

INHALT

| | |
|---|-----|
| Vorwort | 4 |
| Hausarbeit | 5 |
| Passwörter | 29 |
| Überzeit oder Chat 2.0 | 33 |
| Frottage | 95 |
| Kaffee und Krümel oder das Erzählcafé | 111 |
| Schuld und Schicksal | 137 |

VORSCHAU

VORWORT

Die Sammlung von Bühnenstücken und Hörspielen enthält Übungs- und Lesetexte für Schüler der Sekundarstufen I und II ab 14 Jahren im Fach Darstellendes Spiel / Darstellen und Gestalten / Theater. Thematisch ist in den Stücken ein weites Feld abgesteckt, welches von Emigration und Integration bis Einsamkeit und Sterben reicht. Die Stücke sind zuvörderst Wort-Spiele und auch zum Lesen in der Klasse oder zur szenischen Lesung auf der Bühne geeignet. Als Episodenkompositionen können einige der Stücke außerdem in Auszügen szenisch dargestellt werden. Die Figuren sind lebensnah gezeichnet und samt und sonders in der modernen Welt zu Hause. Sie sprechen eine ungekünstelte Sprache, die modische Jargonismen meidet und den Sinnspruch und das Scherzwort liebt. Mit Rücksicht auf die beschränkten Mittel einer Schule stellen die Stücke keine großen Ansprüche an das Bühnenbild, die Kostüme und die Requisiten. In der Sammlung sind verschiedene Genres vertreten; der melodramatische Einakter ist darin ebenso zu finden wie der satirische Sketch und das Science-fiction-Hörspiel.

Viel Freude und erfolgreichen Einsatz wünschen Ihnen der Kohl-Verlag und

Wolfgang W. Timmler

HAUSARBEIT

Personen:

Lissy, Studentin
Fensterputzer
Beat, Lissys Bekannter
Cosmas, Lissys Zimmernachbar im Studentenwohnheim
Sven, Lissys Nachbar im Studentenwohnheim
Neda, Lissys Zimmernachbarin im Studentenwohnheim
Saskia, Lissys Freundin
Karin, Hannahs Schulkameradin
Hannah, Schülerin
Irina Labuda, Hannahs Mutter
Victor Labuda, Hannahs Vater
Polizistin
Schulrektor
Bauarbeiter, Arbeitskollege von Victor Labuda
Polizist

Die Rollen der Hannah und Lissy werden von derselben Schauspielerin dargestellt; auch die Rollen der Irina Labuda und der Polizistin übernimmt eine Schauspielerin; ebenfalls von einem Schauspieler werden die Rollen des Bauarbeiters und des Polizisten dargestellt. Fakultativ können außer diesen drei Doppelrollen auch andere Rollen in diesem Stück als Doppel- oder Dreifachrollen besetzt werden.

Kurzinhalt:

Nach einem heftigen Streit mit ihrer Mutter über das Vermächtnis des Vaters zieht sich Lissy ins Studentenwohnheim zurück, wo sie ein Tagebuch beginnt, während sie ein Filmexposé ausarbeitet.

Ort der Handlung:

Studentenwohnheim

Spieldauer:

50-65 Minuten

HAUSARBEIT

AUF DER BÜHNE SIND MEHRERE KABINEN IN EINER REIHE AUFGESTELLT. EINE KABINE STEHT LEICHT ERHÖHT WIE EIN BAUWAGEN UND IST ÜBER EINE HOLZTREPPE ZUGÄNGLICH. IN DIESER KABINE WOHNT LISSY. JEDE KABINE HAT ZUM ZUSCHAUERRAUM HIN EINE TÜR UND ZUM BÜHNENHIMMEL HIN EIN BLINDFENSTER MIT VORHANG. NACH OBEN SIND DIE KABINEN OFFEN WIE MESSEKOJEN. SÄMTLICHE KABINEN SIND EINHEITLICH AUSGESTATTET UND UNTERSCHIEDEN SICH EINZIG IM TÜR-SCHMUCK, DER WECHSELN KANN UND MAL AUS EINEM FILMPLAKAT, MAL AUS EINEM KUNSTPOSTER, MAL AUS EINEM GRAFFITI, MAL AUS EINEM KALENDER ODER EINEM STRECKENPLAN BESTEHT, JE NACHDEM, WELCHEM ZWECK DER RAUM GERADE DIENT (STUDIERZIMMER, REKTORATZIMMER, JUGENDZIMMER, TOILETTE, STRASSENBAHN). BIS AUF LISSYS KABINE SIND DIE TÜREN DER ANDEREN KABINEN ANFANGS GESCHLOSSEN. ÜBER DEN KABINEN HÄNGEN NEUNZEHN LEERE BILDER-RAHMEN VOM SCHNÜRBODEN HERAB. ES IST ABEND, ALS LISSY OBEN AUF DER TREPPE SITZT UND IN EIN DIKTIERGERÄT SPRICHT. IHRE MITBEWOHNER SIND NOCH WACH, ABER NICHT ZU SEHEN; EINZIG DIE GEDÄMPFTEN GERÄUSCHE, DIE AUS DEN KABINEN DRINGEN, LASSEN ERAHNEN, WOMIT SICH DIESE GERADE BESCHÄFTIGEN, OB SIE FERNSEHEN, MUSIK HÖREN ODER AM COMPUTER SPIELEN. NACH JEDER TAGEBUCH-EINTRAGUNG VERLÖSCHT DAS SZENENLICHT, UM DEN TAGESWECHSEL ANZUZEIGEN.

VORSCHAU

HAUSARBEIT

I.

LISSY: Donnerstag, der 19te. Schon wieder der halbe Monat vorüber! Vier Wochen habe ich noch, um die Hausarbeit abzugeben. Trotzdem wird mir die Zeit nicht ausreichen.

LICHTWECHSEL.

II.

LISSY: Freitag, der 20ste. Ich weiß nicht, was mich dazu gebracht hat, das gestern aufzunehmen. Ich habe schon einige Male ein Tagebuch begonnen und es nach einer Weile wieder sein lassen, weil ich mir plötzlich nicht mehr so sicher war, dass ich es in zehn Jahren noch hören möchte. Und ehrlich gesagt, - ich habe bis heute nicht so richtig verstanden, wozu ein Tagebuch überhaupt gut sein soll. Wenn mir danach ist, mich auszusprechen, dann mach' ich das bei einer Freundin und nicht vor einem Mikrofon.

LICHTWECHSEL.

III.

LISSY: Samstag, der 21ste. Ich denke, ich sollte doch noch einen Versuch wagen. Die Geschichte mit Mama ist wirklich gespenstisch gewesen. Ich glaube, ich bin da regelrecht abgestürzt wie mein Computer. Jedenfalls kam ich mir danach vollkommen leer im Kopf vor. Ich meine, es ist doch nicht normal, mit einundzwanzig Jahren loszuheulen wegen ein paar leerer Bilderrahmen, oder? Aber ich bin richtig wütend geworden, als Mama plötzlich mit dem Gedanken spielte, Papas Sammlung auf den Sperrmüll zu werfen. Warum habe ich so überzogen reagiert? Weil die Bilderrahmen eigentlich nicht ihr gehören? Oder weil ich mir einbilde, es sei meine Pflicht, mich um die Dinge zu kümmern, die Papa viel bedeutet haben? Ich kann nicht glauben, dass ich wirklich gesagt haben soll, die Bilderrahmen seien mein Besitz, bis Papa zurückkäme. Ich kann mich nur noch erinnern, gesagt zu haben, ich nehme die Rahmen mit ins Studentenwohnheim, denn zu Hause drohe ihnen ja die Endlösung. Und so teile ich meine elf Quadratmeter nun mit neunzehn leeren Bilderrahmen, einem Bett, einem Nachttisch, einem Waschbecken, einem Schrank, einem Spiegel, einem Bücherregal, einem Stuhl, einem Schreibtisch, einem Papierkorb, einem Drucker, einem Computer und einem Radio.

LICHTWECHSEL.

IV.

LISSY: Sonntag, der 22ste. Oder hatte ich mich wegen der Liebeskomödie so aufgeregt? Am Schluss war ich richtig verstimmt, dass sich die beiden nicht gekriegt haben. Ich gebe zu, der Mann war eine Spaßbremse und die Frau eine Chaotin, aber zusammen waren beide wirklich komisch, also in meinen Augen das ideale Paar. Warum kamen sie dann nicht zusammen? Blitz und Donner noch mal! So was zerstört bei mir jedesmal den Glauben an die Kunstfreiheit! Der Regisseur heißt Smithy, Alan Smithy. Ich verwette meinen Lippenstift, dass das ein Pseudonym ist. Nur wer etwas zu verbergen hat, nennt sich Alan Smithy. Dazu fällt mir ein gutes Zitat ein, aber wie mache ich das jetzt mit den Anführungs-

HAUSARBEIT

zeichen? Ich kann die Anführungszeichen ja nicht sprechen. Oder soll ich sagen: Zitat, - und dann eine kleine Pause machen, bevor ich weiterspreche? Quatsch! Das ist hier doch kein Seminar! Ich sage das ja zu mir selber! Ich hab's! Ich spreche das mit verstellter Stimme. So höre ich mich an wie eine Erpresserin, und wenn ich das in zehn Jahren abspiele, werde ich neugierig und schlage das Zitat nach. Räusper, räusper.

LISSY SPRICHT FRANK, DEN KINDERMÖRDER, MIT VERSTELLTER STIMME.

FRANK, DER KINDERMÖRDER/LISSY: Du sollst nicht meinen Namen sagen.

LISSY SPRICHT WIEDER MIT NORMALER STIMME.

LISSY: Pah! Das klang nun eher wie eine mittelstarke Erkältung. Egal. So, was wollte ich noch sagen? Ach ja. Saskia hatte mir eine von ihren Mitarbeiter-Freikarten geschenkt. Der Film würde mich etwas von der Hausarbeit ablenken, meinte sie, aber ich denke, es lag am fehlenden Happy-End, dass ich mich nach dem Kino so richtig schlecht gefühlt habe. Irgendwie hat mir die Frau dann doch leid getan, dass der Mann einer anderen - wie heißt es so schön - versprochen war.

LISSY SPRICHT BEN, DEN LANGWEILER, MIT VERSTELLTER STIMME.

BEN, DER LANGWEILER/LISSY: Kleines, ich habe mich vor drei Monaten versprochen, ahm, verlobt, - kannst du mir verzeihen, Kleines?

LISSY SPRICHT SARAH, DIE CHAOTIN, MIT VERSTELLTER STIMME.

SARAH, DIE CHAOTIN/LISSY: Blitz und Donner noch mal! Nein! Du gottverdammter Feigling!

LISSY SPRICHT WIEDER MIT NORMALER STIMME.

LISSY: Halt, halt, halt! Alles Quatsch! Das war kein Zitat! Ich schwör's! Das ist kein Zitat gewesen! Großes Ehrenwort!

LICHTWECHSEL.

V.

LISSY: Montag, der 23ste. Hier liegt alles durcheinander, und beim Gedanken, meine Sachen aufräumen zu müssen, wird mir schwindlig, obwohl ich als Kind eigentlich sehr ordentlich gewesen bin. Zum Beispiel habe ich meine Legosteine immer nach Farben geordnet und keine Plastikenten mit ihnen gebaut, aber irgendwann, ich glaube, das muss so zwischen sieben und siebzehn gewesen sein, habe ich den Sinn dafür verloren. Seitdem kann ich es ruhig ertragen, wenn die Dinge nicht so sind, wie ich sie gerne hätte, weil ich mir sage, Ordnung ist doch ein Kinderspiel. Als ich hier eingezogen bin, war das Zimmer so gemütlich wie ein Marmeladenglas. Ich habe meine Sachen ausgepackt und dann abgewartet, was passieren würde, und ich war ziemlich erstaunt, als ich am nächsten Morgen feststellte, dass sich meine Sachen in der Nacht mit den fremden Möbeln gepaart hatten, meine Jeans mit dem Stuhl und mein Radio mit dem Nachttisch, der eigentlich ein verzauberter Hund ist. Mit einem Male war es richtig lebendig im Zimmer, und seitdem fühle ich mich hier so wohl wie zu Hause.

PASSWÖRTER

Personen:

Ada Wüstling, Mathematikerin
Sekretärin
Geheimdienstchef
Wan, chinesischer Botschaftsrat

Kurzinhalt:

Durch ein Missverständnis des Geheimdienstchefs wird die Mathematikerin Ada Wüstling um den Erfolg ihrer Passwortentschlüsselung gebracht.

Ort der Handlung:

Chefetage einer Geheimdienstzentrale

Spieldauer:

4-6 Minuten

EINE TRENNWAND TEILT DIE BÜHNE IN ZWEI RÄUME, DAS EMPFANGSZIMMER LIEGT LINKS, DAS CHEFZIMMER RECHTS. EINE TÜR IN DER TRENNWAND VERBINDET BEIDE RÄUME MITEINANDER. ÜBER DER TÜR SIND ZWEI SIGNALLAMPEN ANGEBRACHT, DIE ROT ODER GRÜN AUFLEUCHTEN. ROT BEDEUTET *KEIN ZUTRITT* UND GRÜN *ZUTRITT GESTATTET*. DIE SIGNALLAMPEN WERDEN VON DER SEKRETÄRIN IM EMPFANGSZIMMER BEDIENT. DIE SEKRETÄRIN SITZT HINTER EINEM SCHREIBTISCH, AUF WELCHEM EIN MONITOR, EINE COMPUTERTASTATUR, EIN TELEFON UND EINE GEGENSPRECHANLAGE STEHEN. DAS MOBILAR DES CHEFZIMMERS BESTEHT AUS EINEM GROSSEN LEDERSESSL UND EINEM COUCHTISCH, AUF WELCHEM EBENFALLS EINE GEGENSPRECHANLAGE SOWIE EIN GROSSES FERNGLAS STEHEN. DIE BEIDEN RÄUME SCHLIESSEN NACH HINTEN DURCH EINE GEMEINSAME WAND AB. HINTER DIESER WAND IST EINE HOHE BOCKLEITER AUFGESTELLT, VON DER WAN DAS GESCHEHEN BEOBACHTEN WIRD. ALS ADA DIE SZENE BETRITT, KLETTERT WAN AUF DIE LEITER UND BEOBACHTET SIE DURCH EIN FERNGLAS.
DIE SEKRETÄRIN DRÜCKT DIE SPRECHTASTE DER GEGENSPRECHANLAGE.

ÜBERZEIT ODER CHAT 2.0

Personen:

Erzähler

Gina, Chat-Administratorin

Androide (Modell: Q Zwo Null Sechzehn), auch Andi oder Blechbüchse genannt

Plig, eigentlich Mick Meier

Kuba, eigentlich Bernd Kupek, Pligs Freund

Klein Kuba, Kuba als Kind

Lo, eigentlich Charlotte, Kusine von Kuba und Ex-Freundin von Plig

Klein Lo, Charlotte als Kind

Auktionator, Leiter einer Online-Auktion

Halbleiter, Teilnehmer einer Online-Auktion

Zwergpony, Teilnehmer einer Online-Auktion

Linksabbieger, Teilnehmer einer Online-Auktion

Kris, eigentlich Christine, ehemalige Schulfreundin von Xenia

Xenia, ehemalige Schulfreundin von Christine

Mutsch, Charlottes Mutter

Ralf, ehemaliger Schulfreund von Charlotte und Xenia

Ralfs Mutter

Hanno, eigentlich Hans-Martin, ehemaliger Schulfreund von Charlotte und Nachbar von Xenia

Wernher van Gerick, Astronaut

Tamara, Astronautin

Funker

Kurzzinhalt:

Zwei Figuren aus einem Weltraumabenteuer geraten in ein zeitraubendes Chat-Forum von Schulfreunden.

Ort der Handlung:

Cyberspace

Spieldauer:

90-110 Minuten

FROTTAGE

Personen:

Inez, Malerin
Anton, Kunstdieb

Ort der Handlung:

Doppelzimmer im Hotel garni

Kurzzinhalt:

Auf einer Winterreise trennen sich die Malerin Inez und der Kunstdieb Anton, nachdem sich herausgestellt hat, dass nicht jeder gestohlene Max Ernst echt und nicht jedes Museum reif für eine Kunstguerilla-Aktion ist.

Spieldauer:

15-20 Minuten

IN DER NACHT HAT ES ZU SCHNEIEN BEGONNEN. LAUTLOS SCHLEICHT SICH DER LICHTKEGEL EINES AUTOS INS ZIMMER UND SPIELT MIT DEN VORHÄNGEN, DIE HALB GESCHLOSSEN SIND. INEZ, DIE MALERIN, UND ANTON, DER DIEB, LIEGEN NOCH WACH. EIN SCHMALER FLUSS AUS FEINER SEIDE TRENNT BEIDE. INEZ GREIFT NACH DEM MOBILTELEFON UND RUFT DIE SPRACHBOX AUF. EINE ELEKTRONISCHE STIMME MELDET: KEINE NEUE NACHRICHTEN. INEZ LEGT DAS TELEFON ZURÜCK AUF DEN NACHTTISCH, AUF DEM ZWEI GLÄSER UND EINE ANGEBOCHENE FLASCHE WEIN STEHEN.

KAFFEE UND KRÜMEL ODER DAS ERZÄHLCAFÉ

Personen:

Linus

Maria, seine Ehefrau

Merle

Zaha, Bekannte von Merle

Judith

Judiths Vater

Ursula Panofsky

Hilde, Bekannte von Ursula

Redakteur

Rainer Redlich, Schauspieler

Bedienung (stumme Rolle)

Kurzinhalt:

Im Erzählcafé treffen sich fünf Paare. Sie gehören verschiedenen Generationen und Nationen an: Das zänkische Ehepaar Linus und Maria, die Kanadierin Merle und ihre Zufallsbekanntschaft Zaha aus dem Irak, die Künstlerin Judith, die ihren Vater um einen Kredit angeht, die Witwen Ursula und Hilde und der Schauspieler Rainer Redlich, der einem Journalisten ein Interview gibt und dessen Film „Kliffspringer“ sich wie ein roter Faden durch die Gespräche im Erzählcafé zieht.

Ort der Handlung:

Gastraum eines kleinen Cafés.

Spieldauer:

35-55 Minuten