

Personen

Bumbambo, bestehend aus - 1. Kopf - 2. Kopf - 3. Kopf

Kaufmann

Kundin

Wirt

Polizist

Klaus

Wolfgang

Ute

Sabine

Kerstin

Häuptling

Eingeborene (mindestens 10)

Bäume (mindestens 3)

Seeräberkapitän

4 Seeräber

3 Schiffbrüchige



Bühnenstück „BUMBAMBO“ - Bestell-Nr. P.10 170

 KOHL VERLAG
Das Verlagshaus der
www.kohlverlag.de



Bumbambo

Ein Bühnenspiel in 8 Szenen

Bühnenbild und Kostüme:

Die Bühne wird möglichst einfach gestaltet - z.B. bei der Stadt ein roter, und bei der Insel ein grüner Vorhang als Hintergrund. Die Wasserwellen werden von Kindern dargestellt, die sich unter einem etwa 5 m langen hellblauen Tuch auf und ab bewegen. Die Kostüme werden nur angedeutet.

Polizist: *Uniformmütze*

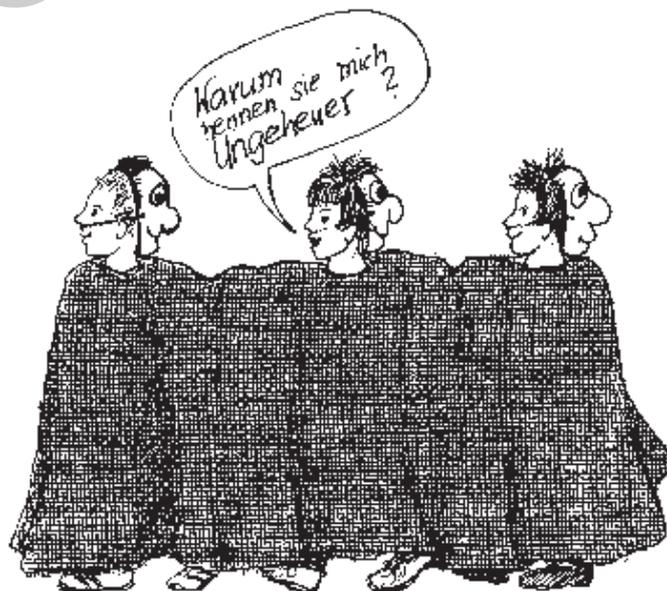
Seeräuber: *rotes, an der Seite geknotetes Kopftuch*

Eingeborene: *Girlanden aus bunten Papierblumen*

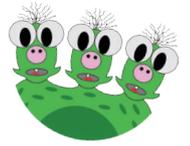
Bäume: *braune Hosen, grüne Pullover*

Schiffbrüchige: *ausgefranste Hosen*

Bumbambo hat ein richtiges Kostüm; es wird von drei gleichgroßen Kindern dargestellt, die sich hintereinander aufstellen, die Hände jeweils auf die Schultern des Vordermannes gelegt. Die Kinder tragen Gesichtsmasken auf den Hinterköpfen und werden von einem großen grasgrünen Tuch völlig eingehüllt. So entsteht ein grünes Ungeheuer mit drei Köpfen und sechs Gesichtern. Wenn Bumbambo spricht, so geschieht dies entweder mit den einzelnen Köpfen (Bumbambo 1, 2 oder 3), oder alle Köpfe sprechen gemeinsam (Bumbambo).



1. Szene



In der Stadt. Bumbambo betritt die Bühne, betrachtet Gegend und Publikum ausführlich mit allen drei Köpfen und verschwindet wieder. Kaufmann und Kundin erscheinen.

Kaufmann: Heute haben Sie aber viel eingekauft, Frau Schneider.

Kundin: *(setzt ihre beiden Taschen ab)* Hoffentlich habe ich an alles gedacht. Schließlich soll es für eine Woche reichen.

Kaufmann: Für eine Woche? Sonst kommen Sie doch jeden Tag zum Einkaufen...

Kundin: Ja, sonst! Aber seit sich dieses Ungeheuer in unserem Wald herumtreibt, traue ich mich kaum noch auf die Straße.

Kaufmann: Das ist wahr. Man weiß nie, ob es nicht plötzlich in der Stadt auftaucht.

Der Wirt betritt die Bühne.

Wirt: Reden Sie gerade vom Ungeheuer?

Kundin: In der ganzen Stadt redet man von nichts anderem.

Wirt: Mich als Gastwirt trifft es besonders hart. Ich verdiene fast gar nichts mehr. Früher kamen immer so viele Touristen in unsere Stadt. Heute will hier niemand mehr Ferien machen. Wenn das so weiter geht, kann ich mein Gasthaus schließen.

Kundin: Was soll man nur machen?

Kaufmann: Man müsste etwas unternehmen.

Kundin: Aber was?

Wirt: Man müsste es vertreiben.

Kundin: Aber wie?

Wirt: Ein paar Leute müssten in den Wald gehen und es tüchtig erschrecken.

Kundin: Aber wer sollte das machen?

Kaufmann: Die Polizei!



1. Szene

Kundin: Natürlich, die Polizei!

Wirt: Wozu bezahlen wir sie?

Plötzlich erscheint Bumbambo auf der Bühne.

Kundin: *(kreischt entsetzt)* Das Ungeheuer!

*Alle drei Personen rennen, um Hilfe schreiend, weg.
Bumbambo bleibt stehen und wundert sich.*

Bumbambo 1: Warum laufen alle vor mir weg?

Bumbambo 2: Warum nennen sie mich Ungeheuer?

Bumbambo 3: Ich heiße Bumbambo.

Bumbambo 1: Bumbambo.

Bumbambo 2: Bumbambo.

Bumbambo 3: Bumbambo!

*Bumbambo geht ab. Nach einer kurzen Pause kehren
die Leute zögernd auf die Bühne zurück. Sie vergewissern
sich, dass das Ungeheuer nicht mehr da ist.*

Kaufmann: Ich habe genug! Die Polizei muss her!

Alle: *(schreien durcheinander)* Polizei! Wo bleibt die Polizei?
Warum tut sie nichts?

Der Polizist betritt die Bühne.

Polizist: Was ist denn los? Warum schreit ihr so?

Wirt: Das Ungeheuer war da. Sie müssen es fangen.

Polizist: Ich soll es fangen?

Kaufmann: Sie sind doch der Polizist.

6. Szene



- 2. Seeräuber:** Wir müssen sie aufbrechen.
- 3. Seeräuber:** Aber wir haben unser Werkzeug auf dem Schiff gelassen.
- Kapitän:** Dann lasst sie stehen, Leute. Jetzt wollen wir uns erst einmal ausruhen. Wir haben heute genug getan.
- 1. Seeräuber:** *(kommt gerade zurück)* Diese Insel ist herrlich, Käpt'n! Es gibt jede Menge Wild. Sogar eine Quelle habe ich entdeckt. Wir haben genügend Trinkwasser.
- 4. Seeräuber:** Ich höre immer „Wasser“! Als echter Seeräuber trinke ich lieber Rum.
- 1., 2. und 3. Seeräuber:** *(durcheinander)* Jawohl, Rum ist besser, Rum her! Rum will ich sehen.
- Kapitän:** *(besänftigend)* Ruhe, Leute, Ruhe. Rum ist eine feine Sache. Aber verachtet mir das Trinkwasser nicht. Natürlich hat euer Kapitän auch an den Rum gedacht. *(zieht eine Flasche hervor)*
- Alle:** Bravo! Unser Käpt'n soll leben! Hoch! Hoch! Hoch!
- Kapitän:** *(setzt als erster die Flasche an die Lippen und reicht sie dann weiter)* Lasst die Flasche wandern, Leute.

Die Seeräuber hocken sich im Kreis nieder, trinken, werden immer ausgelassener, während die Flasche kreist. Sie geben sich gegenseitig Püffe, Bumbambo erscheint hinter den Bäumen und beobachtet das Treiben.

- Bumbambo 1:** Das sind raue Burschen. Sie sehen nicht so ängstlich aus.
- 2. Seeräuber:** *(beginnt zu singen)* Der Käpt'n, der Stürmann, der Bootsmann und ich...

Die anderen fallen in den Gesang ein, aber es klingt eher wie Gegröhle. Die Flasche ist leer. Ein Seeräuber nach dem anderen kippt zur Seite und fällt in tiefen Schlaf. Bumbambo kommt näher und betrachtet die Schläfer eine Weile.

- Bumbambo 1:** Guten Abend.
- Bumbambo 2:** Guten Abend.
- Bumbambo 3:** Guten Abend.



6. Szene



Bumbambo 3: Ich will euren Rat befolgen.

Die Bäume rauschen immer lauter und bewegen sich stärker und stärker.

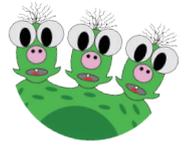
Bumbambo: Huuu, was kommt auf einmal für ein Wind auf! Es fängt an zu stürmen. Ein richtiger Sturm! Ich werde schnell in meine Höhle gehen. Dort bin ich sicher.



Bühnenstück „BUMBAMBO“ - Bestell-Nr. P.10 170

 **KOHL VERLAG**
Das Beste mit dem Beste
www.kohlverlag.de

7. Szene



2. Schiffbrüchiger: Wir sind gerettet!

3. Schiffbrüchiger: Hoffentlich müssen wir nicht verhungern und verdursten!

2. Schiffbrüchiger: Schaut, hier liegen Früchte!

1. Schiffbrüchiger: Es sieht aus, als ob sie jemand für uns hingelegt hätte.

3. Schiffbrüchiger: Vielleicht wohnen Menschen auf der Insel.

Bäume: Rede Bumbambo, rede!

Bumbambo: *(aus dem Versteck)* I c h wohne hier.

1. Schiffbrüchiger: Wer bist du?

Bumbambo: Ich bin Bumbambo.

Bumbambo 1: Bum-

Bumbambo 2: -bam

Bumbambo 3: -bo.

3. Schiffbrüchiger: Wir können dich nicht sehen. Warum versteckst du dich?

Bumbambo 1: Wenn ihr mich seht, werdet ihr vor mir davonlaufen.

Alle Schiffbrüchigen: Aber warum denn?

Bumbambo 2: Weil ich so schrecklich aussehe.

1. Schiffbrüchiger: Wie siehst du denn aus?

Bumbambo 1: Ich bin ganz grün.

Bumbambo 2: Ich habe drei Köpfe.

Bumbambo 3: Und sechs Gesichter.

2. Schiffbrüchiger: Du machst uns neugierig. Lass dich sehen!

Bumbambo: Ich habe Angst.

3. Schiffbrüchiger: Wovor?