

Christel Hoffmann

Spielen und Theater spielen



deutscher
theaterverlag

Vorwort:

Dieses Buch macht Spielvorschläge. Vom einfachen Kinderspiel über das Spiel, bei dem etwas nachgeahmt wird, bis zum Spielen von Geschichten und Figuren, alten und neuen, bereits erfundenen und solchen, die die Spieler hinzuerfinden sollen. Spielen kann man mit allem und nichts. Das Buch will Hinweise geben, womit, wie und was gespielt werden kann. Das Wichtigste aber sind die Spieler selbst, ganz gleich welchen Alters, an sie wendet sich das Buch, und an diejenigen, die in irgendeiner Weise einbezogen sind ins Spielen. Eine Bühne ist nicht nötig, aber auch mit ihr kann man natürlich spielen; Zuschauer braucht es nicht, aber irgendeiner schaut ja immer zu, und wenn es die Mitspieler sind. Und wo ein Mensch von einem anderen gespielt wird, findet Theater statt, auch wenn auf den ersten Blick alles zu fehlen scheint, was allgemein mit dem Wort Theater verbunden ist. An der Schwelle aber, wo es darauf ankommt, ein Stück oder eine Szene einzustudieren und aufzuführen, macht das Buch halt - das ist etwas anderes.

Aber mit Sicherheit lassen sich besonders gelungene Spiele und Improvisationen in einer Inszenierung verwenden.

Hier wird der Weg vom Spielen zum darstellenden Spiel gegangen, weil beides aus einer gemeinsamen Quelle herrührt: aus dem Bedürfnis, miteinander und mit der Welt umzugehen.

Alle Kinder in unserem Land lernen schreiben, aber nur wenige von ihnen werden einmal Schriftsteller; viele Kinder lernen ein Instrument spielen, und fast alle können singen - Sänger oder Musiker in einem Orchester werden nur die begabtesten, und ähnlich verhält es sich mit Zeichnen, Malen, Modellieren. Das Nachahmen ist ebenso eine natürliche Anlage des Menschen. Sie wird täglich in dieser oder jener Form genutzt, um sich verständlicher zu machen, sich zu unterhal-

ISBN 978-3-7695-0284-8

1. Auflage 2009

(erweiterter und überarbeiteter Nachdruck des gleichnamigen

Werkes © 1989, Der Kinderbuchverlag, Berlin-DDR)

© Deutscher Theaterverlag Weinheim

Alle Rechte, wenn nicht anders vermerkt, vorbehalten

Titelseite und Vignetten: Markus Lenz, Frankfurt

Satz: id gmbh Freiburg

Druck: DruckhausDiesbach GmbH Weinheim

ten oder überhaupt nur aus dem Vergnügen, sich zu verwandeln. Das kann ohne Worte geschehen, nur mit dem Körper (Pantomime), mit Worten, die aus dem Stegreif gefunden werden (Improvisation), nach vereinbarten Situationen und Dialogen (Szene). Die Spieler üben sich dabei in der Kunst der Beobachtung, sie werden für andere Menschen und ihre Umwelt aufgeschlossener und können sich auch selbst klarer bewegen und mitteilen. Darstellendes Spiel hilft, eine im Grunde jedem Menschen eigene natürliche Anlage auszubilden, und nur im Ausnahmefall wird es ein Schritt zum Beruf des Schauspielers sein.

Die Spielvorschläge dieses Buches sind in einer Arbeitsgemeinschaft Darstellendes Spiel über etwa einem Jahrzehnt ausprobiert worden und zu einem Teil sogar dort in Zusammenarbeit mit dem Musikerzieher Hellmut Liske entstanden. Dabei wurden sowohl alte Spiele genutzt als auch Anregungen von anderen Gruppen aufgegriffen.

Christel Hoffmann



GUTEN TAG, MEIN FREUND

Guten Tag, mein Freund Alle Kinder sitzen auf Stühlen im Kreis. Für Anja in der Kreismitte ist kein Stuhl mehr frei. Sie geht auf einen Mitspieler zu, gibt ihm die Hand und sagt: "Guten Tag, mein Freund." Der Angesprochene muss sich ihr anschließen und mit ihr weitere Kinder in der Runde begrüßen. Auch sie stehen auf und begrüßen andere, bis keiner mehr sitzt.

Jetzt lässt Anja einen Gegenstand fallen, der ein lautes Geräusch verursacht (Schlüsselbund, Blechbüchse oder was gerade zur Hand ist), und alle suchen sich schnell einen Platz. Wer übrig bleibt, beginnt das Spiel von vorn; vielleicht denkt er sich eine neue Form der Begrüßung aus, wie sie in anderen Ländern gebräuchlich ist oder in früheren Zeiten üblich war, oder er erfindet einen neuen Gruß.

Wie heißt du? Alle Kinder stehen im Kreis. Tilo beginnt: Er tritt einen Schritt vor, nennt seinen Vornamen und zeigt eine Tätigkeit mit dem gleichen Anfangsbuchstaben: "Tilo wie



tanzen". Alle ahmen ihn nach. Die Nächste ist Nadine. Sie wiederholt Tilo und fügt hinzu: "Nadine wie nähen". So geht es reihum - die Kette aller Namen und Tätigkeiten werden von der ganzen Gruppe wiederholt.

Zwei gute Freunde Anne und Kristin sind Freundinnen. Sie wissen viel voneinander. Anne geht vor die Tür. Die Mitspieler stellen Kristin fünf Fragen, die sie beantwortet:

1. Was tust du am liebsten in deiner Freizeit?
2. Welches Fach in der Schule kannst du nicht leiden?
3. Hast du einen Freund?
4. Nenne deine Lieblingsfarbe!
5. Was isst du am liebsten?

Nun wird Anne hereingerufen und beantwortet dieselben Fragen: 1. Was tust du am liebsten in deiner Freizeit ... usw. Die Mitspieler vergleichen die Antworten und merken sich, wie viele übereinstimmen. Die übereinstimmenden Antworten werden zusammengezählt. Dann stellt sich das nächste Freundespaar der Prüfung.

Wünsche erraten Franziska denkt sich einen Wunsch aus, der erraten werden soll. Aber sie darf nicht mit "ja" oder "nein" antworten. Auch die Worte "groß" und "klein", "schwarz" und "weiß" muss sie vermeiden. Die Mitspieler versuchen durch geschickte Fragen zu erreichen, dass sie eines der verbotenen Wörter benutzt. Gelingt ihnen das oder wird ihr Wunsch erraten, ist der nächste an der Reihe. Solche Fangfragen könnten sein: Kann ich das, was du dir wünschst, kaufen? Ist es so klein, dass es in meine Tasche passt? Ist es schwarz oder weiß?

Was wäre, wenn derjenige ein Telefon wäre?



Martina geht vor die Tür, damit sie nicht hören kann, wer zu erraten ist. Juliane wird vorgeschlagen. Nun kann Martina wieder hereinkommen und muss durch Fragen Juliane herausfinden. Auch Juliane muss antworten.

So ungefähr könnte das Spiel ablaufen:

Martina fragt den ersten: "Was wäre, wenn derjenige ein Telefon wäre?" Antwort: "Es wäre oft besetzt."

Martina hat einen bestimmten Verdacht, sie kennt die Quasselstrippe unter ihren Freundinnen. Sie wendet sich an den nächsten: "Was wäre, wenn derjenige ein Haus wäre?" Antwort: "Das Haus ist nicht sehr groß, es hat viele Fenster, und eine Menge Leute wohnen darin." Wieder hat Martina etwas herausgefunden: Vermutlich ist "derjenige" ein umgänglicher Mensch und hat viele Freunde. So fragt sie weiter: "Was wäre, wenn derjenige ein Pferd wäre?" Antwort: "Wir dürften alle auf ihm reiten. Jetzt ist Martina sicher: Die Gesuchte ist die zu allen freundliche Juliane.

Ein Geschenk auspacken Es werden Paare gebildet. Ein Spieler überreicht seinem Partner ein großes oder kleines Paket, darin befindet sich ein Geschenk. Der Beschenkte packt es aus, bewundert es und bestimmt den Inhalt. Der Geber muss billigen, was der Beschenkte sieht. Anschließend erhält auch er ein Paket.

Beispiel: Katalin hat sich vorgestellt, dass sie Markus ein spannendes Buch als Geschenk, schön verpackt, übergibt. Doch Markus freut sich über die Playstation, die er sich schon seit langem wünscht. Nun bekommt Katalin ihr Geschenkpaket, sie findet darin einen silbernen Armreifen, obwohl sich natürlich Markus etwas ganz anderes gedacht hatte. Aber das bleibt sein Geheimnis.



Telegramm aufgeben Die Mitspieler fassen sich im Kreis an den Händen und jeder wählt eine Zahl. Anja beginnt: "Ich schicke ein Telegramm an Nummer 12." Durch Händedruck wird das Telegramm unauffällig weitergegeben. Erreicht es die Adresse, sagt der Empfänger: "Angekommen" und schickt ein neues Telegramm los. Sigrid versucht, von der Kreismitte aus das Telegramm abzufangen. Gelingt es ihr, muss der Absender sie ablösen.

"Du" Im Kreis. Nach einander wählt jeder einen Partner, der ihm gegenüber steht, zeigt auf ihn und sagt: "Du". Der Angesprochene legt die Hand auf den Kopf, damit alle wissen, dass er schon vergeben ist.

In der zweiten Runde wird die Hand vom Kopf genommen, und mit dem "Du" ein Rhythmus entwickelt, der schließlich in Bewegung kommt, das heißt nach der Geste und dem "Du" geht man auf den Partner zu und nimmt dessen Platz ein.

Allmählich steigert sich das Tempo Geste - Du - Gang zum Partner oder umgekehrt Gang - Geste - Du.

Es macht auch Spaß, das "Du" und den Gang mit einem Gefühl zu unterlegen. Je nach Verabredung liebevoll, ängstlich, zornig usw.

Auch eine Erweiterung ist reizvoll: Der Angesprochene sagt: "Ich?" Die Gruppe antwortet: "Er?" oder "Sie"? bevor der Betroffene das Spiel mit einem "Du" zu seinem Partner fortsetzt.

Mein rechter, rechter Platz ist leer ... Ihr kennt dieses Spiel, das wir ein wenig verändern: Wir wünschen uns nicht einfach nur, sagen wir, den Max her, sondern verwandeln ihn in ein Tier, einen Gegenstand oder geben ihm einen Beruf. Also so: Mein rechter, rechter Platz ist leer, ich wünsche mir Max als Elefanten, als Fahrrad oder als Maler her. Max spielt das Gewünschte vor.

Armer schwarzer Kater Die Spieler sitzen im Kreis. Thomas hockt sich als der "arme schwarze Kater" vor Markus hin und lässt sich streicheln. Dabei muss Thomas ihn durch Mitleid erregendes "Miau" und Gesichterschneiden zum Lachen bringen. Wenn Markus lacht, ist Thomas erlöst, und er ist der neue bedauernde Kater. Lacht Markus nicht, muss es Thomas beim nächsten versuchen.



Ich bin der Flaschengeist In der Kreismitte stehen leere Limoflaschen, eine weniger als Mitspieler. Mit Ausnahme des Erzählers knien alle im Kreis und verschränken die Arme auf dem Rücken. Der Erzähler denkt sich eine Geschichte aus, in der öfter das Wort "Flasche" vorkommt. Immer wenn er das Wort erwähnt, versuchen alle eine Flasche zu ergattern. Wer keine bekommt, hört nur noch zu. Nach jeder Runde wird eine Flasche weggenommen, bis nur noch eine übrig bleibt. Wer die erwischt, ist der "Flaschengeist". Er erzählt die nächste Geschichte. Selbstverständlich sind die Gegenstände austauschbar. Es können auch Knöpfe, Löffel, Wäscheklammern sein.

Ich tanzt mit Hans Die Paare legen die Handflächen aneinander und tanzen nach einer Musik, wobei der eine die Augen schließt und der andere führt. Behutsam und ohne ein Wort zu sprechen, werden die "blinden" Partner vertauscht, mehrmals, bis die Musik abbricht. Nun muss der "Blinde" erraten, wer jetzt sein Partner ist.

Ich bin dein Schatten Zu einer beschwingten Musik geht ein Spieler voraus. Der Partner folgt ihm dicht auf den Fersen als sein "Schatten" und ahmt jede seiner Bewegungen nach. Bricht die Musik ab, wechseln beide die Rollen.



Im Doppelpack Zwei Spieler stehen eng hintereinander und bilden eine Person. Der Vordermann verschränkt seine Arme auf dem Rücken, aber so, dass der Hintermann seine Arme hindurch schieben und die Rede des Vordermanns gestisch untermalen kann.

Im Doppelpack können sie sich im Raum bewegen, auch auf andere Personen treffen - auf einer Party vielleicht oder auf dem Schulhof oder wo ganz anders.

Ich sehe aus, wie du mich siehst Die Paare stehen einander gegenüber und schauen sich an. Dann schließt einer die Augen und beschreibt seinen Partner, so wie er ihn sich eingeprägt hat.

Was hat sich verändert? Zwei Gruppen- A und B - sitzen sich gegenüber, so dass jeder Spieler seinen Partner genau betrachten kann, denn er muss sich die Haltung, auch die Kleidung seines Gegenübers gut einprägen. Auf Kommando dreht sich die Gruppe A um. Während dessen verändern die Spieler von B an sich selbst mehrere Kleinigkeiten. Gruppe A dreht sich zurück und nacheinander versucht jeder mit Unterstützung seiner Gruppe das ursprüngliche Aussehen seines Partners aus der Gruppe B wieder herzustellen. Danach wird gewechselt.

Das Spiel kann von Mal zu Mal schwieriger werden.

Katz und Kätzchen Die Katzen sitzen auf Stühlen. Die Kätzchen stehen hinter ihren Rücken an der Wand oder auf einer entfernten Linie. Auf "los!" schleicht sich jedes Kätzchen an seine Katze heran. Wenn die Katze glaubt, ihr Kätzchen sei dicht hinter ihr, dreht sie sich schnell um, denn das Kätzchen darf sie nicht berühren. Irrt sich die Katze, muss das

Kätzchen auf den Ausgangspunkt zurück und sich erneut anschleichen, wird sie berührt, scheidet das Paar aus.



Banane Die Spieler sitzen auf Stühlen im Kreis, jeder wählt den Namen einer Frucht, z.B. Banane, Kirsche, Kiwi usw. Franziska geht in die Mitte, dreht sich und zeigt blitzschnell auf einen Spieler. Dieser muss sofort seinen Begriff sagen, bevor Franziska ihn dreimal aussprechen kann. Gelingt es ihm nicht, muss er Franziska ablösen. Schafft er es, versucht es Franziska bei einem anderen.

Obstsalat Bei diesem Spiel gibt es mehrere von der gleichen Obstsorte: Zwei Pflaumen, drei Äpfel, vier Birnen zum Beispiel. Ruft Martina "Apfel"! müssen die Angesprochenen die Plätze wechseln und Martina versucht einen frei gewordenen Stuhl zu erobern. Ruft sie "Obstsalat" tauschen alle die Plätze.

Rumpelstilzchen telefoniert mit Rotkäppchen Zwei Spieler verabreden, in welchen Rollen aus Märchen, Filmen, Kinderbüchern, der Geschichte, sie miteinander telefonieren wollen. Ihre Namen dürfen sie im Gespräch nicht nennen, denn die sollen die Zuhörer erraten.

BEISPIEL:

Rumpelstilzchen: "Hallo!"

Rotkäppchen: "Hallo, wer spricht da?"

Rumpelstilzchen: "Du weißt schon, wer. Ich darf meinen Namen nicht nennen. Aber ich möchte dich warnen! Geh heute nicht in den Wald."

Rotkäppchen: "Aber ich muss doch."

Rumpelstilzchen: "Dann pass auf und bleib auf dem Weg."

Rotkäppchen: "Und warum tust du so geheimnisvoll?"



Märchenquiz Auf einem Tisch liegen Dinge verdeckt, die in bekannten Märchen vorkommen. Nacheinander werden die einzelnen Gegenstände hervorgezaubert und hochgehalten, damit das

dazugehörige Märchen erraten werden kann.

BEISPIELE:

Ein Apfel - Schneewittchen

Ein Feuerzeug - Das blaue Licht

Ein Fingerhut - Das tapfere Schneiderlein

Versteckte Märchen im Zimmer Wer in einem Möbelstück, Gegenstand usw. ein "verstecktes Märchen" entdeckt, stellt dar, wer ihn wie in dem entsprechenden Märchen benutzt. Erst wenn das Spiel beendet ist, nennen die Zuschauer den Titel des Märchens; ist es unbekannt, wird es erzählt.

BEISPIELE:

Ein Tisch - Tischlein deck dich

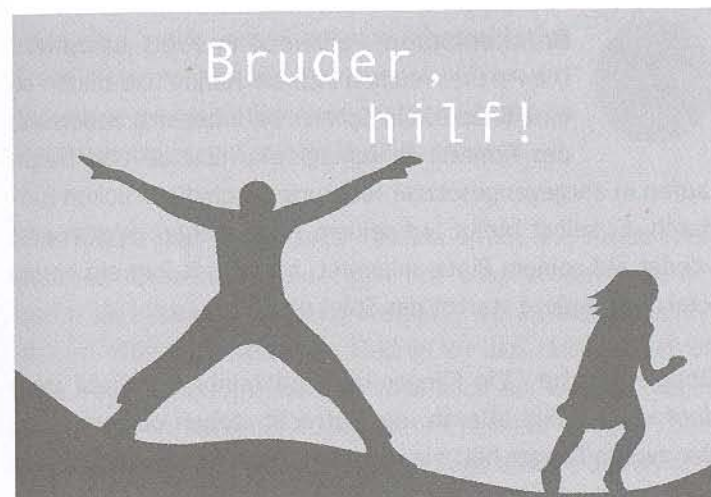
Ein Teppich - Der fliegende Teppich

Eine Liege - Die Prinzessin auf der Erbse

Wer ist wer? Einer spielt den Reporter, ein anderer eine bekannte Persönlichkeit oder eine Figur aus einem Buch, Film oder Märchen. Der Reporter stellt dem berühmten Gast Fragen, ohne dessen Namen zu nennen. Den sollen die Zuschauer erraten, wobei sie auch Anfragen an den Gast richten können. Wer als erster den Namen errät, spielt nun den Reporter und sucht sich einen Partner für das nächste Gespräch.

Dieses Spiel kann man auch umdrehen:

Der Reporter kommt in eine Runde mit einem offenbar berühmten Gast, den er aber, im Unterschied zu den anderen, noch nicht kennt. Durch geschickte Fragen muss er herausfinden, wen er vor sich hat.



BRUDER, HILF!

Versteinern Ein Fänger (ist die Gruppe groß, können es auch mehrere sein) läuft den anderen nach. Wen er abschlägt, den "versteinert" er. Dieser muss erstarrt mit gespreizten Beinen stehen bleiben, bis ihn einer befreit, indem er durch seine Beine hindurchkrabbelt.

Zweierzeck Anja und Sigrid fassen sich an der Hand und jagen so den anderen nach. Sie schlagen Thomas ab. Er muss nun an der Hand eines der beiden Mädchen mitlaufen. Erwischt sie einen vierten, trennen sie sich als zwei Paare. Jetzt gibt es schon zwei Zweierzeck. Das Spiel ist zu Ende, wenn keiner mehr allein ist.

Bruder, hilf! Bei dieser Hasche darf keiner abgeschlagen werden, der im letzten Moment einen Retter findet, der ihn umarmt. Der Verfolgte muss nur schnell rufen: "Bruder, hilf." Erwischt der Fänger einen allein, löst dieser ihn ab.



Brückenbauen Paarweise im Kreis aufstellen. Die Partner reichen sich die Hände und bilden so eine Brücke. Ein Spieler befindet sich außerhalb des Kreises. Er schlägt ein Paar ab und beide

laufen in entgegengesetzter Richtung durch die Brücken hindurch. Er selbst bleibt auf seinem Platz stehen. Wer zuerst wieder auf seinem Platz ankommt, bildet mit ihm ein neues Paar. Der andere startet das Spiel neu.

Doppelhasche Ein Fänger läuft mit einer Hand auf dem Kopf und schlägt alle ab, die aufrecht stehen oder rennen. Der zweite Fänger hält eine Hand auf den Bauch, er darf alle abschlagen, die am Boden hocken.

Zeitlupenhasche Alle bewegen sich ganz langsam, auch der Fänger, wie bei der Wiederholung eines Tores während eines Fußballspiels im Fernsehen. Wer diese Verabredung durchbricht und plötzlich schnell dem Fänger davonläuft, scheidet aus.

Hochhaushasche Zuerst bauen wir uns ein Phantasiehaus. Wir verabreden, wo der Eingang ist, die Treppe, der Flur, der Fahrstuhl, wo man in ein Kellerfenster steigen oder über die Feuerleiter in den Hof klettern kann. Auf dem Hof stehen sicher Mülltonnen, vielleicht auch ein Baum und eine Teppichstange.

Ist ein Stück Kreide zur Hand, malt man die wichtigsten Punkte auf den Fußboden oder man nimmt Gegenstände, die da sind, um das Haus anzudeuten. Ist alles klar, geht die Jagd in dem vorgestellten Haus los. Vorsicht, nicht durch eine Wand laufen!

Stehauf-Männchen Die Spieler sitzen in einer Reihe auf Stühlen oder Bänken. Der Fänger geht die Reihe entlang und

versucht, einen der Sitzenden abzuschlagen. Steht dieser schnell auf, bevor er getroffen wurde, ist er gerettet. Erwischt ihn der Fänger im Sitzen, muss er ihm seinen Platz überlassen.



Die Katze auf Vogeljagd Saskia spielt die Katze. Alle anderen flattern wie die Vögel mit ausgebreiteten Armen durch den Raum. Die Katze versucht zunächst, einen der beiden "Flügel" zu berühren. Gelingt ihr das, lässt der getroffene Vogel einen Arm sinken. Wird auch der zweite "Flügel" abgeschlagen, kann der Vogel zwar nicht mehr "fliegen", aber weiterlaufen. Nun macht die Katze Jagd auf die Beine, aber erst, wenn sie auch das zweite Bein berührt hat, hat sie den armen Vogel gefangen.

Wollen wir alle? - Ja! Ja! "Wollen wir alle fliegen?" fragt Diana. "Ja, ja, ja!" antwortet begeistert die Gruppe und führt die vorgeschlagene Tätigkeit aus. Ein anderer macht den nächsten Vorschlag "Wollen wir alle kriechen?" "Ja, ja, ja!" und so geht es weiter, bis keinem mehr etwas einfällt. Es ist auch möglich, während dieses Spiels eine Geschichte zu erfinden. Ein solcher Anfang könnte sein: Sollen wir alle fliegen wie die Möwen? Ja, ja, ja ... Über dem Meere schweben, an Felsen uns die Schnäbel wetzen, uns auf einen Fisch stürzen, ein Nest bauen ...

Die Löwen sind los! Touristen auf Safari nähern sich zwei schlafenden Löwen. Sie bestaunen die Löwen, fotografieren sie, wollen sie vielleicht sogar streicheln. Plötzlich ruft der Spielleiter: "Die Löwen sind los!" Da erwachen die Bestien und versuchen die Touristen zu fangen. Diese ergreifen schreiend die Flucht. Wer geschnappt wird, spielt in der nächsten Runde auch einen Löwen.



Schwieriger wird es, wenn es für die Flucht keinen Rückzug gibt und nur der Weg nach vorn bleibt.

Wolf und Schafe Markus will der Wolf sein, der das jüngste Schaf fängt, was die alten Schafe verhindern müssen. Er geht vor die Tür, damit das jüngste Schaf bestimmt werden kann. Dann wird er hereingerufen und versucht, das jüngste Schaf zu entdecken. Durch Ablenkungsmanöver und List hoffen die alten Schafe den Wolf zu täuschen. Wenn das jüngste zuletzt ungeschlagen übrig bleibt, hat die Gruppe gewonnen.

Wie komme ich am schnellsten zu Dornröschen? Kinder im Kreis stellen mit fest ineinander verschränkten Armen die dichte Dornenhecke dar, die das schlafende Dornröschen umgibt. Ein Prinz versucht, die Hecke zu durchbrechen und Dornröschen zu befreien. Wenn das gelungen ist, werden Dornröschen und der Prinz neu bestimmt.

Die Reise geht los! Jeder im Kreis nennt den Namen einer Stadt, die sich der Spieler in der Mitte gut merken muss, denn wenn er sagt: "Ich reise von Berlin nach Wien!", machen sich die beiden, die diese Städtenamen gewählt haben, bereit, um auf seinen Ruf: "Die Reise geht los!" ganz schnell die Plätze zu tauschen.

Der Spieler in der Mitte versucht, vor ihnen eines der beiden Ziele zu erreichen und einen Platz zu besetzen.

Wer übrig bleibt, bestimmt das nächste Reiseziel, es dürfen auch mehr als zwei Städte aufgerufen werden. Geht diese Reise los, wechseln alle genannten Städte gleichzeitig die Plätze.

Affenspiel Alle sitzen im Kreis. Katalin beginnt - sie hüpfert auf einem Bein. Ihr Nebenmann ahmt diese Bewegung nach

und fügt eine neue hinzu - er schlenkert mit den Armen. Sein Nachbar hüpfert - schlenkert - und schüttelt mit dem Kopf. Reihum wiederholt nun jeder alle Bewegungen in der richtigen Reihenfolge und schließt eine eigene an. Wer die Reihenfolge durcheinander bringt oder zu lange überlegt, scheidet aus.



Der alte König ist krank Die Gruppe sitzt im Kreis, einer ist der General des Königs und ruft: "Der alte, alte König ist krank!" Die anderen fragen im Chor zurück: "Was hat - was hat - was hat er denn?" Antwort des Generals: "Er zuckt mit dem linken Auge!" Alle zucken nun mit ihrem linken Auge, bis der General eine neue Krankmeldung bringt. Die Gebrechen des Königs plagen alle zur gleichen Zeit und es kommen immer mehr hinzu.

Dracula Alle stehen im Kreis, einer geht zur Mitte, schließt die Augen und dreht sich um sich selbst. Die anderen zählen dazu mindestens bis fünf. Dann öffnet "Dracula" die Augen und geht ganz langsam mit ausgestreckten Armen auf sein "Opfer" zu.

Das "Opfer" sucht mit dem Blick einen Retter. Wenn dieser schnell genug den Vornamen des Bedrohten nennt, muss Dracula von ihm ablassen und in die Kreismitte zurück.

Das Spiel beginnt von vorn und wird so lange wiederholt, bis Dracula einem Spieler die Hände auf die Schulter legen kann, der ihn dann ablöst.

Schneller Pfeil auf Schleichpfad Alle Spieler stehen im Kreis mit dem Rücken zur Kreismitte. Thomas schleicht sich wie ein Indianer von hinten an einen Mitspieler an. Hebt derjenige rechtzeitig die Hand, ohne sich umgedreht zu haben, zwingt er Thomas, auf den Ausgangspunkt zurückzugehen und es bei einem anderen erneut zu versuchen. Gelingt



es ihm, einen Mitspieler zu überlisten, ist dieser der neue schnelle Pfeil. Dieses Spiel lässt sich auch umdrehen. Die Spieler schauen auf Thomas, der mit verbundenen Augen in der Kreismitte steht. Einer nach dem anderen versucht, sich an ihn heranzuschleichen. Spürt Thomas, dass sich ihm einer nähert, zeigt er in diese Richtung, und der heranschleichende Indianer muss auf seine Ausgangsstellung zurück. Thomas überlässt dem seine Rolle, der ihn berührt.

Mit dem Würfel - einer gegen alle Alle Kinder - je mehr, desto besser - laufen, jeder für sich, durch den Raum. Mit Ausnahme von Tilo, der einen Würfel hat und eine Zahl von 1-6 würfelt. Er nennt die Zahl, und während er bis 10 zählt, gruppieren sich alle genau in der Anordnung der Punkte der Würfel. Wer übrig bleibt, geht einen Augenblick zur Seite. Alles muss sehr schnell geschehen, denn wenn Tilo mit Zählen fertig ist, bevor die Gruppe steht, hat er gewonnen - 1:0 für ihn.

Memory Ihr kennt sicher das Gesellschaftsspiel, bei dem man jeweils doppelt vorhandene Bilder einzeln aufdeckt, um sich dann später an das bereits gesehene Gegenstück zu erinnern und wieder zu finden. Wer die meisten Pärchen sammeln konnte, ist Sieger.

Ähnlich verläuft dieses Memory, es ist für eine große Gruppe geeignet. Drei Spieler gehen hinaus. Paare denken sich eine gleiche Geste und ein gleiches Geräusch aus. Danach nehmen sie, jeder für sich, auf dem Spielfeld Platz, das möglichst weiträumig sein sollte. Nun fordern die drei Spieler ihre Mitspieler auf, entweder die Geste oder das Geräusch vorzuführen. Wird ein Paar erkannt, verlässt es die Spielfläche und gesellt sich zu dem, der sowohl das Geräusch als auch die

Geste herausgefunden hat. Wer die meisten Pärchen hinter sich versammeln konnte, hat gewonnen.



Der Tausendfüßler Alle fassen sich an den Händen und folgen mit geschlossenen Augen dem ersten. Dieser ist der Kopf und führt die anderen, indem er dem zweiten durch Händedruck signalisiert, ob es nach rechts oder links, nach oben oder unten geht. Der zweite gibt die Meldung an den dritten weiter und so fort, aber erst, wenn er selbst den Befehl des Vorgängers ausgeführt hat, denn sonst kommt der Tausendfüßler durcheinander.

Hannemann, geh du voran! Diana spielt den Hannemann. Sie ruft: "Hannemann sagt: Schleichen!" Alle schleichen. "Hannemann sagt: Hocken!" Alle hocken sich hin. Aber dann lässt Diana zwischendurch den Namen weg und ruft bloß: "Hüpfen!" Wer darauf reinfällt und loshüpft, muss ausscheiden.

Feuer, Wasser, Sturm Diesmal gibt Christiane die Kommandos. Je schneller sie wechseln, umso größer ist der Spaß. "Feuer" - Alle legen sich flach auf den Boden. "Wasser" - Alle retten sich auf einen erhöhten Platz. "Sturm" - Alle finden sich zu Paaren und gehen, sich gegenseitig schützend, in die Hocke.

Fischer, Fischer, wie tief ist das Wasser? Die Spieler stehen in einiger Entfernung Saskia gegenüber und rufen: "Fischer, Fischer, wie tief ist das Wasser?" Sie nennt eine Anzahl von Metern. "50 Meter tief!" Jetzt wird zurückgefragt: "Wie kommen wir rüber?" Saskia überlegt es sich und sagt vielleicht: "Hüpfen auf dem rechten Bein mit verschränkten Armen." Oder sie stellt eine pantomimische Aufgabe: "Als



schwimmendes Krokodil!" Sogleich versuchen alle, auf die geforderte Weise das andere "Ufer" zu erreichen. Wer sich unterwegs vom "Fischer" schnappen lässt, wird sein Gehilfe.

Leute zu Leuten Jeder sucht sich einen Partner, mit dem er Hand in Hand umhergeht. Doreen leitet das Spiel. Wenn sie ruft: "Schulter zu Schulter!", berühren sich die Paare an den Schultern und laufen in dieser Haltung weiter - bis zur nächsten Aufforderung, etwa: "Hand zu Fuß!" Mit der Hand am Fuß des Partners zu gehen ist schon schwieriger. Ruft Doreen: "Leute zu Leuten!", wechseln die Partner, und das Spiel beginnt von vorn.

Familie Meier, Müller, Schulze Familien versammeln sich in den Ecken des Raumes, geben sich einen Namen und bestimmen ihre Funktion. Vater, Mutter, Tochter, Opa usw. Dann gehen die Familien spazieren, begrüßen sich, indem sie sich die Hand geben. Sie stellen sich mit dem Namen und ihrer Familienstellung gegenseitig vor: Zum Beispiel "Guten Tag, Meier, Johann, Sohn". Die Angesprochene erwidert: "Antje Schulze, Mutter". Nachdem sie sich miteinander bekannt gemacht haben, tauschen sie die Rollen und gehen auf den nächsten zu, um sich nun mit dem neuen Namen wiederum miteinander bekannt zu machen und deren Rollen zu übernehmen. Auf diese Weise wird das Spiel fortgesetzt bis der Spielleiter nach einer gewissen Zeit die Familien auffordert, sich in der aktuellen Rolle an dem jeweiligen Familienstandort zu versammeln.

Ob wohl Familie Meier Zuwachs bekommen hat, oder Familie Schulze kleiner geworden ist? Wer weiß.



ASCHENPUTTEL AUF DEM BALL

Der Spiegel Zwei Spieler stehen sich gegenüber. Einer ist der Spiegel. Er ahmt alle Gesten des anderen nach. Der Spieler vor dem Spiegel bewegt sich sehr langsam, damit ein Spiegelbild entsteht.

Angeber gesucht Die Spieler sitzen in einer gleichen Haltung auf dem Fußboden im Kreis. Sigrid geht vor die Tür. Der "Angeber" wird bestimmt und führt ganz langsame Bewegungen aus, die alle nachahmen, ohne zu ihm hinzuschauen. Jeder beobachtet nur sein Gegenüber. Bewegen sich alle spiegelgleich, wird Sigrid hereingerufen. Sie muss herausfinden, wer der "Angeber" ist.

Der Zauberstab In einem Stab sind tausend verschiedene Dinge versteckt. Sie lassen sich hervorzaubern, je nachdem wie die Spieler ihn benutzen, z. B. als Kamm, Zahnbürste, Flöte ...



Kofferpacken Die Spieler stellen sich einen großen Reisekoffer vor, den einer von ihnen pantomimisch zu packen beginnt. Er nimmt aus dem Schrank zum Beispiel Hose, Hemd, Rock, faltet sie und packt sie ein. Der nächste legt ein Buch, Schreibzeug und Papier dazu ... Wenn der Koffer gefüllt ist, muss einer, der vorher bestimmt wurde, dessen Inhalt beschreiben. Für jeden Gegenstand, den er vergisst, gibt er ein Pfand.

Picknick Alle hocken auf dem Fußboden im Kreis und stellen sich einen mit Obst, Esswaren und Leckereien gefüllten Korb vor. Der Korb wird reihum weitergereicht, jeder nimmt etwas heraus und isst es. Das sollte sehr deutlich gezeigt werden, damit die anderen erraten können, was dem einzelnen so gut oder gar nicht schmeckt.

Dieses Spiel lässt sich durch viele eigene Ideen abwandeln. Vielleicht einigen sich die Spieler auf ein bestimmtes Thema und zeigen alles, was man, beispielsweise in der Küche, auf einer Baustelle oder auf dem Spielplatz, tun kann. Sobald einem der Spieler, wenn er an der Reihe ist, nichts Neues mehr einfällt, gibt er ein Pfand.

Das Spiel kann beendet werden, wenn einer übrig geblieben ist, der kein Pfand geben musste. Er übernimmt die Pfandverteilung.

Stille Post - pantomimisch Drei bis fünf Spieler verlassen den Raum. Die anderen wählen ein Thema, beispielsweise Kuchen backen, das Baby wickeln oder ein Bäumchen pflanzen. Jule spielt es dem ersten, der hereingerufen wird, vor. Er prägt sich die Bewegungen ein und gibt die pantomimische Post an den zweiten weiter. Dieser an den dritten und so fort. Mal sehen, was am Ende herauskommt. Zum Vergleich spielt Jule noch einmal die ursprüngliche Szene.



Aha - so ist das! Alle stehen im Kreis. Der Reihe nach tritt jeder Spieler einen Schritt vor, gibt einen Laut oder Ausruf von sich und führt dazu eine passende Bewegung aus, beides wird von den anderen wiederholt. "Mmm"! (das schmeckt gut), "Au!" (tut das weh), "Aha" (so ist das).

Meine Tante aus Amerika ist da Anja sagt zu ihrem Nachbarn: "Meine Tante aus Amerika ist da und hat mir einen Hut mitgebracht." Dabei setzt sie den vorgestellten Hut auf und hält in dieser Bewegung inne. Wie ein Lauffeuer verbreitet sich die Nachricht - reihum teilt sie einer dem anderen mit und wiederholt die Geste des Hutaufsetzens. In der nächsten Runde hat die Tante einen Lippenstift mitgebracht, in einer weiteren eine Zahnbürste, einen Waschlappen ... Pantomimisch werden die Dinge aneinandergereicht, bis Anja sagt: "Meine Tante aus Amerika ist abgereist und hat alles wieder mitgenommen."

Die Spieler können sich darüber verständigen, die Tante von anderswoher kommen zu lassen, zum Beispiel aus dem Erzgebirge oder aus China oder aus ihrem Garten. Dazu sind dann die passenden "Mitbringsel" zu wählen.

In der Gaststätte Zähne putzen Die Spieler bilden zwei Gruppen. Die eine Gruppe erhält Zettel mit Begriffen, die einen bestimmten Ort angeben, die andere Gruppe solche, auf denen verschiedene Tätigkeiten notiert sind. Die Spieler der ersten Gruppe stellen nacheinander ihren Schauplatz vor. Wer aus der zweiten Gruppe meint, dass seine Tätigkeit dazu passt, spielt mit, zum Beispiel: Badezimmer - Zähne putzen, Gaststätte - Spaghetti essen, Küche - Geschirr spülen, Wald - Pilze suchen ...

Wenn einer auf ungewöhnliche Art mitspielt (in der Gaststätte Zähne putzt), wird er von einem dritten in einer angenehme-



nen Rolle (als Wirt, Oberkellner, Gast) aufgefordert, sein Verhalten zu begründen. Aus solchen Situationen können kleine originelle Szenen entstehen.

Der Empfang oder Aschenputtel auf dem Ball Franziska und Saskia haben dieses Spiel vorbereitet. Sie bitten alle Spieler, einen Kreis zu bilden und nicht nach hinten zu schauen. Mit einer Wäscheklammer befestigen sie auf dem Rücken jedes Mitspielers einen Zettel mit einer Rolle, die er spielen soll. Sind die Zettel verteilt, löst sich der Kreis auf: Die Spieler lesen jetzt, wen der Einzelne darstellt, und sprechen ihn in seiner Rolle an, aber ohne ihn beim Namen zu nennen. Wer durch das Spiel der anderen seine eigene Rolle erkannt hat, spielt sie weiter, bis auch der Letzte weiß, wer er ist.

ASCHENPUTTEL AUF DEM BALL: Die Mitwirkenden (entsprechend der Anzahl der Spieler): Aschenputtel, der Prinz, Stiefmutter, 1. Schwester, 2. Schwester, König, Königin, Großmutter des Prinzen, Prinzessin Rosa, Graf Koks, Kapellmeister, Tanzmeister, 1. Geiger, 2. Geiger, Trompeter, Diener des Prinzen, Reitknecht des Prinzen ...

DER EMPFANG: Die Mitwirkenden (entsprechend der Anzahl der Spieler): Protokollchef, die Sekretärin des Protokollchefs, der Preisträger, die Gattin des Preisträgers, der Nichtausgezeichnete, die Gattin des Nichtausgezeichneten, der Minister, der Fahrer des Ministers, die Sängerin, der Pianist, der Schauspieler, Oberkellner, Kellner, Chefkoch, Garderobenfrau ...

Weitere festliche Anlässe:

Geburtstag

Hochzeit

Karneval der Tiere

Party bei Harry Potter und Pippi Langstrumpf

Expertentagung In kleineren Gruppen wird das Thema beraten, das auf einer internationalen Expertentagung vorgetragen werden soll, die in wenigen Minuten beginnt. Markus wird der Redner sein. Allerdings spricht er Kauderwelsch, das heißt in einer Phantasiesprache, er braucht also Tilo als Dolmetscher, der seine Rede übersetzt.



AUS DEM HANDGELENK SCHÜTTTELN

Figuren werfen Die Paare drehen sich schnell wie ein Mühlrad. Auf "stopp!" lassen sie los und verharren in der Pose, in der sie gerade sind. Wer wackelt, scheidet aus.

Das Spiel kann weitergeführt werden, wenn die Paare aus der Haltung, in der sie erstarrt sind, sich in eine Figur verwandeln, die plötzlich lebendig wird.

Denkmal bauen Thomas geht nach vorn und nimmt eine bestimmte Haltung ein. Die anderen Mitspieler beobachten

INHALTSVERZEICHNIS

Vorwort.....	3
Guten Tag, mein Freund!	5
Guten Tag, mein Freund!	5
Wie heißt du?	5
Zwei gute Freunde	6
Wünsche erraten	6
Was wäre, wenn derjenige ein Telefon wäre.....	7
Ein Geschenk auspacken.....	7
Telegramm aufgeben	8
"Dü"	8
Mein rechter, rechter Platz ist leer	8
Armer schwarzer Kater	9
Ich bin der Flaschengeist.....	9
Ich tanz mit Hans	9
Ich bin dein Schatten	9
Im Doppelpack	10
Ich sehe aus wie du mich siehst.....	10
Was hat sich verändert	10
Katz und Kätzchen	10
Banane	11
Obstsalat	11
Rumpelstilzchen telefoniert mit Rotkäppchen.....	11
Märchenquiz.....	12
Versteckte Märchen	12
Wer ist wer.....	12
Bruder, hilf!	13
Versteinern	13
Zweierzeck.....	13
Bruder, hilf!	13

Brücken bauen.....	14
Doppelhasche	14
Zeitlupenhasche.....	14
Hochhaushasche.....	14
Stehaufmännchen	14
Die Katze auf Vogeljagd.....	15
Wollen wir alle? - Ja! Ja!.....	15
Die Löwen sind los!.....	15
Wolf und Schafe.....	16
Wie komme ich am schnellsten zu Dornröschen?.....	16
Die Reise geht los!.....	16
Affenspiel.....	16
Der alte König ist krank.....	17
Dracula.....	17
Schneller Pfeil auf Schleichpfad.....	17
Mit dem Würfel - einer gegen alle	18
Memory.....	18
Der Tausendfüßler	19
Hannemann, geh du voran!.....	19
Feuer - Wasser - Sturm.....	19
Fischer, Fischer, wie tief ist das Wasser	19
Leute zu Leuten	20
Familie, Meier, Müller, Schulze.....	20
Aschenputtel auf dem Ball.....	21
Der Spiegel.....	21
Angeber gesucht	21
Der Zauberstab.....	21
Kofferpacken	22
Picknick.....	22
"Stille Post" - pantomimisch.....	22
Aha - so ist das!.....	23
Meine Tante aus Amerika ist da	23

In der Gaststätte Zähne putzen.....	23
Der Empfang oder Aschenputtel auf dem Ball	24
Expertentagung	25
Aus dem Handgelenk schütteln.....	25
Figuren werfen	25
Denkmal bauen.....	25
Eins, zwei, drei.....	26
Ein Untier mit x Beinen und zig Händen.....	26
Plastik im Park.....	26
Die Erschaffung eines Lebewesens.....	27
Maschine, stopp.....	27
Aus dem Handgelenk schütteln.....	27
Meister, Meister, gib mir Arbeit.....	28
Orchesterprobe.....	28
Der Spreewaldkahn	28
Die Hauptperson fehlt.....	29
Anhalter.....	29
Kaufhausbummel	30
Objekt zum Spielen bringen.....	30
Rabbit (Der Hase).....	30
Modenschau.....	31
Das Zaubertor	31
Märchenzoo.....	32
Märchenpantomime.....	32
Schatzsuche bei Nacht.....	32
Piraten an Bord.....	33
Täter gesucht.....	33
Wer ist der Mörder?.....	34
Fahndung.....	34
Crash Car	35
Vor Gericht.....	35

Spiele mit allem und nichts	36
... mit Bällen	
Wie heißt du?	36
Die unbezwingbare Festung	36
Was fliegt in der Luft?	36
Ballzauber	37
Ballpantomime	37
Aus der Luft gegriffen	37
Ball mit Reimen	37
Der verflixte Ball	38
... mit Springseilen	
Schleppenhasche	38
Wohnungssuche	38
Tauziehen	39
Wie am Schnürchen	39
Marionettentheater	39
Rhythmusgruppe	40
Kulissenwechsel	40
Kleinkunstabühne mit internationalen Stars	40
... mit Stühlen	
Im Takt mit dem Stuhl	41
Sitzen wie auf Kohlen	41
Wo steht der Stuhl	41
Der Zauberstuhl	42
Der rechte Mann auf dem richtigen Stuhl	42
Alle gegen einen	42
Vier Stühle bilden ein großes Quadrat	43
Wer zu spät kommt	43
Vom Spiel zur Szene	43
Der Lehrer ist nicht da	43
Der Lehrer ist anwesend	44

Vom Spiel zur Szene	44
Der eine sitzt, der andere kommt	44
Stuhllandschaft	44
... mit Zeitungen	
Woher die Zeitung nehmen	45
Zeitung lesen	45
Schlagzeilen	45
Wettstreit der Zeitungsjungen	46
Zeitungsschnips- und Raschelmusik	46
Die kleinste Zeitung	46
Knüllerball	47
Zwei auf einer Insel	47
Eisscholle	47
Das Neueste aus aller Welt	47
Die lebende Zeitung	48
... mit Türen	
Wer bin ich?	49
Wohin führt die Tür?	49
Tür ist nicht Tür	49
Sesam, öffne dich	49
Die Überraschung hinter der Tür	50
Ist Herr Schmidt schon da?	50
Die verschlossene Schultür	50
... mit Bildern	
Bilder merken	51
Ich bin dieser da	51
Über- oder Unterschriften	51
Suchbild	52
Szenenlotto	52
Sprechende Bilder	52
Museumsbesuch	52

Bilderbuchgeschichte.....	53
Gezeichnete Geschichten	53
... mit Hüten und Mützen	
Huttanz	53
Figuren aus dem Hut.....	53
Der Tanz um den Hut.....	54
Ein Hut erzählt	54
Der Hut in meinem Leben	54
Unter uns Hüten - im Puppentheater.....	54
Hutschaufenster	55
Der Hutkauf	55
Szenen aus dem Hut	55
Zirkus "Hutschachtel"	55
... mit Tüchern	
Was kann ein Tuch?.....	56
Das Tuch als Tanzpartner	56
Blau wie das Meer	56
Das Tuch als Pfütze.....	56
Stoffverkauf auf dem Basar	57
Das Silbertuch als Spiegel oder Mond	57
Puppentheater mit Knotenpuppen.....	57
Tuchmarionetten	58
Tücher und Rollen.....	58
... mit Schirmen	
Gehen im Regen	59
Wer hat einen Schirm	59
Ich und der Schirm.....	59
Zwei unter einem Schirm	59
Der Schirm als Waffe	60
Der vergessene Schirm erzählt	60
Schirmlandschaft.....	60

... mit Wörtern	
Mein liebstes Spielzeug ist die Sprache	60
Wortketten.....	61
Ein Wort gibt das andere	62
Was gibt's zum Frühstück?	62
Auf ein Wort.....	63
A wie Anton, B wie Berta	63
Wortfinder	63
Der Teekessel	64
Ich denke an ein Wort.....	64
Kein - ohne.....	64
1-2 -3, Reimen ist keine Hexerei.....	64
Fundbüro	65
Satz unterbringen.....	65
Sich das Wort aus dem Mund nehmen	65
Schneewittchen mit dem Computer oder Der Elefant im Einkaufsnetz	66
Das ist noch gar nichts.....	66
Geschichtenerfinder.....	66
... mit Geräuschen	
Was klappert da?	67
Hänschen, piep einmal	67
Lockende Töne	67
Klingende Dinge.....	67
Ich folge deinem Ton	68
Es klappert die Mühle.....	68
Geräuschkulisse	68
Eine Stadt erwacht.....	68
Geräuschemacher.....	69
Eine Puff-zisch-gong-summ-bumm-Geschichte	69
Es war fünf vor Mitternacht.....	70

... mit Instrumenten

Das klingende Schlagwerk	70
Das Orchester	71
Arbeitsrhythmen	72
Schlag auf Schlag	72
Buschtrommel	72
Die Spieluhr	73
 Wer klingelt an der Wohnungstür?	74
Den König spielen immer die anderen	74
Harmonie oder Konflikt	75
Eine Rolle spielen	75
Die böse Fee auf der Geburtstagsparty	76
Wenn zwei dasselbe tun	76
Ich will nicht so, wie du das willst	78
Wer klingelt an der Wohnungstür?	78
Komm her! - Warum?	78
Die Klette oder Geschwisterliebe	79
Ich krieg dich rum	79
Der springende Punkt	80
Die Welt steht Kopf	81
Entweder - oder	81
Der Spielverderber	82
Den Teufel an die Wand malen	83
 Ein Spiel bringt das andere	84
Zublinzeln	85
Die Wippe	86
Die Reise nach Jerusalem	88
Ein Hut, ein Stock, ein Regenschirm	90
Ochs am Berg	92

Szenen nach Fabeln	94
"Der Hahn und der Fuchs" von Gotthold Ephraim Lessing	95
"Die Gans und der Fuchs" von Gotthold Ephraim Lessing	96
"Sonne und Wind streiten wegen ihrer Stärke" von E. Lauenberg	97
"Die Zeder und die anderen Bäume" von Leonardo da Vinci	99
 Gespielte Lieder und Gedichte	100
Ein Lied mit klingendem Schlagwerk: "Es regnet" von Wera Küchenmeister/Kurt Schwaen	100
"Unschuldig" von Alfred Könner	102
"Weil ich bin" von Helmut Glatz	103
"Der Kuckuck und der Esel" von Heinrich Hoffmann von Fallersleben	104
"Die kluge Müllerstochter" von Wilhelm Busch	106
"Was ein Kind braucht" von Peter Maiwald	109
 Theaterspielen nach Märchen	114
"Das Wasser gehört allen" Märchen aus Südafrika	115
"Die Entenkönigin und ihr Volk" von Julius Sturm	119
"Das Land der Hinkenden" von Christian Fürchtegott Gellert	119
"Der kleine König und die Sonne" von Edwin Hoernle	121
 Die Erschaffung der Welt	125

Quellen für spielbare Geschichten.....	130
"Von den zwei Frauen, die sich um ein Kind stritten"	
Märchen der Khmer	131
"Coyote macht den Menschen" Indianisches Märchen	133
"Die Himmelsfrau" Indianischer Mythos.....	134
"Perseus" Griechischer Mythos	135
"Tempel der tausend Spiegel"	
Eine Geschichte aus Indien.....	136
"Der Verdacht" Altchinesische Fabel	137
"Der alte Großvater und sein Enkel"	
Märchen der Brüder Grimm	138
"Lampe und Spiegel" von Joachim Ringelnatz.....	138
"Das Nibelungenlied", neu erzählt von Franz Fühmann...	139
"Der Vogel" von Heiner Müller.....	140
"Irgendwann fängt etwas an" von Susanne Kilian.....	140