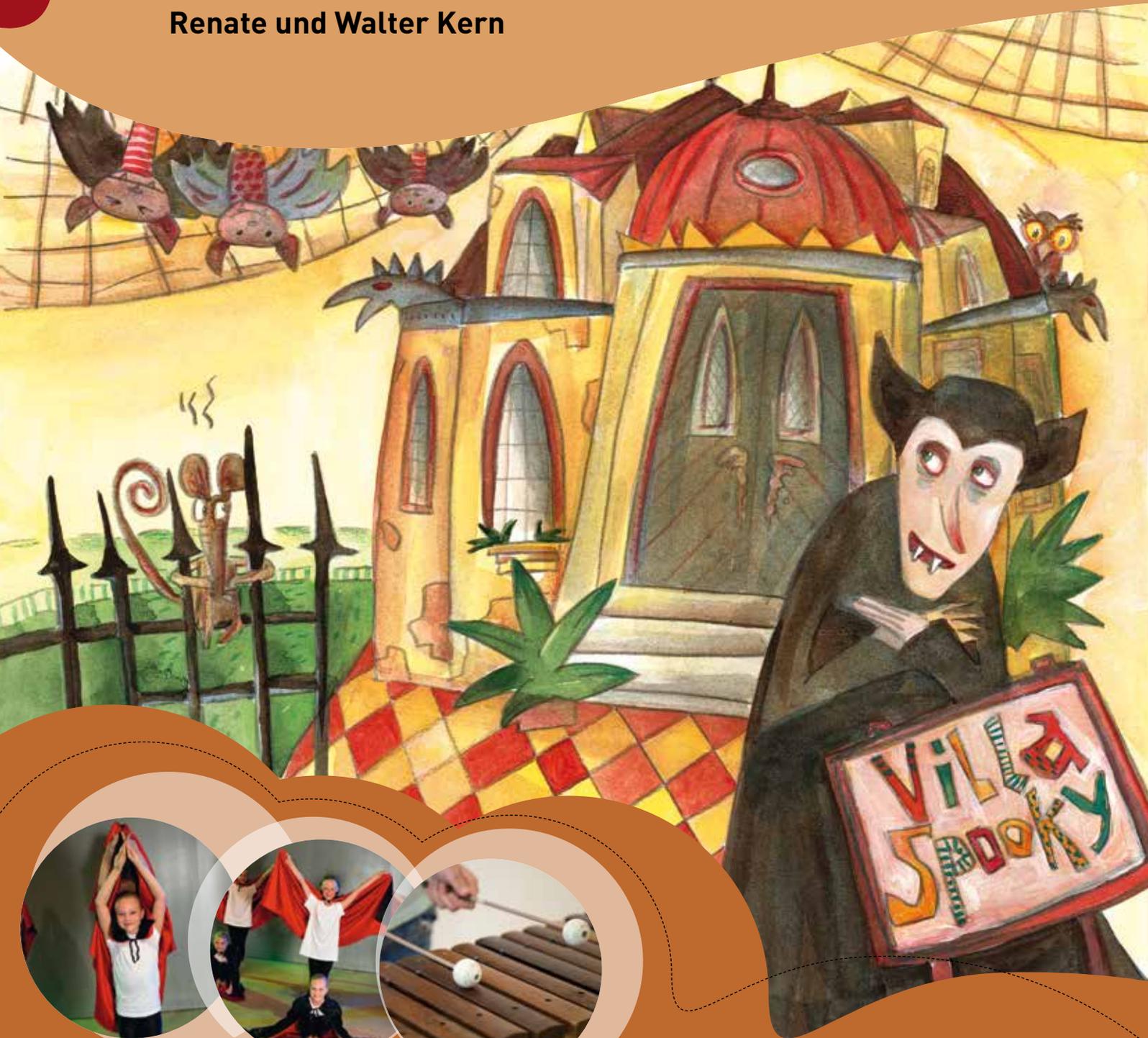


HELBLING
Mini-Musicals

Villa Spooky

Renate und Walter Kern



Ein geisterhaftes Musical
für 8- bis 11-Jährige

Helbling



Inhalt

Vorbemerkungen	4
Übersicht	8
Das Spiel	11
Die Lieder:	21
• Auftrittslied Bisso	21
• Lied der Eule	22
• Fledermauschor	23
• Spuksong	24
• Villa Spooky	25
Der Spieltext	26
Die Begleitstimmen: Stabspiele, Melodieinstrument, Boomwhackers	33
• Intro	33
• Auftrittslied Bisso	34
• Lied der Eule	36
• Villa Spooky*	39
• Fledermauschor	40
• Spuksong	42
Die Tanzanleitung: Fledermauschor	44
Die Bastelanleitung: Papierblume	45
Die Masken:	
• Eule	46
• Fledermaus	47
• Ratte	48

Die Verwendung der maskulinen Formen ‚Schüler‘, ‚Lehrer‘ etc. schließt selbstverständlich Schülerinnen und Lehrerinnen mit ein.

* Zur besseren Lesbarkeit wurde die Reihenfolge der Lieder getauscht.

Vorbemerkungen

Mini-Musicals

Klassenprojekte

Die in dieser Reihe veröffentlichten Mini-Musicals sind auf dem Prinzip ‚kleiner Aufwand – große Wirkung‘. Es geht also hier nicht um das abendfüllende Schulprojekt mit Schulchor, Chorleiter und einem Team von Lehrern, sondern um ein kleines, aber feines Projekt, das der Lehrer allein mit einer einzigen Klasse in ein bis zwei Stunden einstudieren kann. Trotzdem sind die Möglichkeiten nahezu flexibel offen: Ein Elternabend, ein Tag der offenen Tür oder ein Schulfest eignen sich an, da sich die überschaubare Aufführungsdauer (1/4 bis 1/2 Stunde) gut mit anderen Programmnummern vereinigen lässt. Auch gewinnt auch ein Mini-Musical, wenn man auf einer Bühne mit Bühnenlicht arbeiten kann oder bei größerem Publikum gar eine verstärkte Anlage zur Verfügung steht.

Die Vorteile des ‚kleinen Aufwands‘ zeigen sich schon beim Einstudieren: In der Regel müssen Sie nur eine Musikstunde dafür investieren. ‚Gäste‘ werden nicht benötigt, die Klasse gestaltet das Spiel alleine. Die Songs gehen schnell ins Ohr und häufig bestehen die Mini-Musicals nur aus drei bis vier Strophenliedern, die an jeder beliebigen Stelle neue Texte erhalten.

Große Wirkung

Trotz des ‚kleinen Aufwandes‘ mit einigen Unterrichtsstunden an Vorbereitungszeit in der Klasse, bleiben den Schülern solche Projekte immer in guter Erinnerung. Fast die ‚große Wirkung‘ zweifach zu verstehen: der hoffentlich große Erfolg bei einem gewogenen Publikum und die langwährende positive Erinnerung an ein spannendes Klassenprojekt!



Allgemeine Aufführungshinweise

Das vorliegende Musical eignet sich sehr gut für Schüler ab der dritten Klasse. Dabei kann jeder einzelne Schüler aktiv mitwirken, sei es als Schauspieler, Musiker oder im Chor.

Die Lieder können mit Klavier/Keyboard oder Gitarre begleitet werden, Akkordangaben dazu finden Sie bei den jeweiligen Liedern. Hier sind die Möglichkeiten nach oben offen: Ein zusätzliches Instrument kann die Klavierstimme unterstützen, ein dezentes Schlagzeug kann rhythmische Untermalung setzen. Einfach gehaltene Stabspielbegleitungen, die in wenigen Stunden erlernt sind, ermöglichen den Einsatz einer Spielgruppe.

Auf der zusätzlich erhältlichen CD befinden sich alle Gesamtaufnahmen der Lieder zum Kennenlernen und stilgerechte Playbacks für die Begleitung.

Zum Musical gehört natürlich auch die Choreografie: Oft entfalten einfache Bewegungen, die den Text ausdeuten und so eine Merkhilfe darstellen, schon eine große Wirkung. Wenn Sie erhalten, Sie aufwändigere Choreografievorschlage in den Szenen, die Sie aber selbstverstandlich vereinfachen konnen. Das Video zum Flurermaschinen finden Sie unter www.helbling.com/villaspoooky. Aktivieren Sie dazu Ihren Produktcode von der letzten Seite.

Ausstattung

Die Vorbereitungszeit fur die Ausstattung des Spiels ist gering: In der Regel kommt man mit einfachen Alltagsmaterialien (Tucher, Stuhl, ...) aus.

Eventuell benotigte (Tier-)Masken und Bastelanleitungen finden Sie als Ausschneidebogen im Heft.

Die Vorschlage zu Kostumen, Bühnenbild und Regie sind hierbei Anregungen, die sich in der Praxis bereits bewahrt haben. Erganzen, variieren und verandern Sie diese Vorschlage nach Ihren eigenen Vorstellungen und passen Sie sie den Gegebenheiten Ihrer Musicalgruppe an.

CD-Aufnahmen und Playbacks

Auf der zusatzlich erhaltlichen CD zum Heft finden Sie alle Gesamtaufnahmen der Lieder. Damit erhalt die Klasse einen musikalischen Gesamteindruck und die Bearbeitung der Lieder gestaltet sich einfacher.

Die ebenfalls auf der CD befindlichen Playbacks sind in der Reihenfolge des Stucks angeordnet. Somit konnen hier mit einfacher Bedienung die Lieder mit stilgerechten Playbacks begleitet werden.

Erarbeitungshinweise

Arbeit am Text

Einzelarbeit:

- Die Schüler sprechen sich die zu lernenden Textstellen (Rollentexte und/oder Liedtext) halblaut vor und lesen dabei mit.
- Die Schüler markieren ihre jeweiligen Textstellen. Anschließend decken sie den gesamten Text ab. Durch das langsame Verschieben des Deckblattes kommt der Text wieder zum Vorschein. In den die Schüler wieder halblaut mitlesen. Entdecken sie den Beginn einer markierten Textzeile, versuchen sie den Rest des Satzes aus dem Gedächtnis zu konstruieren. Gelingt das nicht, prägt sich der Schüler erneut die Zeile ein, deckt sie wieder ab und versucht es wieder.
- Beherrschen die Schüler ihren Text, lassen sie ihn sich mehrmals ohne Ton aber mit Mundbewegungen vor.

Partnerarbeit

- Die Schüler lesen sich gegenseitig ihre zu lernenden Textstellen vor.
- Kind 1 liest einen Satz, deckt ihn ab und versucht ihn nun aus dem Gedächtnis zu sprechen. Kind 2 liest dabei auf seinem Blatt mit und korrigiert, falls Fehler passieren. Hat Kind 1 so seinen Text wiederholt erfolgt der Rollenwechsel.
- Sobald die Schüler die Texte einigermaßen beherrschen, sagt Kind 2 den Anfang eines Satzes vor, Kind 1 folgt, dieses ergänzt den weiteren Text.

Musikalisches Erarbeitungsstopp

Lied

- Spielen Sie die Lieder in der Gesamtaufnahme (von der zusätzlich erhältlich als CD) vor und lassen Sie die Schüler das Lied mitlesen. Stoppen Sie an verschiedenen Stellen und fragen Sie nach dem Wort, bei dem Sie gerade unterbrochen haben.
- Schalten Sie den OH-Projektor und lassen Sie einzelne Schüler den Verlauf des Liedes während des Vorspielens mitzeigen.
- Besprechen Sie mit den Schülern Bewegungen ab, die sie beispielsweise bei einer Pause / einer ganzen Note usw. machen sollen, z. B. klatschen, aufstehen, lange Nase zeigen, ...
- Lassen Sie die Schüler den tiefsten und höchsten Ton in den Noten suchen. Kinder mit Musikerfahrung können sicherlich auch den Namen dieser Noten nennen.

- Sprechen Sie den Text im Rhythmus vor, die Schüler wiederholen. Verändern Sie dabei auch den Charakter des Sprechens, z. B. piepsend, brummig, roboterhaft, ...
- Singen Sie die Melodien mit den Schülern auf Silben.
- Summen/Singen Sie einen kurzen Teil vor, die Schüler wiederholen und achten dabei auf Zeichen, die Sie geben (z. B. laut, leise, crescendo, decrescendo, legato, staccato, ...)
- Beginnen Sie einen Melodieteil zu summen, die Schüler setzen das Lied mit Text fort.
- Wechseln Sie zwischen Chor und Solistengruppe ab.
- Begleiten Sie die Lieder mit Klangerzeugern (z. B. klatschen, patschen, ...)
- Die Bewegungsvorschläge zu den Liedern führen zu einem schnelleren Behalten von Melodie und Text.

Hinweise zur Probenarbeit und Ausführung

- Die Regieanweisungen im Text verstehen sich als Vorschläge, die Sie den Gegebenheiten der Klasse anpassen können.
- Setzen Sie bei jeder Probe ein Kind als Souffleur ein, erklären Sie den Schülern, dass während der Proben keine Pausen entstehen sollen, auch nicht, wenn Fehler passieren.
- Nach einer Probe oder am Ende der Probe ist ein Feedback sinnvoll. Besprechen Sie gemeinsam mit den Schülern, was gut funktioniert hat und was man noch verbessern könnte.
- Verwenden Sie Kostüme erst, wenn die Schüler den Text und den Ablauf beherrschen.

MUSTERSEITE



Villa Spooky



Aufführungsdauer: ca. 25 Minuten

Darsteller

- Gesangs- und Sprechrollen: Vampir Bisso, Eule Olga, Ratte Vladimir
- Sprechrollen: Fledermaus Batsy (Erzählerin), 2 Gespenster, Herr und Frau Großmann, Kathi Großmann
- Chor: alle übrigen Mitwirkenden, als Gespenster und Fledermäuse verkleidet

Instrumente (nach Belieben)

Klavier/Keyboard oder Gitarre, Stabspiele, Melodieinstrument, Boomwhackers

Materialien

Kopiervorlagen
 Spieltext (S. 26–32)
 Stabspielbegleitungen (S. 33–43)
 Tanzanleitung: Fledermauschor (S. 44)
 Bastelanleitung: Papierblume (S. 45)

Masken: Gesichtsmasken für Ratte, Eule, Fledermaus (S. 46–48)

CD: zusätzlich erhältlich

Gesamtaufnahmen Nr. 1–5, Playbacks Nr. 6–15

Kostüme

Schwarzes Kostüm für Bisso und die Fledermäuse, dazu schwarze Umhänge, für die Fledermäuse als Flügel an den Schultern befestigt; braune Kleidung für die Fledermäuse, graue Kleidung für die Ratte; Gesichtsmaske (S. 46); weiße Leintücher mit Aussparungen für die Gespenster, Alltagskleidung für Frau Großmann

Platzbedarf

großes, hellfarbiges Plakat mit der Ansicht der ‚Villa Spooky‘; zwei Stühle, beschriftetes Schild: Vorderseite (Villa Spooky), Rückseite (Villa Nebelstein), Mobiltelefon, große Papierblumen auf Holzstäbchen, Steckschwämme; Triangel; analoge Wanduhr

Inhalt

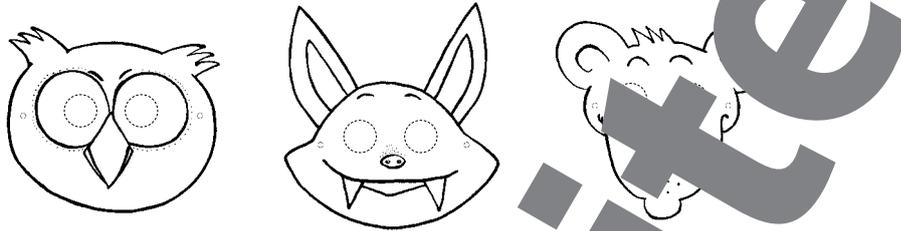
Bissgurius, kurz Bisso, ist ein vegetarisch lebender Vampir und damit das schwarze Schaf der Familie. Er wohnt weit weg von seinen transsylvanischen Verwandten in der ‚Villa Nebelstein‘. Eines Tages beschließt sein Onkel, das Anwesen zu verkaufen und Bisso und seine Freunde somit vor die Tür zu setzen. Bisso und seine Freunde lassen sich das natürlich nicht gefallen: Sie verwandeln die Villa in ein gruseliges Spukhaus und können so die anrückenden Käufer in die Falle locken.

Spielweise und Bühnenbild

Das große Plakat ist gut sichtbar am hinteren Bühnenrand befestigt. Es zeigt die von den Schülern gemalte Ansicht der ‚Villa Spooky‘. Am besten eignen sich dafür Packpapierbögen oder Tapetenrollen. Am vorderen Bühnenrand stehen zwei Stühle, die Lehne dem Publikum zugewandt, daran hängt ein Schild (Vorderseite ‚Villa Spooky‘, Rückseite ‚Villa Nebelstein‘). Als mögliche Bühnendekoration stehen auf der Bühne große, bunte Papierblumen verteilt, die, auf Holzstäbchen geklebt, in Steckschwämmen stecken.

Masken

Für die Eule, die Fledermäuse und die Ratte finden Sie Gesichtsmasken zum Selbergestalten auf den Seiten 46–48.



Kostüme

Falls es im Karnevalsfundus der Kinder keine passenden Kostüme für Vampir und Fledermäuse gibt, sind diese leicht herzustellen. Über schwarze Kleidung tragen die Kinder einen schwarzen Umhang. Bei den Fledermäusen zusätzlich an den Handgelenken befestigt. Ein besonderer Effekt ergibt sich, wenn Sie für die Innenseite der Fledermausumhänge einen anderen Stoff, z. B. einen roten Futterstoff, verwenden. Eine weiße bzw. graue Kleidung für Eule und Ratte haben sicherlich einige Kinder zu Hause. Die Gesichtsmasken zum Selbergestalten (Vorlage auf den Seiten 46–48) runden diese Kostüme ab.

Requisiten

Vor dem Spiel sollten die Requisiten (Stühle, Plakat, Schild, Papierblumen), die auf der Bühne benötigt werden, an den entsprechenden Plätzen platziert werden. Beträufeln Sie einige Kinder damit, diese Aufgaben zu erfüllen und bestimmen Sie, wer für den Triangel Schlag zuständig ist. Legen Sie das Mobiltelefon, die Wanduhr und die Triangel bereit.

Erarbeitungshilfe

Einstieg

Schreiben Sie also, ein vegetarischer Vampir' als Impuls an die Tafel. Die Kinder diskutieren, was das sein bzw. worin hier ein Problem liegen könnte. Sie schreiben kleine Geschichten zu dieser Überschrift.

Texte

Lesen Sie den Text mit verteilten Rollen und weisen Sie die Schüler an, auch die Gefühlslustände der Figuren (aufgeregt, erschrocken, schadenfroh, ...) in ihren Ausdruck zu berücksichtigen.

Markieren Sie an den passenden Stellen im Textablauf die Lieder in der Gesamtaufnahme vor (zusätzlich erhältliche CD 1–5).

Die Rolle der Fledermaus Batsy ist umfangreich. Ihr Text kann auch gelesen werden. Es ist auch möglich die Rolle auf zwei oder mehrere Kinder aufzuteilen.

Lieder

Erlernen Sie die Melodien mit den Kindern durch Vor- und Nachsingen oder verwenden Sie die Tipps auf den Seiten 6/7. Das Hören der Gesamtaufnahmen und der Playbacks erleichtern das Memorieren der Lieder. Die Solopartien (Vampir, Eule, Ratte) können motiviert für sich oder der Chor übernehmen.

Choreografie und Tanzanleitung

Zu einigen Liedern finden Sie Bewegungsvorschläge, die das Behalten der Texte erleichtern und für die Zuschauer zusätzliche Gestaltungselemente bilden. Der einfache Tanz zum Fledermauslied kann optional einstudiert werden. Eine Tanzanleitung finden Sie auf der Seite 44.

Begleitung

Für die Begleitung können Sie die Playbacks auf der zusätzlich erhältlichen CD (S. 6–15) verwenden oder die Lieder selbst mit Klavier/Keyboard oder Gitarre begleiten.

Eine leichte Begleitung für eine Instrumentalgruppe (Gitarre, Melodieinstrument, Boomwhackers) finden Sie auf den Seiten 3–43. Als Erarbeitungshilfe finden Sie auch die Gesangstimmen, die Spielpartituren integriert.

Regie

Die Regieanweisungen im Kapitel 'Das Spiel' (S. 11–20) sind als Vorschläge zu verstehen. Sie sind praxiserprobt, aber nur eine von vielen Möglichkeiten der Umsetzung. Passen Sie diese den Gegebenheiten Ihrer Schule an und stimmen Sie diese auf Ihre Schülergruppe ab.



Das Spiel

Text: Renate Kern
Musik: Walter Kern
© Helbling

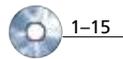


Bild der ‚Villa Spooky‘ bildet Bühnenhintergrund, Papierblumen und Stanzspieße in Steckschwämmen auf der Bühne verteilen. Am linken Bühnenrand stehen zwei Stühle, Lehne zum Publikum, daran hängt ein Schild mit ‚Villa Spooky‘. Fledermäuse und Gespenster gehen während des Vorspiels über die Bühne, stellen sich am Ende als Chor in der hinteren Bühnenhälfte auf.

Intro (Chor und Spielgruppe)

Musik: Walter Kern
© Helbling



Batsy tritt auf, setzt sich auf einen Stuhl, das Bein unter der Lehne durchgestreckt.

Batsy: Herzlich willkommen in der Villa Spooky! Spooky, das bedeutet gruselig, hihihi! Das hier ist ja auch dem Grafen von Nebelstein. Aber der ist in Pennsylvania und lässt seinen Neffen Bissgurilo – kurz Bisso genannt, darin wohnen. Ihr wollt wissen, wieso das Haus Villa Spooky heißt? Das kam so:

Batsy dreht das Schild um und liest ‚Villa Nebelstein‘ zu lesen.

Batsy: Eines Nachts nachdem ich verschlafen hier herum, als die Ratte mich für aus dem Haus kam.

Vladimir tritt auf, tippt dem Handgelenk in seiner Hand.

Batsy (zeigt auf Vladimir): Das ist der Sekretär von Bisso von Nebelstein. Sein Chef ist noch im Haus. Ihr wisst ja, Vampire vertragen kein Sonnenlicht.

Ein Triangelschloß tönt.

Vladimir: Oh, eine SMS für den Chef! Scheint dringend zu sein. (Dreht sich zum Haus und ruft) Bisso, aufstehen! Nachricht von Onkel Bluterich!

(hinter der Bühne): Uaah! Ich komm ja schon. (tritt gähnend auf)

Bisso steht vorne in der Bühnenmitte, daneben Vladimir und Batsy. Zusammen mit dem Chor führen alle die beschriebenen Bewegungen aus.

 **Auftrittslied Bisso**

Text: Renate Kern
Musik: Walter Kern
Helbling



Bisso (oder Chor)

1. Geht erst die Sonne unter, *Arme beschreiben Bogen von oben nach unten*
dann werd ich richtig munter. *zähne*
Wenn ich da auch noch gähne, *Finger zeigt in geöffneten Mund*
ich spitze meine Zähne. *Flugbewegungen andeuten*
Rasch häng ich meinen Mantel um *Arme um sich drehen*
und flieg so in der Gegend rum. *Hand schließt mit Augen ab*
Ich misch mich unter Leute
und such mir eine Beute.

Refrain

- Und dann, ja dann, *Arme wackeln*
fängt mein Problem erst an. *Arme vor Körper öffnen*
Vampir sein fällt mir schwer, *Hände vor Augen halten*
weil ich kein Blut sehen kann.
2. Mein Onkel ließ mich spielen *lockende Bewegung mit dem Zeigefinger*
und sagt' dann ganz verbohlen: *eine Hand senkrecht neben dem Mund*
auslegen
Beiß meinetwegen *Arme in die Hüften stützen*
wir sind alle Vampire!
Die Tante hat mir gar nicht gehört,
wo hat man so was von gehört?
Da kriegt sie gleich die Krise:
Ihr Neffe ist ein Vampirse!

Refrain

3. Für Onkel und für Tanten *mit ausgestrecktem Arm ins Publikum*
zu zeigen *zeigen*
und für alle Verwandten *wie oben*
bin ich die größte Schande *auf Bisso zeigen*
in diesen Dracu-Lande.
Ich zieh aus Transsylvanien fort *mit Arm großen Bogen beschreiben,*
und wohne nun in diesem Ort. *vor sich auf den Boden zeigen*
Denn hier ist es gar nicht schaurig, *Kopf schütteln*
drum bin ich manchmal traurig! *Kopf senken*

Refrain

Batsy setzt sich wieder. Bisso schirmt die Augen mit der Hand ab.

- Bisso:** Warum hast du mich so früh geweckt, Vladimir? Die Sonne ist ja noch gar nicht untergegangen!
- Vladimir:** Da, *(gibt ihm das Handy)* lies selbst! Eine Nachricht aus Transsylvanien!
- Bisso:** Oh, von meiner Familie! Onkel Pasha hat geschrieben.
(kurze Pause) Er will die Villa neben mir verkaufen! Nein, ich glaub's nicht! Ich soll ausziehen! Schon viele kommen Leute, die das Haus kaufen wollen!
- Vladimir:** So eine Gemeinheit, uns einfach zu werfen! Eine feine Familie ist das!
- Bisso:** Meinen Verwandten, die mir Bissaugern, geht es nur ums Geld und ich bin ihnen total egal. Das ist noch nicht zu fassen!
- Batsy:** Bisso und Vladimir waren von dem Donner gerührt. Nachdem sie sich von ihrem Schreck erholt hatten, fiel ihnen die Eule Olga ein, die im ersten Stock auf Vladimir lief hinauf und weckte sie.

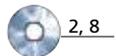
Vladimir geht ab, Bisso lässt sich kurzweifelnd von den Stufen neben Batsy fallen.



Olga tritt auf. Chor führt die Bewegungen aus.

Lied der Eule

Text: Renate Kern
Musik: Walter Kern
© Helbling



Eule (oder Chor)

- Am hellen Tag bei Sonnenschein
da schlief ich auf dem Dach.
Die Augen schliefen ganz fest zu,
erst als mich weckte dich wach.
Ach, wenn ich nicht so hungrig wär,
gern blüeb ich zu Haus,
doch mal mein Magen leer,
dann such ich eine Maus.

Kopf auf die gefalteten Hände legen

strecken und gähnen

mit Hand den Bauch reiben

Hand schirmt Augen ab

Chor

- uhuhu, ich will nur meine Ruh!
uhuhu, ich will nur meine Ruh!

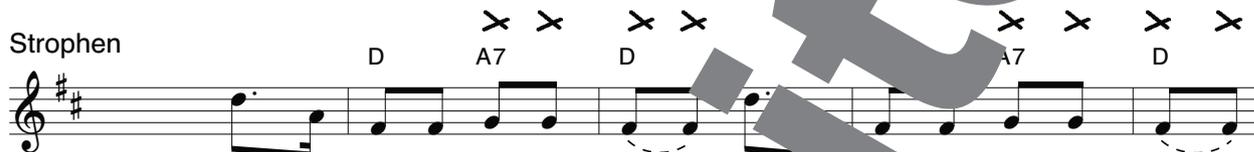
langsam um sich selbst drehen

Spuksong

Vorspiel



Strophen



Olga: 1. Kommt er zu uns in den Gar - ten, wer - den ihn schon er - war - ten.
Fledermäuse: 2. Gleich wird er sich hier ver - ir - ren, wir ihn ganz wild um - schwir - ren!
Vladimir: 3. Spin - nen - net - ze vor dem Tor, kom - men ihm recht grus' - lig vor.
Gespenster: 4. Will er in den Kel - ler schau - en, ist ihm si - cher - lich das Grau - en:
Bisso: 5. Und von mir, zum gu - ten Schluss, - ei - nen Ab - schieds - kuss. -



Ruf ich schau - rig „Schu - hu - zit - tert er vor Angst da - zu.
 Wenn wir pfei - fen, schrill und laut kriegt er ei - ne Gän - se - haut.
 Aus dem Loch dort in der Wand klatzt ihm ne - ne Kral - len - hand!
 Hört er Äch - zen und Ge - schrei, kann er uns Ge - spens - ter sehn!
 Denn am meis - ten, ganz - ums, schreckt ihn mein Vam - pir - ge - biss!

Refrain

Alle:



So ein klei - Schreck jagt doch je - den Frem - den weg, und auf



1 3 ist der gan - ze Spuk vor - bei!



Villa Spooky

Text und Musik: Renate Kern
© Helbling

5, 11-14

Strophen

Dm C Dm

1. Wo ist es zum Fürch - ten mön?
 2. Wo weht aus der Ah - nen - gruft
 3. Und in je - der Voll - mond - nacht
 4. Vil - la Spoo - ky, Je - der stein,

Dm C Dm Dm

Wo könnt ihr Ge - spen - ster sein? Wo ver - fal - len
 mod - rig kal - te Gra - bes - tein? In - ter - al - len
 pünkt - lich ein Vam - pir er - wach mit Ge - äch - ze
 hier sollt ihr will - kom - men sein! Tre - tet ein, nur

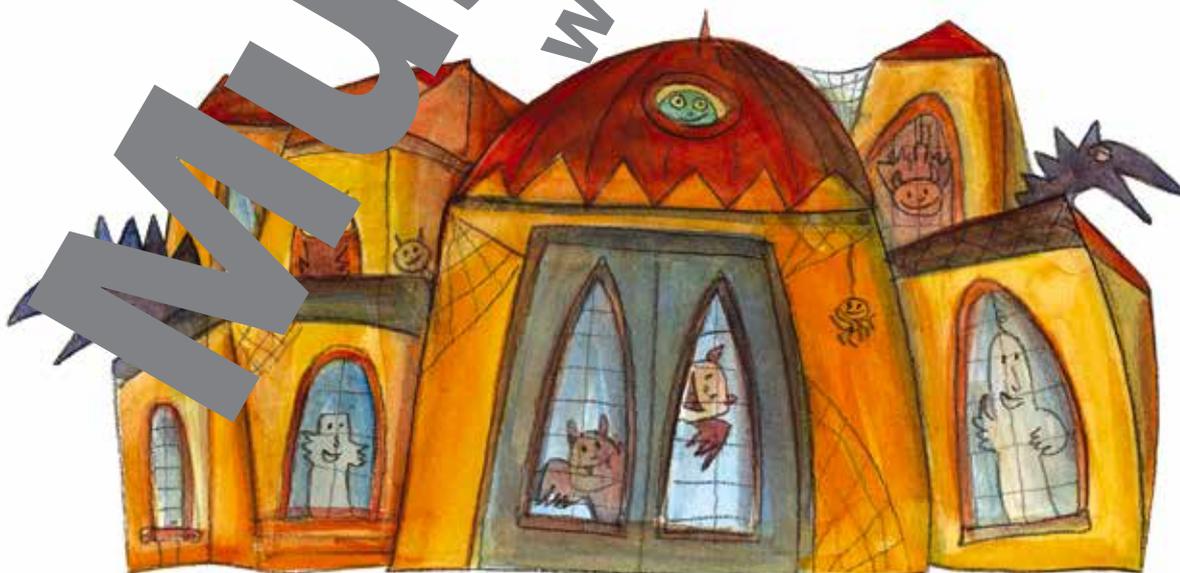
Dm Bb C

schon die Mau - ern und schon Kel - ler Wons - ter lau - ern?
 Tü - ren, E - cken war - te is - ter euch zu schre - cken.
 und Ge - stöh - ne schließ - er - ne spit - zen Zäh - ne.
 Mut, nur Mut! (Oh!) Dm brau - che fri - sches Blut! (Ah!)

Refrain

Dm C Dm C Dm

Vil - la Spoo - ky, Vil - la Spoo - ky!



Der Spieltext

Szene A

- Batsy:** Herzlich willkommen in der Villa Spooky! Spooky, das bedeutet gruselig, hihhi! Das Haus gehört ja auch dem Grafen von Nebelstein. Aber der lebt in Transsylvanien und lässt seinen Neffen Bissgurius, kurz Bisso genannt, hier wohnen. Ihr wollt wissen, wieso das Haus Villa Spooky heißt? Das kam so: Eines Nachmittags hindurch schlafen hier herum, als die Ratte Vladimir aus der Villa kam. Das ist der Sekretär von Graf Nebelstein. Sein Chef schläft noch im Haus. Ihr wisst ja, Vampire vertragen kein Sonnenlicht.
- Vladimir:** Oh, eine SMS für mich scheint dringend zu sein. *(Dreht sich zum Haus und ruft laut aufstehend:)* Nachricht von Onkel Bluterich!
- Bisso** *(hinter der Bühne):* Woher kommst du ja schon... *(tritt gähnend auf)*

Auftrittslied Bisso Bisso (oder Chor)

1. Geht erst in die Sonne unter, dann werd ich richtig munter.
Wenn ich noch gähne, ich spitze meine Zähne.
Rasch häng ich mir den Mantel um und flieg so in der Gegend rum.
Ich misch mich unter Leute und such mir eine Beute.

Refrain

- Um wann, ja, wann, fänd ich ein Problem erst an:
Vampire fällt mir schwer, weil ich kein Blut sehen kann.
2. ... ließ mich holen und sagt' dann ganz verstohlen:
Beißt nicht weggen Tiere, wir sind doch hier Vampire!
Tante Bluthild war empört, wo hat man so was schon gehört?
Da legt sie gleich die Krise: Ihr Neffe isst Gemüse!

Refrain

3. Für Onkeln und für Tanten und alle Anverwandten
bin ich die größte Schande im ganzen Dracu-Lande.
Ich zog aus Transsylvanien fort und wohne nun in diesem Ort.
Hier ist es gar nicht schaurig, drum bin ich manchmal traurig!

Refrain

- Bisso:** Warum hast du mich so früh geweckt, Vladimir? Die Sonne ist ja noch gar nicht untergegangen!
- Vladimir:** Da, *(gibt ihm das Handy)* lies selbst! Eine Nachricht aus Transsylvanien!
- Bisso:** Oh, von meiner Familie! Onkel Bluterich schreibt mir *(kurze Pause)* Er will die Villa Nebelstein verkaufen. Mein Onkel glaub's nicht! Ich soll ausziehen! Schon morgen kommen Leute, die das Haus kaufen wollen!
- Vladimir:** So eine Gemeinheit, uns einfach hinauszuwerfen! Eine feine Familie ist das!
- Bisso:** Meinen Verwandten, diesen Blutsaugern geht es nur ums Geld und ich bin ihnen total egal. Das ist doch nicht zu fassen!
- Batsy:** Bisso und Vladimir waren wie vom Donner gerührt. Nachdem sie sich von ihrem Schreck erholt hatten, fiel ihnen die Eule Olga ein, die im ersten Stock haust. Sie kletterte auf den Dachstuhl hinauf und weckte sie.

Szene B

Lied der Eule Eule (oder Chor)

1. Am hellen Tag bei Sonnenschein,
da schlaf ich unter dem Dach.
Die Augen schließ ich ganz fest zu,
erst abends weck ich mich.
Ach, wenn ich nicht so hungrig wär,
wie gern blieb ich zu Haus,
doch ist einmal mein Magen leer,
dann such ich eine Maus.

Refrain

Schuhmacher will nur meine Ruh!
Schuhmacher will nur meine Ruh!

2. Vermutlich sehe nicht mehr scharf,
meine Augen lassen nach,
mein linker Flügel schmerzt mich sehr,
die Krallen werden schwach.
Ach, wenn ich nicht so hungrig wär,
wie gern blieb ich zu Haus,
doch ist einmal mein Magen leer,
dann such ich eine Maus.

Refrain

- Bisso:** Mit der Ruhe wird es bald vorbei sein, Olga! Mein Onkel Bluterich will unsere Villa Nebelstein verkaufen. Er setzt uns alle einfach auf die Straße!

Villa Spooky Chor

3. Und in jeder Vollmondnacht
pünktlich ein Vampir erwacht.
Mit Geächze und Gestöhne
schleift er seine spitzen Zähne

Refrain

Kathi: Wahnsinn! Ein Vampir. Ist der echt? Ich glaube mir meine
Freundinnen nie!

Herr und Frau Großmann (*erschrecken, zittern, verkriechen sich hinter einander*):
Aahh!

Villa Spooky Chor

4. Villa Spooky, Nebelstein,
hier sollt ihr willkommen sein.
Tretet ein, nur Mut, nur Mut! (Oh!)
Denn wir brauchen frisches Blut! (Ah!)

Refrain

Herr Großmann: Oh Schreck, oh Graus!

Frau Großmann: Das ist ein Geisterhaus!

Kathi: Bevor ein Vampir erwischt, will ich hier raus!

Alle drei: Nichts wie weg aus dieser ... dieser Villa ... Spooky!

Szene

Vladimir, Boris, Fleckermäuse, Gespenster: Juhuu! Die sind wir los!

Die 'Villa Spooky' wollen sie doch nicht kaufen!

Bisso: Ja, dank eurer Hilfe hat der Spuk großartig geklappt,
Freunde! Jetzt wird gefeiert in der Villa Spooky!

Wiederholungschor

Villa Spooky, Nebelstein,
das Haus zieht keiner ein.
Denn von unsrem Geisterspuk hat ein jeder bald genug.

Refrain 4

Auf zum Fest! Seid bereit! Uns gehört die Dunkelheit!

Die Begleitstimmen: Stabspiele, Melodieinstrument, Boomwhackers

Intro

Musik für Kern
elbling 6 

Vorspiel

Melodieinstrument*

Xylofon (c, d, e, a)

Klingende Stäbe (c, d, g, a)

Bass-Stäbe (c, d)

Schu - hu - hu!

Vil - Spoo - ky,

Mel.

Xyl.

Kl. St.

Bass

Schu - hu hu hu!

Vil lo Spoo - ky! Spoo - ky!

*z. B. ...

... mente ad. lib.

Am Am Dm Am

misch mich un - ter Leu - te und such mir ei ne Beu - te.
 kriegt sie gleich die Kri - se: Ihr Nef - fe Ge mü - se!
 ist es gar nicht schau - rig, drum in h m trau - rig.

Refrain Am Dm C

Melodie-
instrument

Und dann, ja da fängt ein Problem erst an: Vam -

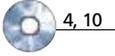
Klingende Stäbe
(c-h, gis)

Bass-Stäbe
(c, d, e, g, a)

Am E Am E 1. Am 2. Am

pir se mir schwer, weil ich kein Blut se - hen kann! kann!

Text: Renate Kern
Musik: Walter Kern
© Helbling



Spuksong

Vorspiel

Melodie-instrument

Klingende Stäbe (d, e, a, h)

Xylofon (g, a, d^{hoch}, e^{hoch})

Bass-Stäbe (d, g, a)

Strophen

Chord symbols: D, A7, D, A7, D, A7, D

Olga: 1. Kommt er zu uns in den Gar-ten, er - den wir ihn schon er - war - ten.
Fledermäuse: 2. Gleich wird er sich hier ir - ren, weil wir ihn ganz wild um - schwir-ren!
Vladimir: 3. Spin - nen-net - ze vor der Tür kom-men ihm recht grus'-lig vor. —
Gespenster: 4. Will er in den Kel-ler schenken, packt er si - cher-lich das Grau-en:
Bisso: 5. Und von mir, zum Schluss, - krie-chen er ei - nen Ab-schieds-kuss. —

„Schu - hu - hu!“, zit - tert er vor Angst da - zu.
 schrei - fen, schrill und laut, kriegt er ei - ne Gän - se - haut.
 An dem dort in der Wand packt ihn mei - ne Kral - len - hand!
 Hört er Ach - zen und Ge - stöhn, kann er uns Ge-spens-ter sehn!
 mei - sten, ganz ge - wiss, schreckt ihn mein Vam - pir - ge - biss!

Refrain ○ ○ ○ ○ ○ ○

Alle: G D A7 D

So ein klei - ner Schreck jagt doch je - den Frem - den und auf

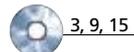
G D D 7 D

1, 2, 3 ... gan - ze Spuk vor - bei!



Tanzanleitung: Fledermauschor

Text und Gestaltung: Renate Kern
Musik: Walter Kern
© Helbling



Aufstellung: Kind 1 und Kind 2 jeweils paarweise hintereinander, frei im Raum verteilt, Arme erhoben, Hände überkreuzt

Musikablauf (4/4-Takt): Vorspiel (4 Takte)
||: Strophe (8 Takte) | Refrain (6 Takte) :|| (4x)

Kostüm: Maske (S. 48), Umhang

Vorspiel:

Takt 1–4: aufstellen



Aufstellung

Strophe

Takt 1: Wiegeschritt und Arm senken: Kind 1 nach rechts + rechter Arm, Kind 2 nach links + linker Arm

Takt 2: wie Takt 1, aber gegengleich

Takt 3: Kind 1 geht in die Hocke, Kind 2 streckt und senkt die Arme seitlich

Takt 4: Kind 2 geht in die Hocke, Kind 1 streckt und senkt die Arme

Takt 5: seitlicher Wechselschritt, dabei Arme gestreckt in Bewegungsrichtung kreisen: Kind 1 nach rechts, Kind 2 nach links

Takt 6: drei Stampfschritte am Platz, Arme kreisen wie in Takt 5

Takt 7/8: vier Schritte vorwärts, vier Schritte rückwärts, dabei die Hände wie Fächer auf und ab bewegen, Paare zueinander umgedreht aufstellen



Strophe: Takt 1

Refrain

Takt 1: ein Wiegeschritt am Platz, dem Partner in die rechte Hand klappen

Takt 2: wie Takt 1, aber gegengleich

Takt 3/4: mit gestreckten rechten Händen (oder beidhändig überkreuzt) mit acht Schritten im Kreis drehen

Takt 5/6: Ausgangsstellung einnehmen



Strophe: Takt 3



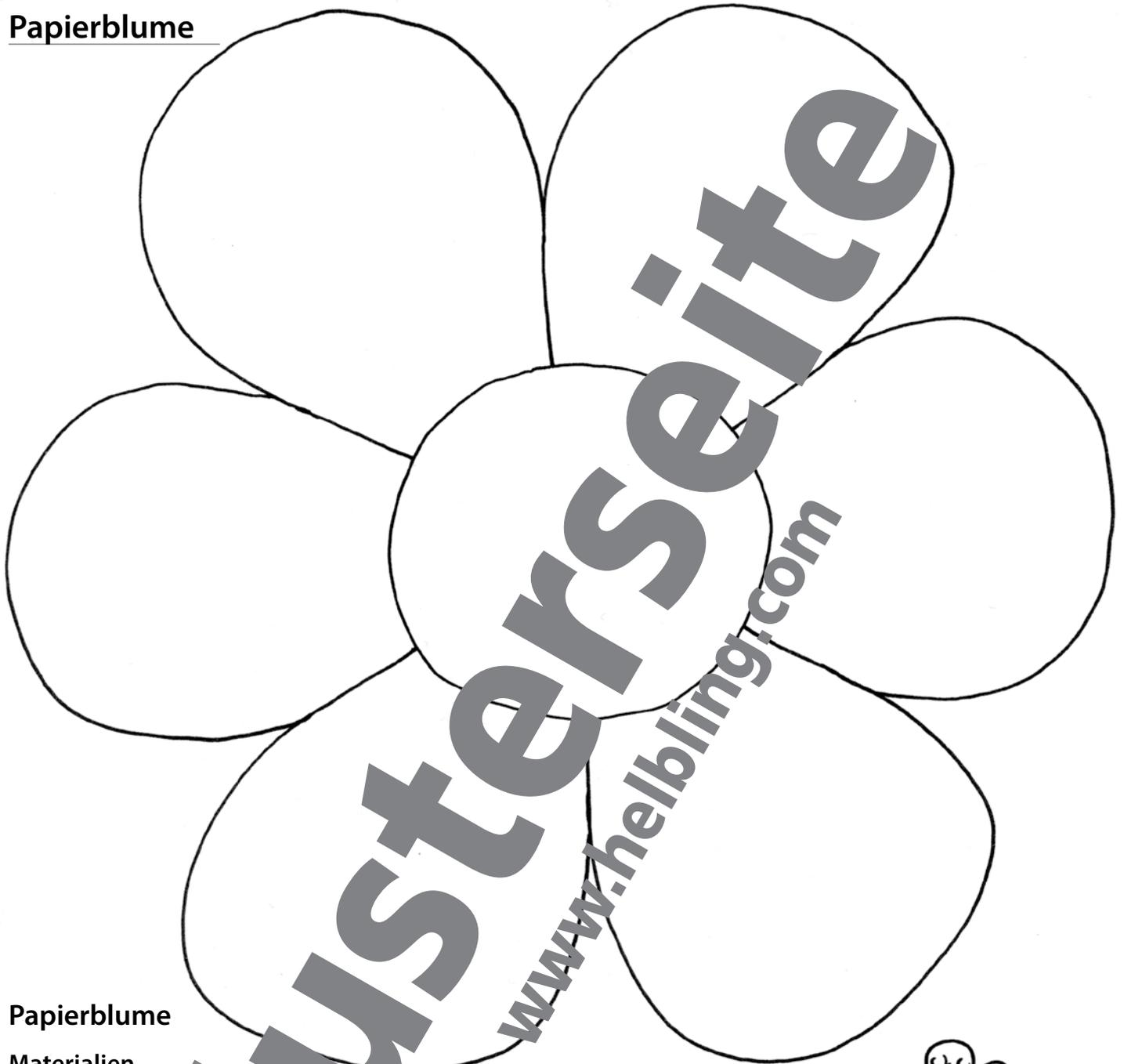
Refrain: Takt 1

Online



Das Video zum Fledermauschor finden Sie unter www.helbling.com/villaspooky. Aktivieren Sie ihren Produktcode von der letzten Seite.

Papierblume



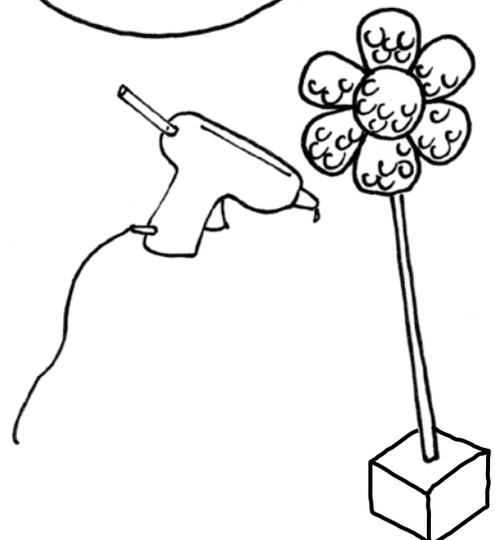
Papierblume

Materialien

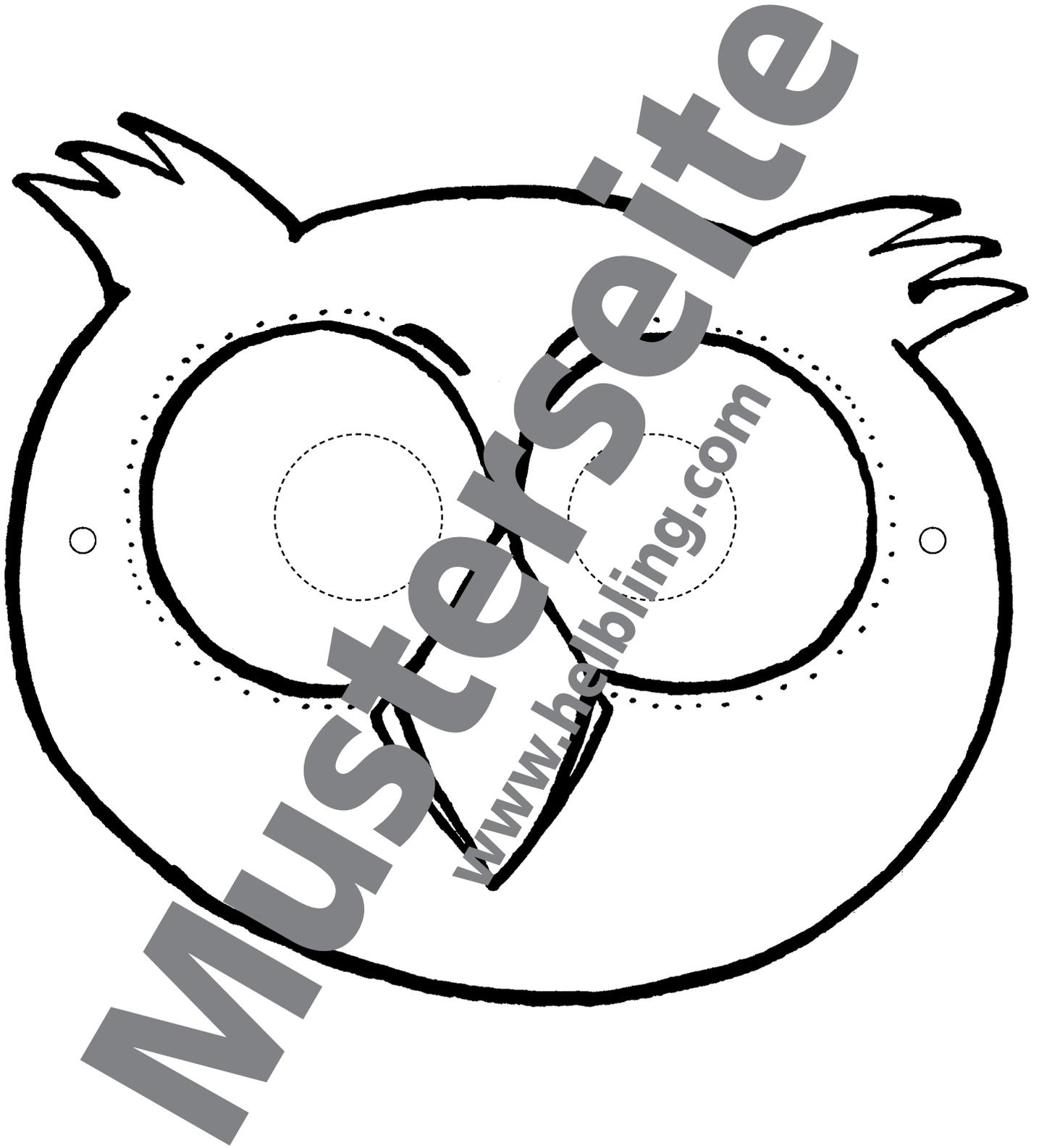
- Tonkarton in verschiedenen Größen
- grüne Holz- oder Bambusstäbe
- Schere, Klebstoff
- Heißklebepistole
- Steckschwämme

Anleitung

Kopieren Sie die Vorlage in verschiedenen Größen auf das Tonpapier und lassen Sie die Kinder die Formen ausschneiden. Das Innere kann mit einer anderen Farbe überklebt werden. Kleben Sie die fertige Blume mit einer Heißklebepistole auf einen Holz- oder Bambusstab und stecken diese in einige Steckschwämme.

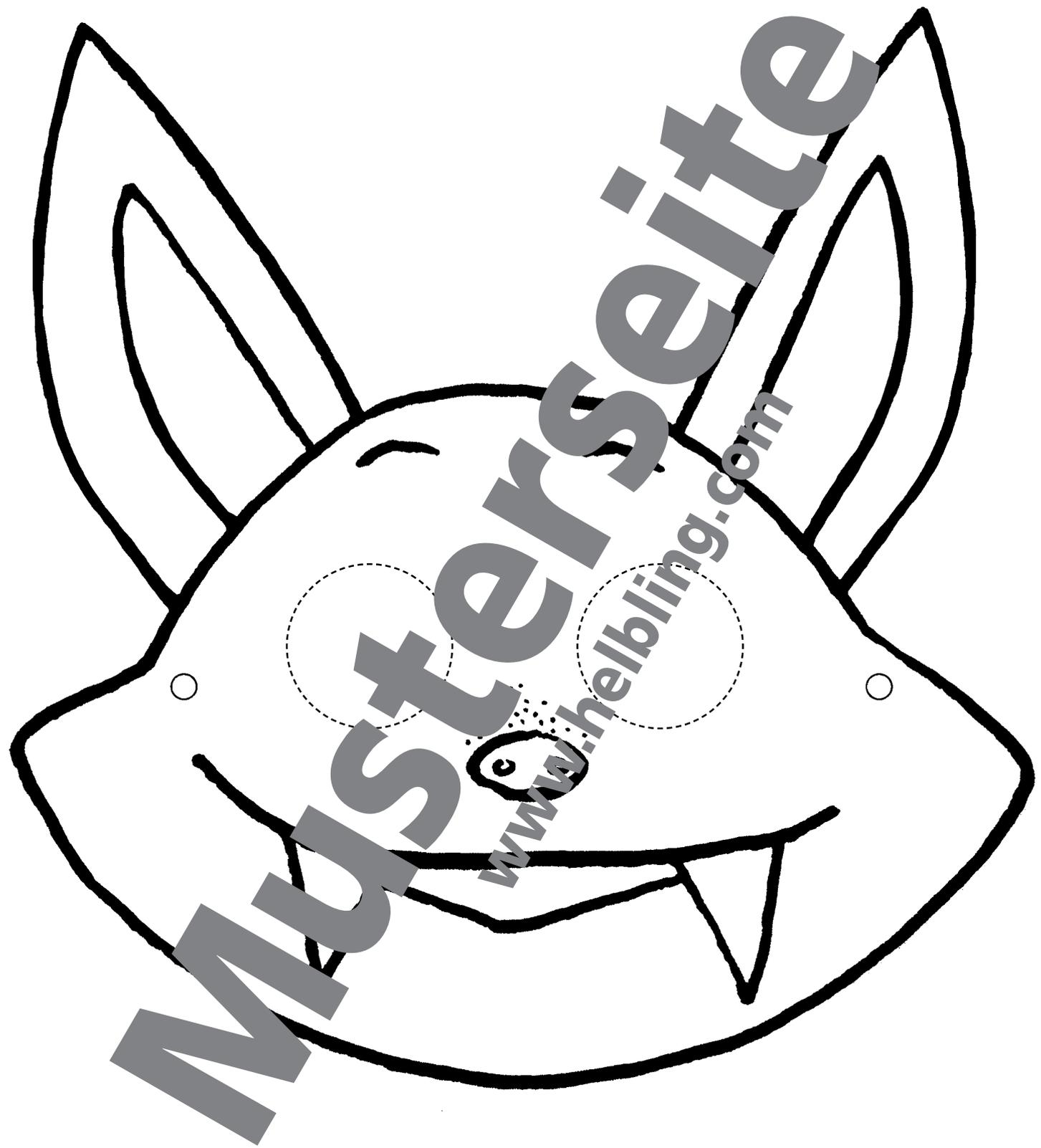


Eule





Fledermaus



Renate und Walter Kern

Villa Spooky

Ein geisterhaftes Musical für 8- bis 11-Jährige

Bissgurius, genannt Bisso, ein vegetarisch lebender Vampir und damit das schwarze Schaf der Familie, wohnt weit weg von seinen transsylvanischen Verwandten in der Villa Nebelstein.

Als sein Onkel das Anwesen verkaufen will, verwandeln Bisso und seine Freunde die Villa in ein gruseliges Spukhaus und können so die anrückenden Käufer in die Flucht schlagen.

Aufführungsdauer: ca. 25 Minuten

Im Heft finden Sie:

- Vorbemerkungen mit allgemeinen Erarbeitungstipps
- Spieltext mit Regievorschlägen
- Textblätter und Lieder
- Noten für eine Spielgruppe (Stabspiele, Melodieinstrument, Boomwhackers)
- Lieder mit Akkordangaben für Klavier/Keyboard oder Gitarre
- Bastelanleitungen für Requisiten und Masken
- Tanzanleitung



Zusätzlich erhältlich:

CD mit allen Originalaufnahmen und Playbacks

ISMN M-50239-026-6

HI-S7280CD



Kostenloses Zusatzmaterial

Video-Stream: Tanz Fledermauschor

Renate und Walter Kern

Referenten für Lehrerfortbildung im In- und Ausland;

Autoren von Schulbüchern und diversen anderen musikpädagogischen Publikationen;

Schwerpunkte: Bewegungserziehung und kreatives Gestalten (Renate Kern),

Instrumentales Musizieren und Liedgestaltung (Walter Kern)



→ www.helbling.com

ISBN 978-3-99035-084-3



9 783990 350843

Helbling

ISMN 979-0-50239-025-9



9 790502 390259