4 Diener, Hofnarr, Schmied, 7 Ritter und div.

Gespensterrollen

Die Villa am Waldrand

Ein berühmter Sportler zieht in eine Villa auf dem Lande. Dieser Einzug wird von den illustren Gestalten des nahe gelegenen Waldes aufmerksam beobachtet.

Der Vampir, die Hexe, der Zauberer, eine Räuberbande und drei Bauernkinder, alle haben einen Grund, um am folgenden Abend heimlich im Schlafzimmer des Sportlers 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 Sportlers spurlos verschwunden und bei der Haussuchung kommen zur Verblüffung des Sportlers die besagten Gestalten zum Vorschein. Das anschließende Verhör treibt die Polizeikommissarin an den Rand eines Nervenzusammenbruchs! Zum Glück taucht plötzlich der Hund der Bauernkinder auf, denn er ist der einzige, der das Verschwinden des Pokals beobachtet hat.

ca. 45 Minuten

3 Lieder

ca. 18 Rollen, beliebig ausbaubar:

Boxer, Coach, Köchin, Räuberhauptmann, 5 Räuber, Bäuerin und ihre 2 Kinder, Hund, Hexe, Zauberin, Vampir, Kommissarin, Polizist

Wenn die Räuber kommen...

Tief im Wald, da hausen sechs ganz gefährliche Räuber. Eines Tages erfahren sie, dass die Schatzkammer des nahe gelegenen Schlosses gerade frisch gefüllt wurde. Der richtige Zeitpunkt, dort vorbei zu schauen! Als sie nun bei Nacht durch ein offenes Fenster steigen, landen sie im Zimmer der 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 irgend einen alten, reichen Grafen heiraten soll. Der Räuberhauptmann schwingt den Säbel und erklärt,

dass er sich persönlich dafür einsetzen wird, dass diese Hochzeit morgen 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. Nun tauchen auch noch sechs fürchterliche Räuber auf und verlagen: „Heirat oder Schatzkammer!“

ca. 45 Minuten, 2 Lieder

ca. 24 Rollen, beliebig ausbaubar

6 Räuber und ihr Hauptmann, 2 vornehme Damen, Geschäftsmann, König, 2 Prinzessinnen, 2 Diener, Kunstmalerin, Putzfrau, Fischer, Erfinder, 2 Roboter, 3 Köche, Coiffeuse, ca. 5 Bühnenbildrollen (Kinder spielen Gegenstände)

prinzessin@schloss.komm

Der Hauptmann des königlichen Heeres ist sauer! Er und seine Männer wollen kämpfen, der König lässt sie zwar trainieren, aber richtigen Krieg gibt's keinen! Er plant 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 wird nun dauernd bei seinem Mittagsschläfchen gestört, weil eine kuriose Gestalt nach der anderen um die Hand der Prinzessin anhält. Zum Glück! Denn alle Anschläge des Heeres auf den König werden durch die heiratswilligen Besucher vereitelt!

Das Herz der Prinzessin gehört aber bereits jemandem: 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 Geheimagenten, Kommandant und 6 Soldaten, Wolkenotto, Copilot

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 das Hotel zu prüfen. Eventuell komme er sogar als Hotelgast verkleidet, damit er sich unbemerkt umsehen könne. Der Direktor beauftragt sofort seinen Hausdetektiv, um herauszufinden, wo dieser Inspektor steckt. Der Detektiv verdächtigt bald darauf zwei auffällige Hotelgäste; die Herren Stutz und Teichweiher. Dabei handelt es sich aber um zwei Ganoven, 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 Inspektor auf. Allen Endes ist es den Schnecken des Professors zu verdanken, dass das Hotel seine sieben Sterne trotzdem behalten darf.

ca. 30 Minuten

21 Rollen, beliebig ausbaubar

Empfangsdame, 3 Bedienstete, Liftboy, Hoteldirektor, Köchin, Fitnesstrainer, Kammerjäger, Hoteldetektiv, 3 Tänzerinnen, Inspektor, Operndiva, Dienerin, Autorin, Professor, Milliardär, 2 Hoteldiebe

5./6. Klasse

Die Elefantenmaschine

Die Beamtin Lukrezia Scheibli surft mit Vorliebe zu Bürozeiten im Facebook. Zu dumm, dass der Chef da keine Freude dran hat! Allerdings muss man 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 mittelalterlichen Bader? Aus diesem Grund kommt anders – aber das ist vielleicht auch besser so!

ca. 40 Minuten

20 Rollen (von weniger Kindern spielbar)

Beamtin und ihr Chef, Mutter, Vater und Conny Rumi, Königin, Prinzessin, 3 Diener, Knappe, Fechtmeister, Ritter, 3 Bader, Bote, Moderatorin einer Selbsthilfegruppe, 2 Models, diverse Stallburschen, Personen im TV (Boxmatch etc.)

Lieber Müllsack, bitte dusche heute!

In einem Wohnblock wohnen ganz unterschiedliche Leute: Die Parfümverkäuferin Dita Protz, der knurrige Karateweltmeister Winner, die Schülerin Liliane und ihre Lehrerin Frau Binggeli. Liliane ist ein wildes Mädchen! In der Schule macht sie dauernd Radau und

zu Hause nervt sie gerne die Nachbarn mit Klingelspielen. Ihre Mama, eine Nashornforscherin, ist dauernd auf irgend einer 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 gut bist, nehme ich dich mit auf Nashornsafari.“ Das ist hart! Was tun? Zum Glück bekommt Liliane einen Schutzengel, der sie in dieser kniffligen Situation unterstützt. Und plötzlich lernen sich die Nachbarn von ganz einer anderen Seite kennen!

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

Liliane, ihre Lehrerin, andere Schüler, die Nachbarn Herr Winner und Frau Protz, Putzfrau Amanda, Schutzengel, Oli (Lilianes Freund), Frau Sülz vom Partnerschaftsinstitut

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 ihn seine Frau umbringen will. 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 Ehepaares 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. Etwas ganz anderes, als der Millionär befürchtet hat!

ca. 60 Minuten

ca. 29 Rollen (von weniger Kindern spielbar)

2 Coiffeusen, Lehrtochter, Anwältin, Verkäuferin, Millionärin und Millionär, Butler,

Treuhänder, Sportreporter, 2 Boxer, Nachrichtensprecher, 2 Cowboys, Barkeeper, Marsmensch, Detektivin, Sekretär, 2 Ganoven, Fernseh-Techniker, Arzt, Versicherungsvertreter, Talkshow-Moderatorin, Hip Hop Gruppe, Studiogäste, Models, Fotografen, Models, Journalisten

Professore Tricatelli

Die Presse schreibt, dass der Erfinder Tricatelli zwei spektakuläre Seren entwickelt hat: Das eine macht den Konsumenten lebenslänglich 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 sich aber dank eines cleveren Einfalles seiner Putzfrau und Gehilfin Helma aus dieser Schlinge lösen – und allen Beteiligten ist damit auch noch gedient!

ca. 50 Minuten, 21 Rollen, beliebig ausbaubar

Zeitungsverkäufer, Punk, Pferdenärrin, Dönerverkäufer, die eitle Carmela, 2 Touristen, Skater, Strassenmusikant, Mutter Oberin, 3 Ordensschwestern, Mafiaboss, 3 Mafiosi, Professore Tricatelli, Putzfrau, unglücklicher Detektiv, Nachrichtensprecher

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 Mörder, müssen schnellstens auf 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 Adelligen“ können verhindern, dass dieser Betrüger und seine Komplizen heimlich die Schatzkammer ausräumen.

ca. 60 Minuten, 21 Rollen

Rudi Werwolf, Psychologin, Dieb, Mörder, Coiffeuse, Pfarrer, Dichter, König, Königin, 2 Prinzessinnen, Schatzmeister, königlicher Berater, 2 Diener, Wächter, 3 Ganoven, 2 Polizisten

Schlosshotel zum goldenen Adler

Im noblen Schlosshotel zum Goldenen Adler 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 Kursen 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.

1. Version: ca. 30 Rollen (mit weniger Kindern gut spielbar)

2. Version mit 58 Rollen

Empfangsdame, Hoteldirektor, Koch, 5 Hotelgäste, 3 Bedienstete, Boxweltmeister, Bodyguard, Sportarzt, Trainer, 6 Ganoven, 1 Ganoven-Seminarleiter, Doping-Agent, mehrere Models, 2 Paparazzis, Hip Hop Stars

6. Klasse oder älter

Unter der grossen Linde

Durch einen Wunsch zu spezieller Stunde kehren drei Berühmtheiten aus dem Jenseits zurück; Ein Opernsänger, ein Supermodel und ein Staranwalt. Davon überzeugt, dass man sie an ihrem 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! Ihl 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, 3 Casting-Kandidaten, 2 Jury-Mitglieder, Regisseurin, 3 Schauspieler, 2 Anwälte, Mandant, Sekretärin, Bürolehrling, 4 Models, Fotografin, Coiffeuse, Friedhofsverwalter, 2 Angestellte, Gärtnerin, Reporter, Kameramänner, 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 ganz anderem gemalt worden sind.

ca. 70 Minuten

ca. 25 Rollen

Künstlerin, Galeristin, Dolmetscherin, 4 Punks, ältere Dame, Strassenkind, Skater, Fastfoodmanager, 2 Millionäre, Anwältin, Bodyguard, Erfinder, Balletttänzerin, Akrobatin, Wahrsagerin, Kriminalkommissar, 2 Polizisten, Mafiaboss, 3 Mafiosi

Jugendliche

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

Linda, BMI 16,5

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

ca. 60 Minuten

ca. 16 Rollen

Mutter, 6 Mädchen, 4 Jungs, Polizistin, Moderatorin Modeschau, diverse Models, Security Leute

K.Baumberger 3. 12. 2011