

MITWIRKENDE PERSONEN

EULE – EIN MUSIKLAIE *(In allen Kapiteln)*

Sie lebt in einem kleinen Wald am Rande der Stadt. Wie viele Kinder kann sie sich nicht vorstellen, wie unermesslich groß und vielfältig die Welt ist. Als sie eines frühen Abends durch eine wunderschöne Melodie geweckt wird, folgt sie dieser neugierig und steht damit am Beginn einer zauberhaften Reise...



PUNK-KATZE *(Kapitel 5 und 9)*

Fell putzen? Blöd. Schmusen? Blöd. Schlafen? Noch blöder! Alles laaangweilig. Das findet zumindest die buntgefleckte Punk-Katze, die im gutbürgerlichen Garten ihrer Besitzer für mächtig Unruhe sorgt. Es dauert eine Weile bis Eule begreift, was Punker eigentlich mögen und das Punk-Musik nicht eben leise und friedlich klingt.



POP-FLIEGE *(Kapitel 1 und 9)*

In glitzernder Paillettenjacke verbringt die Pop-Fliege ihre Tage vornehmlich in Autos. Warum? Na, ist doch klar: Weil sie hier beste Popmusik aus dem Autoradio um die Ohren bekommt - ihre ganz persönliche Disco eben. Von ihr lernt Eule, was einen richtigen Pophit ausmacht und warum man diesen sicher nicht so schnell vergisst.

REGGAE-PAPAGEI *(Kapitel 6 und 9)*

Wenn schon nicht Jamaika, dann doch zumindest ein Beachclub mit der richtigen Musik. Reggae! Mit dem Sound aus Jamaika lässt es sich auch auf einer Plastikpalme entspannt leben. Das findet jedenfalls der gehillte Reggae-Papagei, der Eule just als ‚Bruder‘ titulierte und ihr erklärt, was seine Lieblingsmusik so besonders macht.



JAZZ-KELLERASSEL *(Kapitel 2 und 9)*

Von wegen Kellerasseln hocken nur unter ihren Steinen! Jedenfalls nicht, wenn sie in einem Jazzkeller wohnen. Im Zuhause dieser eigenbrödlerischen Assel swingt und grooved es, dass kein Beinchen stillsteht. Als Bewohner des Musikclubs ist sie ein wahrer Liebhaber und Kenner des Jazz und erklärt der faszinierten Eule, was es mit dieser Musik auf sich hat.



HIPHOP-RATTE *(Kapitel 7 und 9)*

Die fetten Beats des HipHop, das ist die ganze Welt für die Superflash-Ratte. Dauerreimend und wild gestikulierend verbringt sie ihre Tage samt GhettoBlaster auf der Straße. Klar hat die Ratte als HipHop-Künstler auch ein Demo-Tape, das sie Eule stolz präsentiert.



ROCK-MAULWURF *(Kapitel 3 und 9)*

Wo würde ein passionierter Maulwurf-Altrockler wohl am liebsten seinen Hügel aufwerfen? Logisch: Auf dem Gelände eines Festivals natürlich! Zwischen hunderten von bunten Zelten rocken er und Eule, was das Zeug hält. Spätestens da versteht Eule, dass Rockmusik bestimmt nichts mit Röcheln zu tun hat.

ELEKTRO-FLEDERMAUS *(Kapitel 8 und 9)*

Die Ruhe des Waldes, schön und gut, aber auf Dauer war das einfach nichts für die aufgedrehte, nachtschwärmerische Fledermaus. Ein Elektro-Bunker am Rande der Stadt entspricht da schon eher ihrem Naturell: Pa-pa-pa-Party, heißt es hier, wenn die Beats der Elektro-Musik erklingen und die flackernden Lichter den Nachthimmel erleuchten.

OPERN-MOTTE *(Kapitel 4 und 9)*

Im Kleider-Fundus einer Oper lernt Eule eine aufgeregte Motte kennen, die auf diese schnöde Bezeichnung jedoch empfindlich reagiert: Eine Ballerina sei sie! In rosa Tutu erzählt sie Eule voll Pathos, was so bezaubernd an der Oper ist und warum ihr Leben ohne diese Musik überhaupt keinen Sinn mehr machen würde.



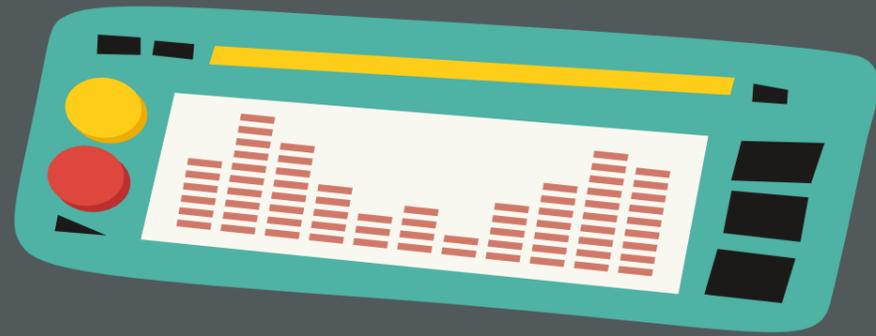
ROLLENVERTEILUNG:

Neben den 9 Tier-Rollen und den Statisten, bietet sich bei der Eule eine Doppel- bzw. Mehrfachbesetzung an, da sie sehr viel Text hat.

Kinder, die lieber tanzen und singen wollen, können zu den jeweiligen Songs eine einfache Choreographie einstudieren (siehe Anregungen) und sich die Strophen untereinander aufteilen. Die Refrains können von mehreren oder allen Kindern gemeinsam gesungen werden.



POP



Erstes Kapitel: POP



BÜHNE UND REQUISITEN

Personen: Eule und Fliege
Statisten: als Badegäste

Ort: Wald und Auto

Projektion:

1. Wald (Baumhöhle)
2. Auto innen
3. POP (Schriftzug)

Requisite: Autositz oder 4–5 Stühle in Fahrtrichtung, als Auto

Kostüme:

Federkleid für Eule
Glitzerkostüm für Fliege
Handtücher und Schwimmflügel für die Badegäste

MUSIK

- | | |
|-------------|--------------|
| 1. Pop-Song | 3:22 Minuten |
|-------------|--------------|

SPIELDAUER

3:22 Minuten Musik
ca. 7–8 Minuten Aufführungsdauer

Inmitten des Waldes sitzt eine kleine verträumte Eule in ihrer Baumhöhle.

PROJEKTION: WALD

Von Fern vernimmt sie eine leise, kaum hörbare Melodie und beginnt, diese mitzusummen. Neugierig steckt sie den Kopf aus der Höhle, um zu orten, wo die Melodie herkommt. Interessiert stellt sie ihre Kopffedern auf und lauscht.

EULE:

„Wie gut, dass ich so gut hören kann.“

Eule flattert von ihrer Höhle aus der Musik nach. Sie kommt aus einem Auto. Das Fenster ist geöffnet. Eule fliegt hinein und dreht am Radioknopf.

PROJEKTION: AUTO INNEN

FLIEGE: (*quäkende Stimme*)

„Hey Eule, was machst du denn da?“

Eule blickt verdattert um sich.

FLIEGE:

„Du hast den Radiosender verstellt.“

Eule entdeckt nun eine Fliege, die in Glitzerkostüm durch die Gegend schwirrt.

EULE:

„Oh Entschuldige, Fliege. Ich wollte doch nur lauter machen, weil mir das Lied so gut gefiel.“

Eule guckt schuldbewusst und ein wenig bedröppelt zu Boden, die Fliege düst um sie herum.

Fliege:

„Aber du hast leider am falschen Knopf gedreht und nun ist der Radiosender verstellt.“

EULE:

„Oh, das tut mir wirklich leid! Zum Glück spielt dieser andere Sender ja das gleiche

