

SCHOOL-SCOUT.DE



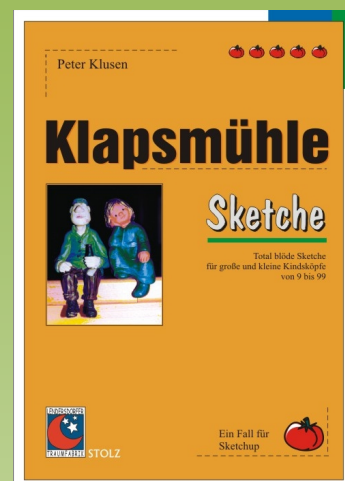
Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Klasmühle - 17 Sketche für alle Jahrgänge

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de





4. Auflage 2016

Alle Rechte vorbehalten

Layout, Satz und Covergestaltung
Zeichnungen
Druck
www.stolzverlag.de

© Stolz Verlags GmbH 1998
Edition Lendersdorfer Traumfabrik

Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt. Jede Nutzung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung des Verlages.

Hinweis zu §52a UrhG: Weder das Werk noch seine Teile dürfen ohne eine solche Einwilligung eingescannt und in ein Netzwerk eingestellt werden. Dies gilt auch für Intranets von Schulen und sonstigen Bildungseinrichtungen.

Stolz Verlag
Peter Klusen
Druckerei Steinmeier, Deiningen

ISBN 978-3-89778-704-9

STOLZ

Peter Klusen

Klappsmühle

Alles ganz normal

Sketche



Stolz Verlag

Edition Lendersdorfer Traumfabrik

www.stolzverlag.de

*Themen*

Das Klassenfoto	7	Eine Szene im Klassenzimmer
Die verflixte Sieben	11	Ärger bei den Hausaufgaben
Familienabend	15	Fernsehen schadet dem Hirn
Das Känguru	21	Schlicht und einfach: Nonsens
Letzte Hilfe	23	Arzt heilt den Sprachfehler eines Patienten
Der sprechende Hund	29	Der Hund kann wirklich sprechen!
Willy und der Drache	31	Der Drache ist die Wirtsfrau!
Morbus violina contactis	33	Das nervige Violinspiel des kleinen „Mozart“
Kreuzwörterrätsel	39	Englisch müsste man können!
Tag der offenen Tür	43	Wie man die Leistung der Klasse anhebt
Elternsprechtag	49	Was manche Eltern so glauben
Zeugnistag	53	Kinder haben die Eltern, die sie verdienen
Berufsrisiko	57	Der Einbrecher, Augustus und Jesus
Bank ohne Bank	59	Missglückter Versuch, eine Bank zu kaufen
Verschnupft	63	Selbstmedikation ist nicht einfach
Reine Nervensache	67	Blödsinn treibt Blüten
Der Zauberer	69	Wenn man einem Kind was vormacht

EINIGE WORTE ZUVOR ...

... damit bei der Aufführung auch alles richtig *klapst!*

Sketche sind kleine Komödien, bisweilen nur gespielte Witze. Vom Lesen der Textvorlage zur Aufführung auf der Bühne oder im Spielkreis ist es nur ein kleiner Schritt: Sketche lassen sich auch mit unerfahrenen Darstellern ohne viel Aufwand schnell und problemlos einstudieren. Man kommt mit wenigen Requisiten, einfachsten Kostümen und oft ganz ohne Bühnenbild aus. Mit einem Minimum an inszenatorischer Sorgfalt ist ein Sketch doch stets der Garant für Spaß und gute Laune bei diversen Spielanlässen.

*Die im vorliegenden Band gesammelten Sketche werden allen Vorzügen dieser Kleinkunst-Gattung gerecht und präsentieren einen bunten Szenen-Strauß. Dem Spielleiter sei ans Herz gelegt, sich an **zehn goldene Grundregeln** zu halten:*

☺ Lesen Sie die Sketche zunächst mehrmals mit verteilten Rollen in der Gruppe. Entscheiden Sie dann gemeinsam über die endgültige Rollenvergabe an die „besten“ Spieler.

☺ Bestehen Sie darauf, dass jeder seinen Text bis zu einem bestimmten Stichtag auch wirklich auswendig lernt.

☺ Achten Sie von Anfang an auf deutliche Aussprache! Es sollte möglichst immer zum Publikum hin gesprochen und agiert werden. Wird in einem Raum mit schlechter Akustik gespielt, muss umso mehr auf gut artikuliertes

Sprechen geachtet werden. Auch die Zuschauer in der hintersten Reihe sollen jeden Dialog und alle Pointen mitbekommen!

☺ Das Publikum lacht bisweilen lang und laut – und manchmal auch an ganz unvermuteten Stellen: Dann nicht einfach weiterspielen und sprechen! Die Akteure müssen die Nerven behalten und warten, bis es wieder ruhig ist. Gegebenenfalls empfiehlt es sich, einen Dialog noch einmal zu wiederholen!

☺ Für Spieler und Zuschauer ist es immer reizvoll, wenn in den Sketchen bekannte Vor- und Nachnamen auftauchen und auch in den Dialogen auf Bekanntes bzw. Lokales angespielt wird. Scheuen Sie sich also nicht, die Texte und Namen zielgruppenspezifisch zu verändern!

☺ Am besten gelingt das Spiel, wenn man wenigstens ein kleines Podest hat: Die Spieler werden dann besser verstanden und vor allen Dingen auch besser gesehen. Im „Zimmer- oder Klassenraum-Theater“ reicht indes durchaus eine genügend große Spielfläche.

☺ Gern werden mehrere Sketche hintereinander gespielt. Ein solches „Feuerwerk“ sollte immer durch überleitende kurze Ansagen strukturiert werden. Dabei gewinnt das Publikum die nötige Zeit zur Umstellung. Die Spannung für die nächste Szene kann sich aufbauen.

☺ Bei einer Sketchfolge empfiehlt sich ergänzend zur Ansage die Herstellung und Vervielfältigung eines kleinen Programms (ein entsprechend gestaltetes DIN-A4-Blatt in der Mitte knicken). Dokumentiert werden in dem Folder alle Namen und Titel. Das Programm kann als Eintrittskarte und/oder Einladung fungieren.

☺ Experimentieren Sie ruhig auch mit audiovisuellen Verstärkerkomponenten! Der Einsatz eines Scheinwerfers oder ein vom Band eingespieltes Geräusch erfordert wenig Aufwand, kann aber eine Szene enorm beleben.

☺ In Sketchen geht es häufig hoch her und nicht selten versinkt eine Szene (gewollt!) im Chaos. Beherrigen Sie in diesem Zusammenhang eine alte Theaterweisheit: Ein anständiges Chaos auf der Bühne muss sorgfältig geplant und diszipliniert gespielt werden!

Und nun viel Spaß bei der Arbeit und herzlich willkommen in der *Klapsmühle!*

Peter Klusen

DAS KLASSENFOTO

Notizen

Personen:

Lehrerin Kübler-Niggemeier
Carolyn
Patrick
Julia
Philip
Miriam
beliebige Anzahl weiterer
Schülerinnen und Schüler

Ort: ein Klassenzimmer

Requisiten: eine alte Kamera

Eine der schwierigsten Turnübungen ist die, sich selbst auf den Arm zu nehmen. Wem dieser Akrobatikakt gelingt, dem wird „Das Klassenfoto“ ungetrübtes Vergnügen bereiten.

Der Sketch lebt von der atemberaubenden Naivität der etwas dusseligen Lehrerin Kübler-Niggemeier.

Die Schüler sind respektlos. Sie veralbern ihre Lehrerin, aber diese scheint dies nicht wahrzunehmen. Die Rolle der Lehrerin sollte von einem Darsteller mit schauspielerischem Talent übernommen werden.

Frau Kübler-Niggemeier betritt das Klassenzimmer. Alle Schüler erheben sich von ihren Plätzen.

KÜBLER-NIGGEMEIER: **Guten Morgen, Kinder!**

ALLE: *(laut und leiernd)* **Guten Morgen Frau Kübler-Niggemeier!**

KÜBLER-NIGGEMEIER: **Setzt euch! Ruhe! Schnell, schnell! So, und nun schaut her, was ich heute mitgebracht habe!** *(kramt umständlich einen Fotoapparat aus ihrer Schultasche und hält ihn hoch)*
Na, was ist das?

PATRICK: *(zeigt auf und wird drangenommen)* **Normalerweise würde ich ja auf eine ziemlich veraltete Spiegelreflexkamera tippen, aber wenn Sie schon so fragen, wird es wohl ein gebrauchter Katalysator oder eine Espressomaschine für Liliputaner sein.**

KÜBLER-NIGGEMEIER: *(ringt sich ein gequältes Lachen ab)* **Patrick! Manchmal bist du ein richtiger Umstandskrämer! Natürlich ist das ein ...**

SCHOOL-SCOUT.DE



Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Klasmühle - 17 Sketche für alle Jahrgänge

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

