

Vom Spielmärchen zum Märchenspiel

Monika Kohler

Kindertheater aus dem freien Rollenspiel entwickeln

Heft 6



Die sieben Schwaben

Inhalt

Die Sieben Schwaben	4
Vorwort	5
Wie das Heft benützt werden kann.....	5
Schwierigkeiten, beim Schopf gepackt:.....	6
Die Arbeitsschritte, der Zeitrahmen	6
Die Sieben Schwaben als Spielmärchen - Einführung ins Stück:	7
Spieleinheit 1: Wie sich die Sieben Schwaben treffen	7
Spieleinheit 2: Gelbfüßler, Spätzleschwab und Blitzschwab	9
Spieleinheit 3 Vom Spiegelschwab zum Allgäuer	12
Spieleinheit 4: Die Sieben Schwaben in Augsburg	16
Spieleinheit 5 Beim Waffenschmied	17
Von Augsburg zum Bodensee.....	18
6. Spieleinheit: Der Bär/ Das Schwabenmädle	18
7. Spieleinheit: Die Hopfengärten in Memmingen.....	20
8.Spieleinheit: Auf der Kronburg	21
9. Spieleinheit/Am Bodensee - Das Ende der Geschichte	23
Die sieben Schwaben/ Das Kinderheft	27
K2-Die sieben Schwaben – Die Merkmale.....	27
K- 3- Wie der Seehas das Ungeheuer wachsen lässt.....	30
K-4-Erfinde ein neues Ärger-Wort!.....	31
K-5- Wo die Schwaben herkommen	32
K-6- Wie die Sieben Schwaben heißen	33
K-7- Wer außerdem noch mitspielt	34
K-8- Üble Kamerad*innen!	35
K-9 – Die Masken.....	35
K-10- Die Lieder	37
K-11- Szenenvorlage	40
Textvorlage, hochdeutsche Fassung	45
1. Teil - Vorspiel	45
2. Teil - Wie die Sieben Schwaben sich treffen	45
3. Teil - Augsburg	54
4. Teil: Die Wanderung an den Bodensee	56
5. Teil - Finale:	68

Hinweise zur Benutzung dieser Publikation

Alle angebotenen Inhalte dürfen für den eigenen Unterricht beliebig oft genutzt und kopiert werden.

Die Weitergabe und Nutzung des Heftes ist innerhalb einer Schule erwünscht. Veränderungen, also Streichungen und Ergänzungen, sind bei der Weitergabe mit Nennung der Bearbeiter*in erlaubt.

Die Autorin freut sich über Rückmeldungen der neuen Ideen.

Erstmals erschienen im August 2019.

Autorin: Monika Kohler, Bergstraße 12, 87733 Markt Rettenbach

Impressum: <https://www.theaterspielen-mit-kindern.de/impressum.html>

Die Sieben Schwaben

Helden, die keine Helden sind!

Die Eigenschaften der etwas unwürdigen Vertreter Schwabens

erinnern gar an die

sieben Todsünden vergangener Zeiten:

siebag'scheit und brunzdumm (saudumm)

hintersinnig und hierawirblig

verdrückt und gneischtig

großmaulig und bremsig

kühl und verfräaße

kolderig und hintrefür

saugrob und maulfaul

derfür „aborigin-echt“.

Wie gut, dass wir nicht nur alles besser wissen, sondern dass wir auch viel besser sind!

Uns passiert so etwas nicht! Wir können also in aller Ruhe lachen über die Schwänke der „Sieben Schwaben“,

aber vielleicht, vielleicht merken wir auch, wie sie uns den Spiegel vorhalten und können dann - hoffentlich - auch über uns selbst ein bisschen lächeln!

So a echter Schwob' wia mir des send,der lachtet it grad naus, der grinzt in si nei!

S'isch wägerle wohr, hüst - hott

Diese „schwäbische Kostprobe“ zu Beginn soll Sie, liebe Freunde des Kindertheaters nicht abhalten davon, die Schwänke der Sieben Schwaben auch in anderen Regionen in Ihren Dialekten zu erproben, denn: Mensch ist Mensch und die Muttersprache führt direkt und unverstellt ins Herz hinein und aus dem Herzen heraus!!

Vorwort

Was spiel ich nur mit diesen „Sieben Schwaben“, seufzte ich tief nach den ersten Kennenlern- Übungen in der neuen Theatergruppe, die überwiegend aus motorisch ungebremsten acht- bis zehnjährigen Knaben bestand. Die „Sieben Schwaben“ natürlich, schoss es mir durch den Kopf. Doch nach der Lektüre von Auerbacher, Grimm und Bechstein war ich enttäuscht: Das sind Schwänke, rein für Erwachsene, mit einem hintersinnigen Humor, der auf der Bühne schlecht „rüberzubringen“ war. Da ich aber den gleichen verbohrt „Schwabengrend“ auf habe wie die Büble in meiner Gruppe, griff ich einzelne Szenen heraus, kombinierte sie mit modernen Theatertechniken wie z.B. Spielen aus dem Theatersport (Improvisationsspiele) und schon gewann die Sache Gestalt.

Wie das Heft benützt werden kann

Dieses Büchlein über die „Sieben Schwaben“ habe ich so aufgebaut, dass es, je nach Altersgruppe und Bedarf, verschieden zu verwenden ist:

- als Märchen, das die Vorbereitung für das Kinderstück ist,
- das aber auch einfach etappenweise als Belohnung für brave Schulkinder erzählt und mitgespielt werden kann - ohne Ausarbeitung zum Theaterstück
- als Szenenvorlage, die das Gerüst bildet für die Theaterarbeit mit Kindern zwischen acht und zwölf, für eine Truppe zwischen 12 und zwanzig Spielern
- als ausgearbeitetes Theaterstück, das den Spielleitern als Stütze dienen kann und erwachsenen Spielern als Vorlage. Allerdings soll die fertige Textfassung Kindern zwischen acht und zwölf nicht ausgehändigt werden! Das wäre eine maßlose Überforderung, die den Kindern die Freude am Spielen raubt. Für sie gibt es einen fröhlichen, eigensinnigen Weg zum fertigen Stück: das freie Rollenspiel.
- Die Sieben Schwaben sind so **repräsentativ**, dass sie beispielsweise auch bei einem Stadtfest ihr Unwesen treiben können oder bei einem Jahrmarkt.
- Eine weitere Aufführungsmöglichkeit bietet das Stück als „**Straßentheater**“, denn der Spieß fällt auf in der Fußgängerzone! Da die einzelnen Szenenwechsel mit Liedern verbunden sind, locken sie das Publikum an. Das Stück sollte in diesem Fall um einen Ausrufer ergänzt werden, der den nächsten Spielplatz ankündigt.
- An unserer Schule wirkten sie auch als **Begrüßungskomitee** für die verschiedensten Besucher.

Das Kinderheft, das die Mitspieler nach der Rollenwahl bekommen, enthält die Szenenvorlage zum Nachschauen, „Spielkarten“ für Übungen in der Kleingruppe und Übungstipps.

Auch die kleinen Theaterlieder, die sich jeder nach Situation der Schule arrangieren kann, liegen bei und Vorschläge für die Inszenierung.

Schwierigkeiten, beim Schopf gepackt:

Die Globalisierung hat auch das Schwabenland erreicht und es ist müßig, irgendwelchen lokalen **Dialekt-Reinheiten** nachzurennen. Die „Sieben Schwaben“ als Theaterstück leben nur aus der gesprochenen Sprache der Spieler, und die klingt in Bopfingen anders als in Augsburg oder Überlingen. Mundart ist ein Geschenk der Heimat, entweder kann man sie oder man kann sie nicht. Und wer sie nicht kann, soll sie auch nicht sprechen, sonst wird das Stück eine künstliche Angelegenheit!

Praktisch arbeiten wir mit den Kindern einer Schule, einer Stadt. Ist es denn so schlimm, wenn ein „Schwabe“ den staunenden Eltern das breiteste Sächsisch oder einen fröhlichen ausländischen Akzent präsentiert? Lebendig kommt nur herüber, wenn jedes Kind sich selber spielen und seine Sprachfähigkeiten zeigen darf!

Geschriebenes Schwäbisch zu lesen überfordert die jungen Spieler. Sie sollen selbst in ihren hintersten Erinnerungswinkeln herumkramen und nachforschen, ob da außer der gefärbten Umgangssprache noch das gewisse „Ebbes“ ihrer Mundart vorhanden ist. Die Kinder bekommen, außer einigen **Schlüsselsätzen**, keinen fertigen Text in die Hand! Sie arbeiten nach einer **Szenenvorlage und entwickeln ihren Text selbst**. Sowohl die Episoden als auch der Aufbau des Stücks sind den kindlichen Spielbedürfnissen acht- bis zwölfjähriger Spieler angemessen.

Die Arbeitsschritte, der Zeitrahmen

Nachdem die Theatergruppe sich ein paar Wochen mit kleinen Spielübungen zusammengerauft hat, kann, bei einer Doppelstunde pro Woche, die ca. **zwanzig Wochen** dauernde Probenarbeit beginnen. Allein die als **Spielmärchen** gestaltete Erzählung nimmt ca. sechs Wochen in Anspruch und sollte lustvoll ausgekostet werden. Bitte schließen Sie aus dieser langen Einführung nicht, dass damit auch das Stück zu lange wird! Werfen Sie nicht die Flinte ins Korn, denn das ausgearbeitete Stück dauert, trotz Sing- und Tanzeinlagen der Chorgruppe, nicht länger als 50 Minuten. Außerdem können beliebig Szenen weggelassen oder hinzugefügt werden.

Die kurzen Szenen geben den Übungsweg vor:

Schon während des Spielmärchens wird mit dem Üben begonnen. Die „Sieben Schwaben“ und ihre Mitspieler beherrschen nach dieser langen Einführungsphase schon die Lieder, das Turnen am Spieß, die Improvisationsspiele, die Schlüsselsätze und viele inhaltliche und formale Details.

Es folgen die **Proben im Kreis und in Kleingruppen**, bei denen jeder Spieler seine Witze und Einfälle einbringen kann. Jeder soll so viele Rollen wie möglich ausprobieren, jeder beobachtet den Mitspieler und gibt Rückmeldungen, was ins Stück einfließen soll. Die Kleingruppen präsentieren zum Stundenschluss ihre Ergebnisse, gemeinsam werden bestimmte Szenen eingeschliffen. Bald kennen die Spieler das Stück schon recht gut - es wird Zeit für **die Rollenwahl** und die Arbeit mit der **Szenenvorlage**. Bevor Sie die Szenenvorlage aushändigen, ergänzen Sie diese durch die im Spiel gefundenen Gags und Szenen. Halbzeit! Oder schon etwas drüber? Die **Bühne** sollte sechs Wochen lang bis zu den Aufführungen zur Verfügung stehen. In vier Proben wird das **Stück gestrafft**. **Einzelproben** ersparen langatmiges Üben. Ca. vier Wochen vor den Aufführungen kommen die **Gesamtproben** mit Chor und Instrumentalgruppen auf der **Bühne** mit allen Auftritten, Abgängen, Laufwegen und Bühnenbildern dazu.

Die Sieben Schwaben als Spielmärchen - Einführung ins Stück: Erzählung, Übungen, freies Rollenspiel

Spieleinheit 1: Wie sich die Sieben Schwaben treffen

Seehas und Nestelschwab

Schwerpunkt: Zuhören in Bewegung, zuhören- entscheiden- reagieren

Material: Plakate vom Seehas und vom Nestelschwab

Überblick: Nach der Einführung ins Impro-Spiel: „Was tust denn du da?“ erzählen Sie das Schwank-Märchen mit Unterbrechungen zum Spielen. Das Improspiel folgt bei jedem neuen Mitspieler. Den Witz von der Herkunft des Nestelschwaben lassen Sie in einer geführten Szene nacherzählen. Wenn der Seehas sein Anliegen vom Ungeheuer vorbringt, das immer größer wird, mischt sich der Nestelschwab ein mit „Hüüsch!“- das bedeutet falsch. Der Seehas weist ihn zurecht mit „Hott!“- das bedeutet richtig. Daraus entwickeln Sie das Hüüsch-Hott- Spiel.

Einstimmen: (20 Min.) Bevor wir das Märchen von den Sieben Schwaben erzählen, üben wir ein Spiel, das jeder Schwabe können muss:

Improspiel: „Was tust denn du da?“ Sie machen mit einem „eingeweihten“ Kind vor, wie das Spiel geht:

Sie machen eine Bewegung vor, zum Beispiel mähen. Das Kind fragt: „Was tust du denn da?“ Sie antworten nicht mit mähen, sondern beispielsweise mit: „Kartoffel schälen“. Das Kind schält nun pantomimisch die Kartoffeln, Sie fragen: „Was tust du denn da?“ Das Kind antwortet beispielsweise: „Ich mache Mittagsschlaf.“ Sie machen Mittagsschlaf vor und das Kind fragt Sie, was Sie machen. Sie antworten wieder etwas ganz anderes, zum Beispiel: „Ich mache die Hausaufgabe“.

Das Kind sucht sich einen Partner und macht das Spiel vor.

Dann suchen sich alle einen Partner und üben zusammen.

Spielzeit:

Erzählen Sie den Anfang der Geschichte. Wenn Sie noch eine Mundart beherrschen, erzählen Sie die wörtliche Rede in Mundart.

Bewegung im Raum: (15 Min) Heute erzähle ich euch, wie sich die Sieben Schwaben kennen gelernt haben. Mund zu! (pantomimisch den Mund verschließen) Ohren auf! (Die Ohren mit den Daumen von innen nach außen ausstreifen) Ihr sollt jetzt alles

Weitere Theaterstücke finden Sie auf: www.theaterspielen-mit-kindern.de/

tun, was ich von dem ersten Schwaben, dem „Seehas“ erzähle. Die Kinder führen während der Erzählung die Tätigkeiten aus.

Erzählen: Es war einmal ein Mann, der lief und lief und guckte immer um, denn er fürchtete, dass ein Ungeheuer hinter ihm her sei. Er stolperte über einen Stein, aber er lief weiter. Er hüpfte über einen Graben und lief weiter, er stieg über einen Zaun, rutschte auf einem Kuhfladen aus, lief weiter, bis er vor einem anderen Mann stand. (Kinder, die alles machen, was Sie erzählen, belohnen Sie mit Nicken und Lächeln)

Improspiel: Sie spielten zusammen das Spiel: „Was tust denn du da?“

Sitzkreis: (10 Min.) „Hör auf mit Blödeln!“ befahl der Seehas dem anderen, „setze dich, ich muss dich etwas fragen!“

Erzählen: Da erzählte der Seehas dem anderen, dass er auf der Flucht vor einem Ungeheuer sei, das am Bodensee den Wald verwüstet. "Du musst wissen, ich bin Waldaufseher. Und als ich wieder einmal aufpasste, dass niemand Tannenzapfen klaut, stand plötzlich das Ungeheuer vor mir. Es war so groß wie eine Wildkatze, nur viel wilder. Und nun suche ich tapfere Männer, die unter meiner Anleitung das Ungeheuer fangen. Gehst du mit?" –

Anmerkung zu den Satzstreifen: Ja, sie stammen aus dem „Kreidezeitalter“! Junge Kinder können aber mit schnell verschwindenden Bildern nicht gut umgehen. Sie brauchen- gerade weil sie ihre eigene Sprache sprechen- feste Bilder: Tafelanschriften oder Plakate.

Satzstreifen: **Seehas vom Bodensee**

Das Ungeheuer ist so groß wie eine Wildkatze

Nestelschwab: Herkunft unbekannt:

Hotzenwald, Schweiz oder gar Franzosenland

Erzählen: Der Nestelschwab zögerte ein bisschen: „Mitgehen würde ich schon, aber ich weiß nicht, wen ich fragen soll, ob ich mitgehen darf" - „Wem gehörst du denn?“ - „Meiner Mama“ - „Und wie heißt du denn?“ - „I weiß nicht, wie ich heiße.“ - „Das kann doch gar nicht sein!“ „Meine Mama hat gesagt, ich würde heißen wie mein Papa.“ „Und wie heißt dein Papa?“ - "Papa"

Geführte Szene (15 Min.) *Spielen Sie den Seehas und fragen Sie ein Kind im Kreis: „Gehst du mit?“ Nach dem Frage- und Antwortspiel lassen Sie die Kinder Paare bilden und das Spiel wiederholen.*

Hüsch- Hott- Spiel (25 Min) Der Seehas erlaubte dem anderen mitzugehen, wenn er ihm sein Ränzle trage. Und bevor sie loszogen, lehrte er ihn eine Geheimsprache. „Hott“ bedeutet „wahr“ und „Hüst“ bedeutet „falsch“.

Beispiel: Das Ungeheuer ist so groß wie eine Wildkatze - Kinder antworten „Hott“. Das Ungeheuer ist so groß wie ein Elefant - Kinder antworten Hüscht.

Satzstreifen: **Hüsch** = falsch – **Hott** = richtig

„Hüüüüüüsch“ sehr lang gedehnt sprechen, „Hottttt“ so zackig, dass die anderen erschrecken.

Laufspiel: Eine Mannschaft heißt Hüscht, die andere Hott. Sage ich eine richtige Aussage, fangen die Hott- Leute die Hüscht-Leute, sage ich was Falsches, fangen die Hüscht –Leute die Hott-Leute.

Beispiel: Leberknödel sind aus Marzipan – Die HüüschT-Gruppe fängt.

Fichtenbretter sind aus Holz – Die Hott-Gruppe fängt.

Wenn alle verstanden haben, wie das Spiel geht, überlassen Sie es den Kindern!

Die Gefangenen verstärken die Fänger-Gruppe. Bei den Gruppen gibt es logischerweise keinen Sieger! Die Spieler wechseln ja ständig die Partei!

Sitzkreis/ Erzählen: Wie sie so gingen, merkte der Seehas, dass der andere ständig seine Hose festhielt. Die Hose hatte nämlich keine Knöpfe oder einen Reißverschluss, sondern Nesteln, und die brachen so leicht ab. „Jetzt weiß ich, wie du heißt“, rief der Seehas. Du heißt Nestelschwab, weil du immer an der Hose rumnestelst!“

Ausklang: Drei Spiele habt ihr heute schon gelernt das Improspiel, das Witze vorführen und das Hüsch-Hott- Spiel. Welches hat euch am besten gefallen?

Ausblick: Nächstes Mal lernen wir den Gelbfüßler, den Knöpfe-Schwab und den Blitzschwab kennen.

Lassen Sienach jeder Stunde 5 Min. Zeit fürs Aufräumen!

Spieleinheit 2: Gelbfüßler, Spätzleschwab und Blitzschwab

Schwerpunkt: die neuen Reisegefährten in ihren Eigenheiten kennenlernen, Emotionen bearbeiten und durchschauen.

Material: K2- Plakate, K3-Wortkarten: Ärgerwort, Kochtopf, Salzbrezelchen, Hut

Überblick: *Wiederholen Sie die Spiele aus der letzten Stunde. Dann erzählen Sie von den drei nächsten Schwaben. Das Impro-Spiel wird dabei auf vier Personen erweitert.*

Der Knöpfleschwab steht für „Mein und Dein“: Gier, Neid, Großzügigkeit und Großmut, damit haben sich die Schulkinder täglich auseinanderzusetzen.

So manches Kind, das zu Hause die Familie mit seinen Wutanfällen traktiert,

bekommt mit dem Blitzschwab den Spiegel vorgehalten: ein „Ärgerwort“ schreien und dabei mit den Füßen auf einen Hut stampfen- das macht richtig Spaß!

Ankommen: Seehas und Nestelschwab zeichnen, Improspiel spielen, Wortkarten ausschneiden, ratschen.

Einstimmen: (10 Min.) Das Hüsch-Hott- Spiel wiederholen.

Spielzeit:

Sitzkreis: (5 Min.) Die Kinder fassen die bisherige Geschichte zusammen.

Der Gelbfüßler

Erzählen: Da zogen die zwei nach Bopfingen, wo die Gelbfüßler wohnen. Sie heißen so, weil sie ihrem Fürsten besonders viele Eier als Steuer zahlen wollten. Da haben sie einen Wagen voll Eier gefüllt und dass noch mehr Eier hineinpassen, haben sie diese mit den Stiefeln eingestampft! Ihr könnt euch vorstellen, wie diese Geschichte weitergegangen ist!

In Bopfingen trafen sie den Bopfinger Boten, den Gelbfüßler.

Spiel: (10 Min.) **„Was tust denn du da?“ als Dreierspiel.**

Hängen Sie bei jedem neuen Schwaben die Satzstreifen mit den Namen auf und die Beschreibung des Ungeheuers.

K2-Satzstreifen: **Gelbfüßler aus Bopfingen**

Das Ungeheuer ist groß wie ein Höllenhund

Und hat Augen wie Goldgulden

Erzählen: (15 Min.) Der Seehas erzählte wieder seine Geschichte vom Ungeheuer, aber die Wildkatze hatte diesmal Augen, so groß wie **Goldgulden** und war so groß wie ein **Höllenhund**. „Hüst!“ rief der Nestelschwab. „Hott!“ stieß ihn der Seehas mit dem Ellenbogen. „S’isch wägerle wohr“, bestätigte nun der Nestelschwab die Geschichte seines Herrn.

"Fechten kann ich nicht", sagte der Gelbfüßler, "aber so schnell laufen, dass ich den Teufel auf dem freien Feld einholen kann!" Er zog seine eiergelben Stiefel an und marschierte mit den anderen ins Ries. Sie standen oben am Waldessaum und blickten hinunter in das große, kreisrunde Tal. Da erzählte ihnen der Seehas, woher das käme:

Vor Jahren kam der Teufel einmal hungrig ins Ries und wollte Spätzle essen. Aber die Rieser wollten dafür einen Goldgulden haben. „Da habt ihr euren Gulden“, schrie der Teufel ärgerlich, riss ein Stück vom Mond ab und donnerte es auf die Ebene. Seitdem ist das Ries ein kreisrundes Tal und die Spätzle kosten, wie anderswo auch, acht Euro fünfzig. Nun stiegen sie hinab ins Tal und trafen den **Knöpfleschwab**.

„Was tust denn du da?“ - fragten sie ihn.

Vorspielen in der Vierergruppe.

Der Knöpfleschwab (10 Min.)

Erzählen: Der Seehas erzählte wieder seine Geschichte. Das Ungeheuer war schon so groß wie eine **Wildsau** und hatte Augen wie **Spätzleteller**. „Hüst!“ rief der Nestelschwab, „hott“ der Seehas. „S’isch wägerle wohr“, bestätigte der Nestelschwab die Erzählung seines Herrn. Der Knöpfleschwab bekam Reisefieber. Mitgehen wolle er schon, nur fechten könne er nicht. Aber er könne die Mannschaft mit echten Rieser Knöpfe bekochen, fünfmal täglich. Das war ein Wort!

Geführte Szene: *Rufen Sie drei Kinder in den Kreis: Der Seehas erzählt, wie groß das Ungeheuer ist. Der Nestelschwab sagt ganz treuherzig „Hüsch“. Der Seehas ruft so scharf „Hott“, dass der Knöpfleschwab und der Nestelschwab umfallen.*

Geben Sie dem Knöpfleschwab kleine Brezelchen in seinen Kochtopf, die dann herausfallen. Alle Kinder im Kreis dürfen sie aufsammeln. Der Knöpfleschwab versucht, sie einzusammeln und ruft: „Des isch meins!“

K2-Satzstreifen: **Knöpfleschwab aus dem Rieß**
Ungeheuer so groß wie eine Wildsau und
Augen so groß wie Spätzleteller

Der Blitzschwab (20 Min.)

Erzählen: Schon zogen sie samt Tiegeln und Pfannen des Knöpfleschwaben weiter zum Lechfeld.

Dort trafen sie in Meitingen in der Wirtschaft den **Blitzschwaben**. Potz Blitz, der konnte schimpfen, ja sogar fluchen! - Aber der Pfarrer konnte ihm nichts anhaben, weil er lauter ganz gewöhnliche Wörter dafür benutzte,

z.B.: „**Potzblitzkakerlakpfefferminztee!**“ oder:
 „**Potzblitzholledauradaupolizeikartoffelbrei!**“ –

So etwas muss einem erst mal einfallen! - Fällt euch so etwas ein? Ein so langer Ärgerlaut, bei dem euch niemand schimpfen kann?

K3-Wortkarten: *Verteilen Sie große Wortkarten auf dem Boden.*

Anweisung: Ihr könnt alleine oder mit Partnern arbeiten. Jeder Fluch soll mit Potz Blitz anfangen. Dann sucht ihr die Wörter aus, die euch gefallen. Wer neue Wörter nehmen will, holt sich einen leeren Streifen und schreibt das Wort darauf.

Vorführung der Wörter: Untermauerung mit Trommel oder Unterstützung mit Hut, der vom Kopf gerissen und auf dem Boden während des Sprechens zerstampft wird.

K2-Satzstreifen: **Blitzschwab aus Meitingen**

**Ungeheuer so groß wie ein Mastochs
und Augen so groß wie Suppenschüsseln.**

- Erzählen: (5 Min.)** Das Ungeheuer, das diesmal schon so groß wie ein **Mastochs** war und Augen wie **Suppenschüsseln** hatte, interessierte den Blitzschwaben sehr. Er beschloss mitzugehen. Sie wollten drauf zusammen tüchtig anstoßen, aber der Wirt brachte nur dünnen Himbeersaft. Da ließ der Blitzschwabe einen Fluch los, dass die tapferen Schwaben gleich vom Hocker fielen und der Wirt die ganze Bagage hinausschmiss, ohne dass sie bezahlen mussten.
- Aufforderung:** Wer will, kann jetzt nochmal sein Ärgerwort vorführen.
- Ausklang: (5 Min.)** *Zusammenfassung: Zum Stundenschluss rufen Sie die bisher genannten Schwaben noch einmal ins Gedächtnis:* Die Kinder rufen einander auf und fragen: Wer bist du? Das aufgerufene Kind stellt einen Schwaben mit einer Eigenschaft vor, die anderen raten.
- Ausblick:** Nächstes Mal kommen wir nach Memmingen und ihr erfahrt, warum der Spiegelschwabe "Spiegelschwabe" heißt.

Spieleinheit 3 Vom Spiegelschwab zum Allgäuer

- Schwerpunkt:** Die sieben Schwaben zusammenführen und ihnen unterschiedliche Merkmale geben.
- Material:** K2-Satzstreifen, K4- Wortkarten der Herkunftsorte, Fernglas (aus zwei Klorollen), rutschende Hose, gelbe Stiefel, Kochtöpfe, Schnapsfläschchen, Spiegel an der Jacke, Hut mit langer Gockel-Feder
- Überblick:** „Die Wut rauslassen“ ist „unanständig“, vor allem für Mädchen. In der Rolle des Blitzschwaben lernen die Kinder die Hilflosigkeit kennen, die hinter der Wut steckt. Wird sie unterdrückt, wird Hass aus ihr oder Angst. Dann erfahren die Kinder im Bewegungsspiel die Eigenschaften der Schwaben. Die Geschichte vom Spiegelschwaben und seiner Familie wird im freien Rollenspiel in Kleingruppen geübt. Nach dem Treffen mit dem Allgäuer lesen sie die Abschnitte vor. Die Kinder wiederholen die ganze bisherige Geschichte in Szenen.
- Ankommen:** Karten ausschneiden, Ärger-Wörter zusammenkleben, Koffer herrichten
- Einstimmen:** **(10 Min.)** Legen Sie die Wortkarten für die „Fluchwörter“ bereit. Aus Wortkarten Fluch-Wörter bauen. Vielleicht erzählen die Kinder von zornigen Äußerungen und spielen damit. Wie führt sich die kleine Schwester auf, wenn sie wütend ist? Was machst du, wenn du außer Rand und Band vor Wut bist? Usw.
- Fluchspiel:** Wer ein langes Ärger - Wort sagen kann, geht in die Mitte und setzt den Hut auf. Er wirft ihn auf den Boden, zerstampft ihn und schreit sein „Ärger - Wort“. Wir denken dabei an alles, was uns misslungen ist, was uns geärgert hat, wir lassen so richtig die Luft raus!

Spielzeit

Bewegung im Raum: (15 Min.) *Die Geschichte auffrischen:* Die Schwaben mit Erkennungszeichen ausstatten: Teilen Sie die Schwaben in fünf Gruppen ein und lassen sie die Kinder durcheinander gehen. Dann rufen Sie die einzelnen Gruppen zu Aktionen auf:

Seehas - Fernglas, er guckt in die Weite und sieht das Nächstliegende nicht.

Erzählen: Der Seehas schaut ständig durch sein Fernglas und stößt mit anderen Leuten zusammen. Dann beschimpft er diese auch noch: „Kannst du nicht aufpassen?“

Nestelschwab – Hose, die immer rutscht: Was soll er denn richtig anpacken, wenn er nie beide Hände frei hat?

Erzählen: Wenn ihr einem Nestelschwab begegnet, erkennt ihr ihn daran, dass er die Hose festhält. Schafft ihm eine Arbeit an! Was passiert?

Gelbfüßler - gelbe Stiefel: Er haut schnell ab, wenn Unheil droht!

Erzählen: Die Gelbfüßler unter euch gehen ganz normal umeinander und plötzlich kratzt ihr die Kurve und haut ab!

Knöpfleschwab – Kochtöpfe: Er ist der Wichtigste! Er bekommt immer zuerst!

Erzählen: Wenn ihr einem Knöpfleschwaben begegnet, dann bittet ihn um ein paar Spätzle. Ob ihr welche bekommt?

Blitzschwabe – Schnapsfläschchen: Er hält im Kopf nicht aus, was immer schief läuft! Da braucht er einen Schluck!

Erzählen: Den Blitzschwaben passt schon wieder nichts! Sie bleiben stehen und fluchen!

Der Spiegelschwab

Erzählen: (Sitzkreis) Weiter führte sie ihr Weg nach Memmingen. Da sahen sie einen mitten im Städtchen vor der Haustür in der Sonne sitzen und in der Nase bohren, während alle anderen Leute brav ihrer Arbeit nachgingen. Doch plötzlich schoss aus der Haustür eine Frau, die hatte in einer Hand die Breischüssel, an der anderen zerrte sie ein kleines Kindchen herbei. (Mundart sprechen!) „So ein nixiger Saubua! Ich habe ihm so ein gutes Breile gekocht, aber er will nichts essen! Ob ich ihm die Nase zuhalte, dass es den Mund aufmachen muss oder ob ich ihm mit dem Löffel auf den Mund schlage, er sprudelt alles wieder heraus! Füttere du ihn! Es ist ja schließlich dein Bracke! Ich muss noch den hinteren Keller putzen, dem Großvater die Fußnägel schneiden und die Schupfnudeln kochen.“ - Rums - war sie weg und der Mann auf dem Bänkchen hatte sein Baby auf dem Arm und die Breischüssel in der Hand. „Ich muss einmal probieren, was die Mutter da gekocht hat!“ Dem Mann

schmeckte der Brei scheinbar sehr gut, denn er aß Löffelchen für Löffelchen selber auf. „Essen!“ rief das Kindchen. „I esse doch!“ antwortete der Vater. „Nicht essen“ rief das Kindchen. „Wenn du nicht willst, will ich!“ antwortete der Mann und aß fröhlich weiter. „Baby essen“, rief das Kindchen. „Nein, nein, ich esse doch keine Babys! Ich esse den Brei!“ antwortete der Mann und aß weiter. Das Baby brüllte fassungslos, bis die Mutter mit dem Putzlappen in der Hand wieder erschien. „Was fällt denn dir ein“, tobte sie. „Jetzt isst er meinem kleinen Michele das Breile weg! Dir werd ich Fuaß machen!“ Sie haute ihrem Mann den Putzlappen um die Ohren, dass er schleunigst Reißaus nahm. Die Schwaben hatten verwundert zugeschaut, und jetzt kam der Memminger direkt auf sie zu.

„Halt“, rief der Seehas! „Wir haben mit dir was zu besprechen!“ Und er erzählte die Geschichte vom Ungeheuer. Es war schon so groß wie ein **Trampeltier** und hatte Augen wie **Mühlsteine** so groß. Ganz erstaunt flüsterte der Nestelschwab: „...“ und der Seehas antwortete: „...“, so laut, dass der Nestelschwab gleich zusammenzuckte.

(Hüst - Hott sollen die Zuhörer einfügen.)

Als der Memminger bedächtig seine Nase am **Ärmel** abwischte, staunten die anderen, denn der war vor lauter Nase abwischen schon spiegelglatt. „**Spiegelschwab**, gang mit!“ riefen sie begeistert. Der Spiegelschwab konnte ebenfalls nicht fechten. „Rat kann ich euch schon geben, aber keine Tat! Ihr seht ja, dass ich schon mit meinem Weib, mit meiner Memminger Zwiefel, nicht fertig werde.“

Satzstreifen:

Spiegelschwab aus Memmingen

Ungeheuer so groß wie ein Trampeltier

Und Augen wie Mühlsteine.

Spiegel am Ärmel

Gespräch:

Was ist denn so witzig am Spiegelschwab?

Freies Rollenspiel:

In drei Teile zerschnittene Postkarten (oder alte Kalenderbilder), auf der Rückseite stehen die drei Rollen: Vater Mutter Baby

Dreiergruppe:

Vater, Mutter, Kind: Papa soll das Baby füttern. Die Spieler sollen die Rollen zweimal tauschen.

Kurzes Feedback

Vorspielen erst zum Stundenschluss in der Szenenreihe.

Erzählen:

Ja, der Spiegelschwab konnte zwar nicht kämpfen, aber er wusste, wo ein starker Mann wohnt: Der Allgäuer!

Der Allgäuer

So zogen sie ins Oberland und trafen den **Allgäuer**, der gerade seine „Säages“, die Sense, wetzte. Der Seehas erzählte, dass sie zusammen ein Ungeheuer fangen wollten, das so groß wie ein **Haus** sei und Augen wie **Mühlräder** hätte.

(Hüsch - Hott) Der Allgäuer war wirklich stark wie ein Bär. „Bigott“, sagte er, „Sankt Mang, Sankt Mang macht Wurm und Teufel bang!- I gang mit!“ Er setzte seinen Hut mit der Gockel-Feder auf und ging mit, denn der Mensch ist mit Gottes Hilfe stärker als alles Getier.

Satzstreifen:

Allgäuer aus dem Oberallgäu

Ungeheuer so groß wie ein Haus

Augen so groß wie Mühlräder

Hut mit langer Feder

Sankt Mang, Sankt Mang macht Wurm und Teufel bang

Zusammenfassung und Vorbereitung der Szenenreihe: (10 Min.)

Spielanweisung: Zählt nach, wie viele Schwaben wir jetzt haben! Wir spielen die Geschichte bis hierher. Zieht eine Rolle! Ab und zu wechseln wir die Rollen. Ihr spielt nur die Szene, die ihr in Händen haltet!

Außer den Schwaben brauchen wir noch einen Wirt, der immer nur Himbeersaft serviert, egal, was die Schwaben bestellen und der dann alle aus der Wirtschaft wirft.

Und wir brauchen eine Frau und ein Kindchen für den Spiegelschwab. Ich lese Abschnitt für Abschnitt vor und ihr spielt!

Drucken Sie eine Szenenvorlage aus, vergrößern und zerschneiden Sie diese! Lassen Sie die Rollenkarten für die Spieler verdeckt ziehen. Dann geben Sie etwas Zeit, dass sich jeder seine Requisiten zusammensuchen kann: im Klamottenkoffer und Requisitenkoffer mit Schüsseln, Hüten, Sachen zum „Umfunktionieren“. Haben Sie mehr als zwölf Mitspieler, nehmen Sie noch den Hasen dazu, der so gerne mitspielen würde, aber sich ständig verstecken und fliehen muss oder besetzen Sie den Knöpfleschwab und den Blitzschwab doppelt und sagen Sie, dass die beiden sich nicht gut leiden können. In der Wirtschaft können sie Stammtischbrüder einführen, die den Schwaben ein Loch in den Bauch fragen oder Lästermäuler, die sich böse über die Schwaben auslassen.

(25 Min.) Lesen Sie vor dem Spielen nochmals jede Szene vor! Gespielt wird aus dem Halbkreis heraus- wer dran ist, und geht in den Halbkreis. Sorgen Sie für den Fortgang der Geschichte, beobachten Sie die Ausdrucksweise, aber „verbessern“ Sie nicht! Klären Sie möglichst wortarm die Situationen. Noch ist die Sprechdeutlichkeit zweitrangig. Die Wortfindung, das „in der Rolle sein“, Ideen und Spielfluss haben Vorrang.

Ausklang:

Freies Rollenspiel

Ausblick: Rätsel: Jetzt sind die Sieben Schwaben beieinander, aber es fehlt ihnen was! Schaut das Bild an! (Lösung: der Spieß!) Nächstes Mal begleiten wir sie nach Augsburg, wo sie ihren Riesenspieß kaufen und allerhand erleben.

Spieleinheit 4: Die Sieben Schwaben in Augsburg

Schwerpunkt: Pantomimisches Darstellen, überheblich lästern

Material: Als „Waffen“ umfunktionierte Gegenstände

Überblick: Auf dem Augsburger „Plärrer“ improvisieren die Spieler verschiedene Jahrmarktsspiele. Sie erreichen ihr Ziel: den Laden des Waffenschmiedes, wo sie einen Spieß kaufen wollen. Dort lästern sie überheblich über die ausgelegten „Waffen“

Einstimmen: das „Hüsch - Hott -Spiel“

Der Plärrer in Augsburg

Erzählen: Heute dürft ihr mit den sieben Schwaben nach Augsburg auf den Plärrer. Das ist ein großer Jahrmarkt, größer als der Memminger Markt und kleiner als das Oktoberfest.

Die Sieben Schwaben haben Maul und Ohren aufgesperrt, als sie auf dem Plärrer die schönen Karusselle und Geisterbahnen und Riesenräder und Autoscooter gesehen haben. Wenn einer rief: „Kommt, wir fahren Achterbahn!“ schrien alle „Ja“ und stiegen ein.

Das Ja-Spiel (Impro): Die Kinder spielen ohne Requisiten alles, was man auf dem Jahrmarkt erleben kann, von „Hau den Lukas“ bis „Zuckerwatte essen“

Für das Stück arbeiten Sie das Karussellfahren, die Schaukel und die Geisterbahn aus.

Bei viel Zeit ist auch noch ein Zoobesuch denkbar - so ähnlich wie „Tiere raten“ oder ein

Museumsbesuch mit Statuen als Improspiel:

Einige sind Statuen, einer oder mehrere gehen als Zuschauer durch den Saal, stellen sich vor eine Statue und erstarren. Die Statue dahinter wird lebendig.

Erzählen: Die Sieben Schwaben hatten schon beinahe vergessen, warum sie nach Augsburg gezogen waren!

Sie gingen in den Laden des Waffenschmieds. Niemand war im Laden. So nahmen sie alle Waffen in die Hände und lästerten darüber.

„Waffen“ (Bilder oder Gegenstände) wandern im Kreis. Wer will, darf darüber lästern.

Ausklang: s

Ausblick: Ihr könnt euch schon denken, dass jetzt etwas Unangenehmes passiert! - Das erzählen wir euch nächste Woche!

Spieleinheit 5 Beim Waffenschmied

Schwerpunkt: Der Waffenschmied setzt die Schwaben unter Druck – Sie müssen sich etwas einfallen lassen, wie sie ausweichen können. Dann müssen sie miteinander klar kommen, wie sie sich am Spieß einordnen.

Material: Dachlatte 2 m, Kanten brechen, Vorsicht, kann splintern! - besser wäre Buchenrundholz vom Treppenbauer, teuer und schwerer zu tragen!
Waffenähnliche Gegenstände, z.B. Lineal, Löffel, Kochlöffel, Tablett (Schild).
Stäbe für Blumen, Kochtöpfe (Helme)

Überblick: Nach der Erzählung folgt ein freies Spiel. Der Waffenschmied beobachtet die Lästerszene und packt die Schwaben kräftig an. Jeder muss etwas abkaufen. Zusammen kaufen sie den Spieß. Es folgt mit Versuch und Irrtum eine Ordnung und die gleiche Richtung am Spieß herzustellen.

Einstimmen: Jahrmarktsspiele, Lästerszene

Erzählen: Die Sieben Schwaben hatten gar nicht gemerkt, dass der Waffenschmied in den Laden gekommen war und ihnen zuhörte. Der Waffenschmied war ein Kerl, so groß wie ein Kleiderschrank und er war sehr zornig über das Geschwätz der Sieben Schwaben! Schon hatte er den Allgäuer am Kragen gepackt und der wollte raufen mit dem Riesen, aber der Seehas lenkte ein: Sie hätten nur gesagt, die Spieße würden nichts taugen, weil sie ja einen Spieß für alle sieben kaufen wollen, also einen großen, langen, eine Riesenlanze.

Da brachte der Waffenschmied eine Dachlatte mit Blechscharte und die sieben Schwaben lobten zitternd, aber einmütig die gute Qualität. Sie kauften den Spieß, aber jeder musste noch etwas dazukaufen. (siehe Szenenvorlage)

Freies Rollenspiel: Die Schwaben lästern, plötzlich steht der bärenstarke Waffenschmied hinter ihnen. Jeder muss etwas kaufen.

Erzählung: Erst, als der Waffenschmied den Nestelschwab, der ja nicht einmal richtige Hosenknöpfe hatte, am Kragen packte, war es dem Blitzschwaben zu viel. Er fluchte, dass die Waffen klirrten und der Waffenschmied vor Schreck den Nestelschwab losließ. Diese Schrecksekunde nützen die Sieben Schwaben

und verließen eiligst das Geschäft. Aber so richtig vorwärts kamen sie nicht mit ihrem Spieß.

Turnen am Spieß

Aufforderung: Schaut, Kinder, hier ist der Spieß! Gleich werdet ihr wissen, warum die Schwaben nicht vorwärts kamen! Greift den Spieß, aber keiner rennt los!

Versuch und Irrtum - Selbstorganisation der Gruppe: Schaffen sie es, am Spieß in einer Richtung zu marschieren? Natürlich dürfen bis zu 15 Kinder ran!

*Für die **Spieleiter*innen** ein putziges Schauspiel!- Falls nicht ein Super-Organisator unter den Kindern ist, ziehen sie bestimmt auf beiden Seiten! Wer kommt nicht zum Zug? - beobachten, nach längerer Zeit über die Aufgabenstellung eingreifen, nicht über Nennung einzelner Namen. Z.B: „Hüsch!“ „Seppi, stell dich nicht so an!“ –sondern Hott: „Schaut alle Richtung Tür! Jeder hat eine Hand am Spieß!“*

Turnen am Spieß: Wir wiederholen komische Kombinationen ganz bewusst. Wir spielen „schüchtern“ und „Draufgänger“, „Drängler“ und „Witzbold“. Kommandoübungen: vorwärts - rückwärts - Spieß hoch (die Kleineren baumeln jetzt mit den Füßen in der Luft) - Spieß runter - auf die andere Seite steigen - Mannschaft kehrt. Einteilung der Truppe in Halter und Turner - oft wechseln. Die Turner üben balancieren über den Spieß, Purzelbaum, Felgaufzug, unten durch - oben drüber, zwischen den Beinen der Halter durch... alles, was ihnen einfällt. Geben Sie auf die Halter acht, dass sie nie zu schwer tragen! Nach der Übung am Spieß wird das Marschlied der Sieben Schwaben angesungen, dazu marschieren die Kinder am Spieß: „Links rechts, links rechts, Spieß voran..“ (siehe Lied-Teil K- 10 -)

Von Augsburg zum Bodensee

6. Spieleinheit:	Der Bär/ Das Schwabenmädle
Schwerpunkt:	„Austeilen“ und „Einstecken“- Zwei Geschichten über Gewaltbereitschaft.
Material:	K-8- Üble Kamerad*innen
Überblick:	Zwei Episoden werden erzählt und gespielt. Über schlechtes und bedrohliches Verhalten der Kinder untereinander wird – ohne Angstmake und Moralin - gesprochen.
Ankommen:	Requisiten herrichten, K-8- Karten ausschneiden
Einstimmen:	Lied 1 und Lied 2 – Ab jetzt ist Lied zwei zwischen den Szenen dran.
1. Teil/ Erzählen:	Jetzt könnt ihr schon fast so gut marschieren wie die Sieben Schwaben! Wir können also weitererzählen: Der Seehas ordnete seine Leute am Spieß und sie zogen los. Sie marschierten durch einen Wald, voran der kräftige Allgäuer. Der marschierte so streng, dass er außer dem Weg gar nichts mehr sah.

Die anderen Schwaben waren schon schweißgebadet, als ihnen ein Riesenschreck in die Knochen fuhr: Mitten auf dem Weg lag ein großer Bär! Ein Bär, ein Bär!“ schrien sie, rannten nach allen Seiten davon und fielen dann vor Schreck in Ohnmacht. Nur der Allgäuer hatte nichts gemerkt, bis er samt Spieß über den Bären stolperte. Nun stutzte der Allgäuer, aber er merkte gleich, dass der Bär tot war, denn dieser stank fürchterlich. Wo waren denn die Kameraden? - Oh je, da lag einer „tot“ auf dem Weg, da einer hinter dem Busch - überall lagen sie regungslos umeinander. „Oh je, jetzt habe ich sie rückwärts mit dem Spieß erstochen!“ - fuhr es dem Allgäuer durch den Sinn. Er versuchte, die Kameraden zu wecken - keiner rührte sich. Da setzte er sich traurig auf einen Baumstumpf und heulte laut um seine lieben Kameraden. Diese trauten sich langsam die Augen zu öffnen und schlichen zum Allgäuer heran. Vorsichtshalber heulten sie auch, alle zusammen, bis sich der Allgäuer umdrehte und merkte, dass alle am Leben waren. Das war eine Freude! Sie häuteten den Bären und hängten das Fell über den Spieß, dass jeder, dem sie begegneten, gleich sehen konnte, was sie für tüchtigen Gesellen wären. Nun zogen sie weiter bis zu ihrem nächsten Abenteuer. Nächste Woche geht die Wanderschaft erst richtig los.

1. Rollenspiel: Marschieren am Spieß, Lied am Spieß: Die Kinder spielen die Szene mit dem Allgäuer und dem Bären.

Das Schwabenmädle aus Schwabeck (kann doppelt besetzt werden)

2. Teil/ Erzählen: Die sieben Schwaben begegneten bei Schwabeck einer schönen Bauerntochter, die im Wald gerade Himbeeren pflückte. Der Spiegelschwabe und der Blitzschwabe „machten sie an“. Die beiden wollten einen Kuss, aber das Mädchen gab ihnen eine Ohrfeige, dass sie umfielen.

- Sitzkreis: Gespräch über Aufdringlichkeiten in der Klasse, auf dem Schulhof. Nach Bedarf Rollenspiele: Merke ich eigentlich, ob es einem Mädchen auch gefällt, wenn ich sie ins Klo sperre? - Wie kann ich Aufdringlichkeiten begegnen und Herr werden? - Wie merke ich, wenn aus Spiel ernst wird....

- Erzählen: Während Spiegelschwabe und Blitzschwabe sich aufrappelten und um das Mädchen stritten, war sie längst abgehauen. Sie schrie nach: „Ihr könnt mich mal..... an Kirchweih besuchen!“

- Ausklang/Spielübung: „Watschenbaum“: Einer klatscht in die Hände, während der Andere seine flache Hand schnell auf das Gesicht des Klatschers zu bewegt und dann stoppt. Bei etwas Zeit können Sie eine Runde

„Bühnenkampf“ anfügen unter dem Motto: Das Opfer bestimmt den Angriff, nicht der Angreifer!

Ausblick: Denkt über eure Klasse nach! Herrscht da ein gutes Klima?

7. Spieleinheit: Die Hopfengärten in Memmingen

Schwerpunkt: Kräfte messen- Niederlagen akzeptieren, bei Siegen kameradschaftlich bleiben.

Material: Matten, Schiedsrichterpfeifen, Stangen mit Krepp-Papierstreifen (Hopfenstangen), K-10- Lied vom „Hopfenroien“

Überblick: Zuerst wird gerauft wie die Sieben Schwaben oder für die nächste Szene gebastelt. Das „Zitterspiel“ um die Angst des Spiegelschwaben vor seiner Frau soll als körperliche Lockerung wirken. Nach der Erzählung vom Hopfengarten wird zum Ausklang das Lied vom „Hopfenroien“ eingeführt.

Ankommen: Die Kinder bauen die „Kampfarena“ mit Matten auf und bereiten an der Tafel eine Tabelle vor, wer mit wem kämpfen will und wer Schiedsrichter dieses Kampfes ist. Wer nicht kämpfen will, schneidet grüne Krepp-Streifen zu.

Einstimmen: Das Lied am Spieß

Erzählen: Der Spiegelschwabe sah den Vollmond. Jetzt wusste er, dass Memmingen nicht mehr weit war. Der Blitzschwabe stritt mit ihm, ob es den Memminger Mau überhaupt gäbe. Sie rauchten, bis der Allgäuer einen am Hosenbund packte und zappeln ließ und den anderen knöpfte er sich vor, denn er packte ihn an dem Kragen.

Ringkämpfe: *Sprechen Sie über faire Kampfregeln und hängen Sie das Plakat „Kampfregeln“ auf. (Kostenloses Heft1!) Die Kinder suchen sich Partner und Schiedsrichter. Der beste Ringer, die beste Ringerin wird ermittelt. Wer weder mitmachen noch zuschauen will, bereitet die Hopfenstangen vor: Oben an den Haselnuss-Stangen wird mit Garn je ein Krepp-Streifen befestigt.*

Vor Memmingen fing der Spiegelschwabe zu zittern an.

Angstspiel: Der Spiegelschwab hat Angst vor seiner Frau: Wir lassen verschiedene Körperteile zittern und schlottern: Arme, Beine, Rumpf, den ganzen Körper. Jetzt sucht ihr euch einen Partner. Einer liegt auf dem Boden, der andere nimmt vorsichtig einen Arm und lässt ihn schlottern, dann den anderen Arm, dann ein Bein und das andere Bein. Wechselt jetzt ab!

Wir hören der Geschichte im Liegen, mit geschlossenen Augen weiter zu:

- Erzählen:** Der Spiegelschwabe wusste einen guten Weg um Memmingen herum durch die Hopfengärten. Die sieben Schwaben schlichen um die Stadt, aber die Frau des Spiegelschwaben war gerade beim Hopfenzupfen und das Kindchen schrie gleich: „Papa!“ - Schon kam die Frau schimpfend auf ihn zu, da schlüpfte er in seiner Not ins Bärenfell. Frau und Kind rannten davon. Die anderen waren derweil weitergezogen, als ob nichts wäre. Durch das hintere Stadttor zogen sie in Memmingen ein. Sie gönnten sich ein Bier. Der Spiegelschwabe mit seinem Bärenfell suchte sie überall. Die Leute liefen vor ihm davon. Als der Spiegelschwabe dreimal um die Stadt gerannt war, fanden sie sich.
- Ausklang:** „Hopfenroien“: Die Bastler stellen sich in einer Reihe mit den Hopfenstangen auf und schwenken die grünen Bänder. Singen Sie das Lied vor. (K-10-)
- Ausblick:** Wer kann sich ein Tänzchen mit den Hopfenstangen ausdenken?

8.Spieleinheit: Auf der Kronburg

Schwerpunkt: Zuhören und agieren.

- Material:** Rollenkarten: je nach Spieleranzahl wird die Zahl der Mitwirkenden erhöht: mehrere Wachen, Küchenjunge, mehrere Bullenbeißer; Tor, Sessel, Schüssel, Löffel, Gitter, Hellebarden, Helme, Harnisch; Weidezahn, Kuhmasken, Stiermaske
- Überblick:** Die Kinder spielen zwei Spieleinheiten direkt zur Erzählung, anschließend werden die Szenen aus dem Gedächtnis gespielt.
- Ankommen:** Rollenkarten ausschneiden, Burg mit engem Tor und Thronsaal herrichten
- Einstimmen:** Wir singen das Hopfenlied und laufen um die Hopfenstangen herum. Hat sich jemand ein Tänzchen ausgedacht? Nach dem Lied ziehen alle eine Rollenkarte.
- Spielzeit/ die Erzählung:** Jetzt lassen wir die Sieben Schwaben mit ihrem Spieß zur Kronburg wandern und singen ihr Lied: Links rechts..
- Rollenspiel:** Oh, da ist ein enges Tor! Wir spielen, wie die Schwaben den Spieß quer zum Tor stellen und so nicht durchkommen.
- Der Bullenbeißer-Hund bedroht die Schwaben, die Wache hält sie auf und fragt, was sie auf der Kronburg wollen.
- Der Seehas erzählt sein Sprüchlein. Der Junker erscheint im Tor. Er glaubt dem Gesindel nicht. Die Schwaben werden eingesperrt.

Im Gefängnis schreien sie laut, dass sie Hunger haben. Der Koch, Herr Schmalhans Küchenmeister, macht Meldung beim Junker.

Er jammert, aber der Junker befiehlt seinem Küchenmeister „Schmalhans“, er soll dem Gesindel eine Pfanne Spätzle zu kochen. Dieser jammert, er müsse das Mehl schon mit dem Besen im Kasten zusammenkehren. Der Junker solle doch die letzte Mahlzeit, die er noch kochen könne von den Vorräten, nicht den hergelaufenen Lümmeln geben, sondern den Burgleuten. Aber der Junker antwortet, er sei für Sitte und Ordnung verantwortlich. Gefangene darf man nicht hungern lassen - eigene Leute schon.

Schmalhans serviert die Pfanne Spätzle den Gefangenen, aber der Knöpfleschwab sagt, er müsse erst probieren, ob das Zeug nicht giftig sei. Schmalhans läuft die Spucke im Mund zusammen, er verfolgt jeden Löffel voll, den der Knöpfleschwab isst. Die Schwaben wollen endlich auch etwas haben, aber der Knöpfleschwab isst die guten Spätzle ganz alleine auf und fragt Herrn Schmalhans, wann das Essen für die anderen käme.

Schmalhans rennt zum Junker und berichtet.

Da stellt der Junker den Sieben Schwaben einen Brief aus, dass sie gefährliche Kahlfresser wären und niemand solle sie mehr ins Gefängnis stecken, sondern über die Grenze nach Würtemberg jagen. Die Burgleute jagen die Schwaben davon. Sie sammeln sich und singen das Lied am Spieß.

Wiederholung: Die Gruppe wiederholt die Szene nach eigenem Gedächtnis, mit eigenen Ausschmückungen.

Der Stierkampf

Lied: Lied am Spieß

Ordnen Sie die Spieler in drei Gruppen: die sieben Schwaben, die Kuhherde mit Stier, die Zuschauer. Zwei Kinder halten den Weidezaun.

Erzählen und Spielen: Und weiter geht die Reise! Sie kommen zu einer Herde Kühe. Weil sie immer geradeausgehen, führt sie der Allgäuer mitten durch eine Weide.

Der Stier greift an. Der Allgäuer liefert einen Stierkampf mit ihm, die andern retten sich hinter den Zaun und feuern ihn von dort aus an, wo sie sich hin gerettet hatten.

Der Stier wirft den Zaun um und jagt die Sieben Schwaben, bis ihn der Allgäuer wieder bezähmt und hinter den Zaun führt.

Wiederholung: Auf geht's zum Stierkampf!

Wer den Stier spielen will, bekommt die Stiermaske. Wer den Allgäuer spielen will, bekommt die „Joppe“, die er als Stierkampftuch benützt. Die Kühe rufen jedes Mal, wenn der Stier am Allgäuer vorbeischießt: „Olé!“ Wenn der Stier nicht mehr kämpfen will, gibt er seine Maske weiter, wenn der Allgäuer nicht mehr kämpfen will, gibt er seine Joppe weiter.

Ausklang: Nach dem Stierkampf sind alle ein wenig müde und finden in einer Scheune Unterschlupf. Und ihr überlegt mal im Stillen, welche Rollen ihr schon gespielt habt im Lauf der Wochen.

Ausblick: Unsere Reise um Bodensee ist bald zu Ende. Nur noch eine Rolle kommt dazu: Der „Norddeutsche“

Je nach Zeit und Spiellust können Sie aus den Spieleinheiten auch zwei machen.

9. Spieleinheit/Am Bodensee - Das Ende der Geschichte

Schwerpunkt: Einem Fremden begegnen, Dialekt wahrnehmen. Ausreden erfinden.

Material: Kontrolle des Fundus

Überblick: Zwei Szenen des Spielmärchens werden beim Erzählen im Rollenspiel ausgeführt.

Ankommen: Die Kartons von jedem Spielschwaben und die Kartons für jede Szene werden auf Vollständigkeit geprüft.

Einstimmen: Heute fangen wir damit an, wie die Schwaben in der engen Scheune schlafen. Legt euch auf den Boden, auf die rechte Körperseite - Füße in meine Richtung! Und jetzt wechselt auf die linke Seite! Und wieder zurück! - Wer ist bereit und legt sich quer auf die Anderen?

*Durch den Seitenwechsel wird der oben liegende immer weiter getragen:
„Baumstamm flößen“.*

Spielzeit:

Erzählen/Spielen im Halbkreis: Als die Sieben Schwaben in die Scheune kommen, sitzt schon einer drin: ein Norddeutscher! Der spricht ganz anders! Er will im Allgäu etwas Besonderes erleben. Er erzählt, dass er auf der Suche nach den Sieben Schwaben sei, die würden so tolle Streiche machen, und darüber wolle er ein Buch schreiben.

Rollenspiel: Einige Kinder versuchen, hochdeutsch zu sprechen. Andere fragen den Norddeutschen aus, aber er versteht nichts. Und sie verstehen auch nur ganz langsam.

Die Sieben Schwaben runzeln die Stirn und legen sich nieder. Der Norddeutsche liegt zwischen ihnen und warnt sie, dass er nachts im Traume um sich schlagen würde, das sei aber nur, weil er vom Diskutieren träume. Der Allgäuer antwortete, er träume auch immer, und zwar von seinen Ochsen, dass er sie mit seinem Ochsenziemer schlage.

Rollenspiel: Wenn einer sich umdreht, drehen sich alle um. Endlich schnarchen alle. Der Norddeutsche liegt quer über allen und fällt auf den Boden. Er fängt an zu schreien und um sich zu schlagen. Der Allgäuer steht auf und verhaut den Norddeutschen mit seinem Ochsenfießel. Aufhören, aufhören, schreit der Norddeutsche, aber der Allgäuer sagt, dass er ja nur träume und träumen könne man nicht mir nichts dir nichts aufhören. Mitten in der Nacht ergreift der Norddeutsche die Flucht.

Erzählung: Am Morgen erwachen die Schwaben und sehen unten im Tal den Bodensee glänzen. Sie stellen dem Seehas viele Fragen über den See und der kann seine ganze Klugheit unter Beweis stellen. Er fragt, wer etwas über den Bodensee wissen will?

Fragen: *Die Gruppe denkt sich Fragen und Antworten aus:*

Wieso heißen die Fische im Bodensee „Fellchen“? - Weil das Wasser im Winter so kalt ist, dass sie ein Fellchen brauchen.

Wie tief ist der See? - Genauso tief, wie das Wasser hoch steht.

Warum heißt der Bodensee Bodensee? – Weil er bis zum Boden hinuntergeht.

Dann marschierten die Sieben Schwaben zum Wald am See:

Lied: **Dunt, dieba denadett**

Erzählen: Vor dem Wald machten sie halt und wollten ihre letzte Mahlzeit essen. Der Blitzschwabe hatte Liebeskummer, er wollte ohne Essen nach Schwabeck zu dem Mädchen, das ihn so freundlich zur Kirchweih eingeladen hatte. Der Spiegelschwabe wollte wieder anfangen, dass das Mädchen ihm gehöre. Die anderen sagten, er solle lieber heim nach Memmingen zu seiner Memminger Zwiebel. Da wollte der Spiegelschwabe doch lieber in den Wald zum Ungeheuer. Während sie auf das Essen warteten, klopfen sie ungeduldig mit den Gabeln auf ihre Blechnäpfe.

Spielübung: Wir spielen damit und machen ein rhythmisches Spiel, das heißt: **“Der lange, stille Satz“ - z.B.: „Spätz - le- mit - So- ße und Spätz- le- mit - Kääääs“.**

Vorsprechen, nachsprechen, laut, leise, mitklatschen, lautlos sprechen, nur noch innerlich mitsprechen und laut klatschen. Jetzt wird jedem Spieler eine Silbe zugeteilt, die er je nach Abmachung sprechen oder nur mit der Gabel klopfen soll. Nun klopfen alle nur noch ihre Silbe mit der Gabel. Dann wird irgendeine Silbe mitten im Satz laut gesprochen, bei der Wiederholung eine nächste, bei jeder Wiederholung kommt eine Silbe dazu, bis zum Schluss der ganze Satz steht. Er wird ohne Geräuschuntermalung laut wiederholt.

Erzählen: Und während alle mit ihren Gabeln klopfen, isst der Knöpfleschwab die halbe Schüssel aus.

Rollenspiel: Jetzt gibt es kein Entrinnen mehr. Alle fangen an zu schlottern. Der Allgäuer sagt, er sei lange genug vorangegangen. Jeder begründete, warum er nicht vorne gehen wolle. Der Gelbfüßler wurde überredet. Er dachte sich: „Wenn das Ungeheuer kommt, laufe ich sowieso davon!“

Sie schleichen schlotternd durch den Wald, erschrecken vor jedem Ast. Der Spiegelschwabe bekommt Durchfall. Er sagte, die andern sollten nur schon vorwärts gehen. Aber sie warten, bis er wieder aus den Büschen kommt. Mitgegangen, mitgehangen! („Sell dau, sell hau!“) Der Spieß wird vorne immer länger und hinten

immer kürzer. Plötzlich brüllt der Seehas: Das Ungeheuer! - Vor ihnen sitzt der Has und macht Männchen. Die Sieben Schwaben schreien durcheinander, der Has überlegt: „Vor so viel Dummheit kann man nur fliehen!“ und springt davon, die Sieben Schwaben hinterher. Sie triumphieren - Das Ungeheuer ist verjagt für alle Zeiten! - diese Wildkatze, (s'isch wägerle wohr!) dieser Bernhardiner, diese Wildsau, dieses Trampeltier! Der Allgäuer meint, er hätte nur einen Hasen gesehen. Aber das war ein besonders großer, äußerst gefährlicher Seehase. Gott sei Dank haben sie ihn bis über den Rhein ins Franzosenland gejagt. Da soll er nur um sich beißen! Sie beschließen, das Bärenfell als Siegeszeichen in Überlingen aufzustellen. Dann erlauben sie dem Publikum zu klatschen, weil sie ja so tolle Kerle sind.

Ausklang/ Imagination: Das war nun eine lange Reise! Legt euch auf den Rücken und schaltet das „Kopfkino“ ein! Wir lassen den Film rückwärts laufen, ich sage euch einige Stichwörter:

die Begegnung mit dem Hasen - der Speiß, der vorne immer länger wird und hinten kürzer- das Abschiedessen - die Scheune - der Stierkampf- Memmingen - das Mädle - der Bär - der Sieben-Schwaben-Speiß, - der Waffenschmied - der Plärrer .

Jetzt werden beim Rückwärtslauf die Schwaben immer weniger:

der Allgäuer - der Spiegelschwab - der Blitzschwab - der Knöpfleschwab - der Gelbfüßler- der Nestelschwab - der Seehas, der arme, kleine Bodensee- Hase, der nur spielen will!

Zur Feier des Tages gibt es „Sieben-Schwaben-Spieße“, z.B. 7 Gummibärchen auf einem Zahnstocher.

Ausblick: Ihr kennt jetzt die Geschichte schon sehr gut.

Wenn wir sie aber vor Publikum spielen wollen, müssen wir noch einiges bedenken.

Aussprache: Feste Rollen, genau nacheinander spielen, deutlich sprechen, gut zusammenhelfen, unsere Sachen ordentlich aufbewahren...

Kündigen Sie die Rollenwahl an und die Szenenvorlage für die Kinder. Nutzen Sie dazu die Arbeitsblätter aus dem Kinderheft!

Kinderchor oder Singklasse und Instrumentalgruppe

Wirkt eine Sing- und Instrumentalgruppe aus der Grundschule mit, darf sie während des Stückes nie länger als zehn Minuten in Warteposition sein, damit die Kinder nicht unnötig diszipliniert werden müssen.

Wenige Lieder mit kurzem Text, die sich oft wiederholen, kommen den kindlichen Spielern und Sängern entgegen. Wegen der Lichtverhältnisse und der Lebendigkeit des Vortrags sollen alle auswendig singen und spielen.

Die Sänger sollen auch Auftritte auf der Bühne haben.

Teil A: Vorspiel: Anfangsauftritt: Drunten, drüben.. - Die Chorkinder stehen auf der Bühne, Kränzchen im Haar oder Trachtenhüte auf dem Kopf, der Hase schlüpft zwischen den Chorkindern durch und lädt ein zum Stück.

Teil B. Die Sieben Schwaben treffen sich: Drunten, drüben ...“ wird bei jedem Treffen wiederholt - jeder „Schwabe“ fügt seinen Vers ein, der vom Chor wiederholt wird. („Kämpfen ist nicht **mein** Zweck“, singt der Schwabe - "Kämpfen ist nicht **sein** Zweck.“, singt der Chor.)

Teil C: Die Reise der Sieben Schwaben: Das Marschlied der Sieben Schwaben verbindet jetzt die Szenen: „ Links rechts..“

Auftritte:

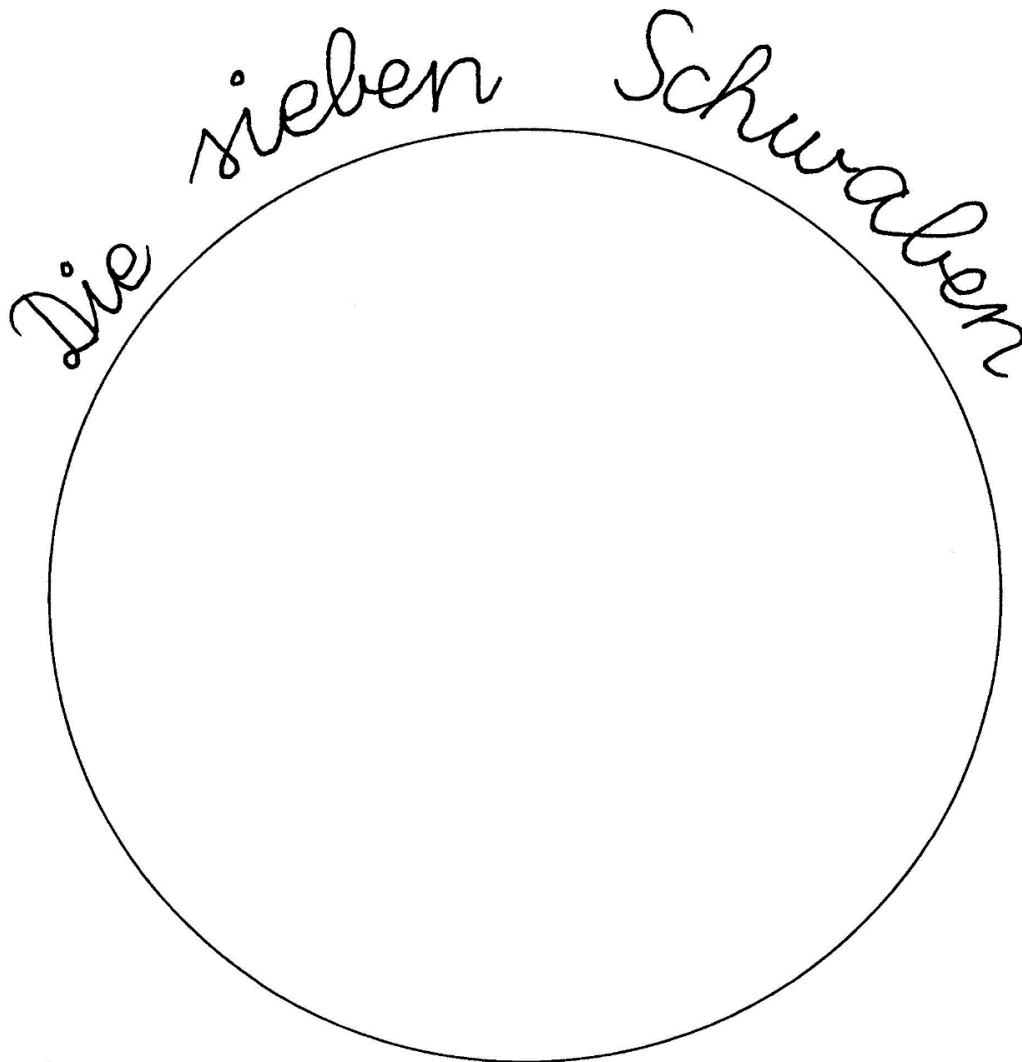
- Reigentanz mit Stab und grünem Band als Hopfengarten und als Bevölkerung von Memmingen, die vor dem Bären davonläuft.
- Kuhwiese: alle Chorkinder haben Halbmasken (Kühe) und rufen beim Stierkampf des Allgäuers „Olé!“
- Schlusssauftritt: Das Anfangslied wird auf der Bühne wiederholt, während die Sieben Schwaben ihre Bärenhaut schwenken.

Gesamtproben

Gesamtproben mit den Theaterspielern, Chor- und Instrumentalkindern sind erst vier Wochen vor den Aufführungen nötig. Wichtig! Die Musikanten sitzen den Spielern gegenüber und schauen das Stück an. Dann sind sie bei den Aufführungen selber nicht durch „Halsverdrehen“ abgelenkt. Erst kurz vor der Hauptprobe sitzen sie in der Musikantenecke.

Die Szenenvorlage als Ganzes bekommt jeder Spieler erst nach der „Halbzeit“ und nach der Rollenwahl. Vorher dient sie dem Spielleiter zur Orientierung. Sie kann zusätzlich zerschnitten und als Spielkarten an Kleingruppen ausgegeben werden.

Die sieben Schwaben/ Das Kinderheft



Name: _____ Klasse: _____ Tel.: _____

K2-Die sieben Schwaben – Die Merkmale

Seehas vom Bodensee
Er hat ein Fernglas und
er sieht nur in der Weite gut.

Nestelschwab: Herkunft unbekannt:
Hotzenwald, Schweiz
oder gar Franzosenland ?
Weil seine Hose rutscht,
hat er nie beide Hände frei.

Gelbfüßler aus Bopfingen
Vom Eier-Eintreten sind seine Stiefel
gelb.
Notfalls kann er ganz schnell
weglaufen.

Knöpfleschwab aus dem Rieß
Er hat das Kochgeschirr und probiert
immer zuerst.

Blitzschwab aus Meitingen
Mit fluchen und seinem
Schnapsfläschchen muss er seinen
Ärger hinunterspülen.

Spiegelschwab aus Memmingen
Er putzt seine Nase am Ärmel ab und
hat schon einen Spiegel am Ärmel.
Er schwätzt viel und tut wenig.

Allgäuer aus dem Oberallgäu
Hut mit langer Feder
Er ist bärenstark und gottesfürchtig.

K- 3- Wie der Seehas das Ungeheuer wachsen lässt.

Er ist ein gefährliches Tier.

Das Ungeheuer ist so groß wie eine Wildkatze.

(Nestelschwab)

Das Ungeheuer ist groß wie ein Höllenhund
und hat Augen wie Goldgulden. (Gelbfüßler)

Das Ungeheuer so groß wie eine Wildsau und
hat Augen so groß wie Spätzleteller. (Spätzleschwab)

Das Ungeheuer ist so groß wie ein Mastochs,
die Augen sind so groß wie Suppenschüsseln.

(Blitzschwab)

Das Ungeheuer ist so groß wie ein Trampeltier
und hat Augen wie Mühlsteine. (Spiegelschwab)

Das Ungeheuer ist so groß wie ein Haus

Und hat Augen so groß wie Mühlräder. (Allgäuer)

K-4-Erfinde ein neues Ärger-Wort!

Wörter mit S, Z, P, T und K sind besonders geeignet. Hier findest du eine Auswahl! Suche auch in deinem Wörterbuch! Setze Wörter, die dir gefallen, zusammen und probiere sie laut aus! Hole dir eine Rahmentrommel und finde einen Rhythmus für dein Ärger-Wort!

Potz Blitz _____**Hühnersuppe Raupenpuppe Puddingpampe Zuckerpuppe****Spatzenspucke Sumpfsalat Simsalabim****Salzsoße Sommersocke****Kakerlake Killerkatze Kinkerlitzchen Käseglocke Hühnerklein****Taubenmist Tabaktüte Tintentod Teetasse Tapetenkleister****Ziegenkäse Zuckerzicke Zirkuszicke Zementsack Zahnarztzange**

K-5- Wo die Schwaben herkommen

Bodensee
Hotzenwald
Bopfingen
Ries
Meitingen
Memmingen
Allgäu

K-6- Wie die Sieben Schwaben heißen

Seehas

Nestelschwab

Gelbfüßler

Knöpfleschwab

Blitzschwab

Spiegelschwab

Allgäuer

K-7- Wer außerdem noch mitspielt

Has vom Bodensee

Butzele

Waffenschmied

Schwabenmädle

Junker von Kronburg

Wachen

Büttel

Bullenbeißerhund

Schmalhans Küchenmeister

Stier

Kühe

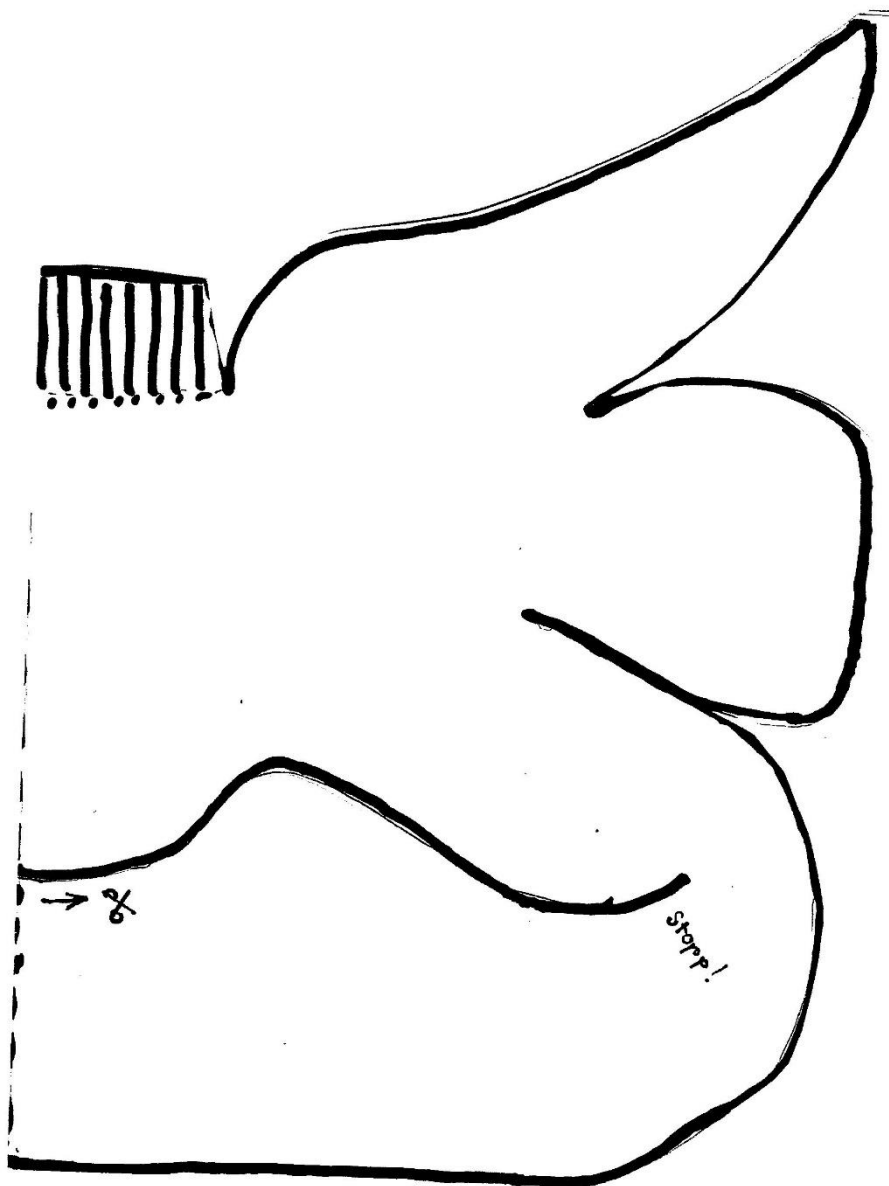
Preuß

K-8- Üble Kamerad*innen!

Spielt eine Szene! Findet Möglichkeiten, dieses Problem zu lösen!

Markus versteckt sich in der Pause in der Toilette. Er hat große Angst vor Thomas. Der packt ihn in jeder Pause und nimmt ihm sein Pausengeld ab. Wenn er keines hat, wirft er ihn auf den Boden und tritt nach ihm mit dem Fuß.	
Meral fährt jetzt mit dem Schulbus in die Mittelschule. Einige ältere Buben beschimpfen sie und bedrängen sie jeden Morgen. Sie traut sich nicht, jemand etwas darüber zu erzählen und nimmt ein Messer mit in den Schulbus. Die Buben zeigen sie beim Rektor an: Meral, die Messerstecherin!	
Stefan macht sich einen Witz daraus, im Mädchenklo das Licht auszumachen, dass die Mädchen kreischen. Heute geht eine Erstklässlerin zum ersten Mal alleine auf die Toilette. Stefan macht das Licht aus.	
Veronika hat Peter einen kleinen Liebesbrief geschrieben. Er lacht sie immer so nett an. Peter zeigt den Brief seinen Kameraden. Alle lachen Veronika aus.	
Sonja hat immer so abgetragene Klamotten von ihrer großen Schwester an. Außerdem hat sie nicht einmal ein Handy. Franz und Jutta machen sich über sie lustig: Sie schreiben in den sozialen Netzwerken über sie und stellen hässliche Fotos ins Netz.	
Luis würde gerne mitspielen beim Fußball, aber Ingo sagt, er solle verschwinden. Die anderen sagen nichts, obwohl Luis in der Schule ein guter Kicker ist.	
Kennst du auch eine üble Geschichte?	

K-9 – Die Masken



Kuh oder Stier

Schneide die Schablone aus! Falte ein Blatt quer! Lege die gestrichelte Linie auf die Falte und schneide das Blatt so aus, wie die Schablone liegt. Wenn du auffaltest, kannst du dein Tier fertigzeichnen!

K-10- Die Lieder

Monika Kohler

Die Sieben Schwaben stellen sich vor

Der Seehas singt:

Sopran

Dunt di- ba de- na det do isch es gar so nett
Wenn nur der Has it wär, wenn nur der Has it wär

s

1.do leit der Bo- da- see, do isch es schee!
2. der grutzg-ret kreiz und quer, den mach mer hee!

s

Der Nestelschwab singt: 3x /Kämpfa, des ka i net, / - i trags Gepäck!

Der Gelbfüßler singt: 3x /Kämpfa, des ka i net, / i lauf halt weg!

Der Knöpfleschwab: 3x /Kämpfa, des ka i net, / I koch da Speck!

Der Blitzschwab singt: 3x /Kämpfa, des ka i net, / I fluach ois weg!

Der Spiegelschwab: 3x /Kämpfa, des ka i net, / des hot koin Zweck!

Der Allgäuer singt: 3x /Kämpfa, des ka i wohl, / i hau dr en Grend voll!

Hochdeutsch: Drunten, drüben und überall, da liegt ein schönes Tal, da liegt der Bodensee, wunder-, wunder-, wunderschee! Wenn nur der Has nicht wär', der ist wild wie ein Bär, der lebt nicht lange mehr, hinter dem sind wir her!

3x /:Kämpfen, das kann ich net:/
Ich trag's Gepäck.....
Blitzschwab: 3x /:Kämpfen, das kann ich net:/
Kruz kratz zick zeck!
Allgäuer: 3x /:Kämpfen, das kann ich wohl:/
Ich hau dir'n Kopf voll!

61

Monika Kohler

Das Lied am Spieß

Text: M.Kohler

Sopran

Links - rechts, links- rechts, Spieß vo- ra,

Tapf- re Schwob- ba lang- et na!

Leit, dunt it ver- schrea-cka vor ei- serm lang- a Stea-cka, mit

eis- rer lang-a Stang- a dunt mir des Un-tier fang- a!

Hochdeutsch:

Links – rechts, links –rechts, Spieß voran,
 tapfre Schwaben greifen an!
 Leute, nicht erschrecken
 vor unsrem langen Stecken!
 Mit unsren langen Stangen
 Wolln wir das Untier fangen!

M.Kohler Die sieben Schwaben

Hopfen-Roien

Sopran

Zipf zapf zupf die Ho- pfen -stang- en

Wer kann auf die Stang- en lang- en?

Hilfsch du mir, no krieasch a Bier,

hülf sch mer net, dann hilf i dir!

Hochdeutsch:

Zipf –zapf- zupf, die Hopfenstangen
 wer kann diese Stangen erlangen?
 Hilfst du mir, dann kriegst du ein Bier,
 hilfst du nicht, dann helfe ich dir!

K-11- Szenenvorlage

Zum Kopieren für jeden Mitspieler, aber auch zum Zerschneiden für die Probenarbeit

Vorspiel:

Eine Saitenmusik mit Schlagzeug und Sänger oder ein Chor singen das Lied vom Bodensee: "Drunten, drüben.." Dabei hüpfte der Hase auf der Bühne zwischen den Musikern herum. Nach dem Lied beklagt er sich, dass niemand mit ihm spielen will, wo er doch der Has vom Bodensee sei und jetzt mitspielen würde beim Spiel von den Sieben Schwaben. Auf der Bühne liegen Koffer, in denen einige der Sieben Schwaben versteckt sind. Der Seehas tritt auf und schleicht zwischen den Koffern umeinander. Er schaut durch sein Fernglas. Der Has tupft ihn sanft an der Schulter: He, du, spielst du mit mir? Der Seehas dreht sich erschrocken um und rennt brüllend weg. Der Has schüttelt den Kopf, zuckt die Schultern und verschwindet.

B. Wie sich die sieben Schwaben treffen:

Seehas, Nestelschwab, Gelbfüßler

1. Schreiend kommt der Seehas auf der anderen Seite wieder auf die Bühne. Außer Atem schaut er zurück und stolpert über den ersten Koffer. Da krabbelt der **Nestelschwab** heraus. Beide erschrecken, dass sie alles fallen lassen. - Improspiel: "Was tust denn du da?" (zweimal), dann erzählt der Seehas, wie er im Wald aufgepasst hat, dass niemand Tannenzapfen stiehlt und wie er plötzlich ein Ungeheuer erblickt hat, so ähnlich wie eine Wildkatze. Und jetzt rennt er so schnell, dass er tapfere Leute findet, die ihm helfen, das Ungeheuer zu töten. - Der Nestelschwab würde schon mitgehen, aber.. er weiß nicht, wen er fragen soll. - Wie heißt er? Wie sein Papa, hat die Mama gesagt. Und wie heißt sein Papa? - Papa.. Der Nestelschwab darf mitgehen, wenn er dem Seehas sein Bündel trägt. - Sie machen aus, dass „Hott“ wahr heißt und „Hüsch“ verlogen.

2. Sie kommen nach Bopfingen, wo die **Gelbfüßler** wohnen. Der Seehas erzählt dem Nestelschwab, warum diese so heißen (vom Eier "eindappen"), aber der Nestelschwab kapiert nichts und fragt blöd. Der Seehas stolpert über den nächsten Koffer, der Gelbfüßler kommt heraus. Improspiel: "Was tust denn du da?" (zu dritt!)- Seehas erzählt vom Ungeheuer: Es ist so groß wie eine wilde Katze, hat aber Augen wie Goldgulden, in denen höllisches Feuer leuchtet. **Nestelschwab: „Hüst!“ - Seehas: „Hott!“ - Nestelschwab: S'isch wägerle woahr!** - Der Gelbfüßler meint, dass er zwar nicht fechten könne, aber so schnell laufen, dass er den Teufel auf dem freien Feld einfangen könne. Er zieht seine gelben Stiefel an - (sie sind so gelb vom „Eier eindappen“) und kommt mit.

Seehas, Nestelschwab, Knöpfleschwab, Blitzschwab,

3. Sie kommen ins Ries. (Der Seehas erzählt, warum das Ries so rund ist. Denn einmal sei der Teufel hungrig ins Ries gekommen, aber die Rieser hätten ihm nur Spätzle geben wollen, wenn er einen Goldgulden bezahlt. Da riss der Teufel dem Mond ein Stück aus und warf es auf das Ries. So ist ein riesiges rundes Teller in der Landschaft entstanden. Seitdem geben die Rieser manchmal ihre Spätzle um ein paar Heller her.) Der Seehas stolpert über den nächsten Koffer und sie lernen den **Knöpfleschwab** kennen. - Improspiel: "Was tust denn du da?" Der Seehas erzählt vom Ungeheuer. Es ist groß wie ein Bernhardinerhund und hat Augen so groß wie Suppenteller. - **Nestelschwab: „Hüst!“ - Seehas: „Hott!“ - Nestelschwab: S'isch wägerle woahr!** - Der

Knöpfleschwab kann nicht fechten, aber kochen kann er für die Mannschaft. Er lädt seine Töpfe auf und kommt mit.

4. Sie kommen ins Lechfeld nach Meitingen. Erstaunt schauen sie ins Fenster einer Wirtschaft, aus der sie einen unbändig langen Fluch hören. Sie treten ein und bestellen Getränke, Bockbier, Schnaps und Laternenmaßen - der Nestelschwab bestellt Leitungswasser, denn er hat kein Geld. Der Seehas wirbt den **Blitzschwab**. Das Ungeheuer ist so groß wie eine Wildsau und hat Augen wie Teigschüsseln. - **Nestelschwab: „Hüst!“** - **Seehas: „Hott!“** - **Nestelschwab: S'isch wägerle wohr!** - Der Blitzschwab kann zwar nicht fechten, aber fluchen kann er wie ein Heid. Außerdem will er das Ungeheuer unbedingt sehen. Er will mitgehen. Sie wollen drauf ein Kännlein Brantwein trinken, aber der Wirt bringt allen nur dünnen Himbeersaft. Da flucht der Blitzschwab, dass die anderen vom Stuhl fallen und der Wirt sie davonjagt, ohne dass sie bezahlen müssen.

Spiegelschwab, Frau Spiegelschwab, Baby, Seehas, Allgäuer

5. Sie kommen nach Memmingen. Da hockt der **Spiegelschwab** auf dem Bänke vor dem Haus und bohrt in der Nase. Seine Frau kommt mit dem schreienden Baby und der Breischüssel aus dem Haus. Der "nixige Bracka" will nichts essen und sprudelt jeden Löffel Brei wieder heraus, obwohl sie ihm die Nase zuhält und mit dem Löffel auf den Mund klopft. Jetzt soll der Mann das Kind füttern, denn sie muss noch den hinteren Keller schrubben. - Der Spiegelschwab probiert den Brei - Er schmeckt gut. Das Kind weigert sich etwas zu essen. Der Spiegelschwab isst Löffel für Löffel selber. Nun wird das Kind eifersüchtig und schreit: „Essen“. Der Spiegelschwab antwortet: „I esse doch!“. Er isst alles auf, das Kind plärrt. Die Frau kommt mit dem Putzlappen in der Hand heraus und sieht die Bescherung. Sie schimpft und haut dem Mann den Putzlappen um die Ohren. Der Spiegelschwab jammert, dass er fortgehen will in die weite Welt. Die Schwaben haben bei der Szene zugeschaut, jetzt fällt ihnen der Spiegelschwab direkt in die Arme - Der Seehas erzählt ihm, dass auch sie das Abenteuer suchen. Das Ungeheuer ist so groß wie ein Trampeltier und hat Augen wie Mühlsteine. - **Nestelschwab: „Hüst!“** - **Seehas: „Hott!“** - **Nestelschwab: S'isch wägerle wohr!** - Der Spiegelschwab will mitgehen. Er kann aber nicht fechten. Er kann Rat geben ohne Tat, denn er wird ja schon mit seinem Weib nicht fertig, mit dieser Memminger Zwiebel mit sieben Häuten. Er kennt einen, der ist bärenstark, den Allgäuer. Der ginge bestimmt mit und könne gut kämpfen.

Alle Spieler lassen sich die Hand drücken vom Allgäuer

6. Sie kommen zum **Allgäuer**. - Improspiel: "Was tust denn du da?" Der Seehas trägt seine Bitte vor. Das Ungeheuer ist so groß wie ein Drachen und hat Augen wie Mühlräder. - **Nestelschwab: „Hüst!“** - **Seehas: „Hott!“** - **Nestelschwab: S'isch wägerle wohr!** - „Bigott!“ sagt der Allgäuer. „Der Mensch ist stärker als alles Getier mit Gottes Hilfe.“ Er drückt jedem so fest die Hand, dass sie in die Knie gehen und kommt mit. Der Seehas gibt die weiteren **Reiseziele** bekannt: Zuerst gehen sie nach Augsburg. Da ist gerade der „Plärrer“. Alle plärren. Der Seehas erklärt, dass der Plärrer ein Jahrmarkt ist. Da wollen sie sich erst mal amüsieren und dann wollen sie beim Waffenschmied die richtigen Waffen einkaufen

C. Augsburg

7. Sie kommen auf der anderen Seite der Bühne wieder heraus und sehen Augsburg liegen. Schnell laufen sie zum **Plärerer!** Improspiel: „Jaaa!“: Einer ruft einen Vorschlag, alle brüllen „ja“ und führen den Vorschlag aus: Wir fahren Achterbahn! Ja! Wir fahren Karussell! - Ja, Wir gehen in die Geisterbahn! - Ja. - Immer werden auch Kinder aus dem Publikum mitgenommen.

8. Sie gehen zum **Waffenschmied**, um sich gescheite Waffen zu suchen gegen das Ungeheuer. Sie stehen im Laden lästern über die Waffen und merken nicht, dass der riesengroße Waffenschmied hinter ihnen steht und ihrer Lästerei zuhört. Der Waffenschmied baut sich auf und spielt mit seinen Muskeln. Er will wissen, was sie gesagt haben. Der Allgäuer will zu raufen anfangen, der Blitzschwab beschwichtigt: Sie brauchen einen Speiß für alle, drum hätten sie gesagt, dass die Speiße im Laden zu schwach seien. Der Waffenschmied holt einen Riesenspeiße: Eine alte Dachlatte mit rostiger Scharte. Er bedroht die sieben Schwaben, ob sie sonst nichts brauchen würden? Der Allgäuer kauft einen Hut mit Feder. Der Knöpfleschwab kauft einen Bratspeiße, auf dem sie das Ungeheuer braten wollen. Er jammert sehr beim Zahlen, aber Handeln ist zwecklos. Der Gelbfüßler kauft Sporen zum Hinausschlagen, der Seehas kauft einen Harnisch, der Spiegelschwab einen Harnisch für den Hintern, der Nestelschwab hat überhaupt kein Geld und der Blitzschwab lässt einen Riesenfluch los, als der Waffenschmied vom Nestelschwab verlangt, er solle etwas kaufen. Sie nützen die Verblüffung des Waffenschmiedes aus, um schleunigst den Laden zu verlassen.

D. Die Wanderung zum Bodensee

9. Die sieben Schwaben legen fest, wer wo **am Speiß** geht. Dabei nehmen sie die umständlichsten Wege, um sich einzuordnen: Sie schlüpfen unter dem Speiß durch, machen Hockwende über den Speiß, balancieren, krabbeln durch die gespreizten Beine der anderen, schießen übers Ziel hinaus, und machen Purzelbäume.... - der Kleinste sollte in der Mitte gehen, dass er beim Kommando „Speiß hoch“ gefahrlos in der Luft hängen kann und strampeln.) Sie ziehen in verschiedene Richtungen, sie turnen unfreiwillig am Speiß.....als sie endlich wissen, wer wo geht (Allgäuer, Seehas, Nestelschwab, Gelbfüßler, Knöpfleschwab, Spiegelschwab, Blitzschwab), wissen sie nicht, wohin. Jeder zieht in eine andere Richtung. Der Blitzschwab kriegt bei dem Hin und Her eine Wut. Potz Blitz! Ist doch klar, dass sie immer nur geradeaus gehen müssen, wenn sie zum Bodensee wollen, weil die Erde ja rund ist! Abmarsch mit dem Sieben-Schwaben-Lied: Links rechts, links rechts, Speiß voran..

10. Der Allgäuer geht vorne und guckt in die Luft. Der Seehas sieht auf dem Weg einen **Bären** liegen. Er schreit und rennt davon, alle rennen davon und fallen übereinander. Der Allgäuer stolpert über den Bären. Er merkt, dass dieser tot ist. Er schaut um - Seine Kameraden liegen alle auf dem Boden. Bigott, hat er sie hinterrücks mit dem Speiß erstochen? Der Allgäuer setzt sich auf den Bären und jammert. Die Kameraden erwachen. Leise schleichen sie heran und erschrecken den heulenden Allgäuer. Sie häuten den Bären und freuen sich über die erste große Beute.

11. Sie sieben Schwaben begegnen bei Schwabeck einer schönen **Bauerntochter**. Der Spiegelschwab und der Blitzschwab „machen sie an“. Die beiden wollen ein Schmätzle, aber das Mädchen gibt ihnen eine Ohrfeige, dass sie umfallen. Während sie sich aufrappeln und um das Mädchen streiten, ist es längst abgehauen. Es schreit nach: „Ihr könnt mich mal - an Kirchweih besuchen!“ Der Spiegelschwab ist ganz begeistert, dass das Mädle ihn eingeladen habe. Der Blitzschwab rempelt den Spiegelschwab. Der ist ja so blöd und außerdem verheiratet! Er besucht das Mädchen an Kirchweih!

12. Der Spiegelschwab sieht den **Vollmond**. Jetzt weiß er, dass Memmingen nicht mehr weit ist. Der Blitzschwab streitet mit ihm, ob es den Memminger Mau gibt. Sie raufen, bis der Allgäuer einen am Hosenbund packt und zappeln lässt und den anderen knöpft er sich vor, denn er packt ihn an dem Kragen.

13. Vor Memmingen fängt der Spiegelschwab zu zittern an. Er weiß einen guten Weg um Memmingen herum durch die **Hopfengärten**.

14. Einlage: Lied: **Zipf zapf zupf, die Hopfenstangen..**

15. Die sieben Schwaben schleichen um die Stadt, aber die Frau des Spiegelschwaben ist gerade beim Hopfenzupfen und das Kindchen schreit gleich: „Papa!“ - Schon kommt die Frau schimpfend auf ihn zu, da schlüpft er in seiner Not ins Bärenfell. Frau und Kind rennen davon. Die anderen sind derweil weitergezogen, als ob nichts wäre. Durch das hintere Stadttor ziehen sie in Memmingen ein und genießen im Wirtshaus ein „Memminger“ (Biersorte). Der Spiegelschwab mit seinem **Bärenfell** sucht sie überall. Die Leute laufen vor ihm davon. Als sie dreimal um die Stadt gerannt sind, finden sie sich.

16. Sie kommen zur **Kronburg**. Der Junker sieht die verdächtigen Gestalten und befiehlt seinem Büttel, er solle sie gefangen nehmen. Dieser kommt mit seinem Bullenbeißerhund und hat Mühe, seinen langen Speiß durch das Burgtor zu bringen, weil er ihn quer vor sich hält. Beinahe speißt er seinen Bullenbeißerhund auf. Der Büttel steckt die Sieben Schwaben ins Gefängnis. Die sieben Schwaben beschwerten sich, denn es ist Mittagszeit und sie brauchen was zu essen. Der Junker befiehlt seinem Küchenmeister „Schmalhans“, ihnen eine Pfanne Spätzle zu kochen. Dieser jammert, denn es ist kaum noch Mehl da. Der Junker antwortet, er sei für Sitte und Ordnung verantwortlich. Dann müssten halt die Leute auf der Burg mit der Schleiferbrüh zufrieden sein. Schmalhans serviert die Pfanne Spätzle, aber der Knöpfleschwab isst sie ganz alleine aus und fragt, wann das Essen für die anderen käme. Da stellt der Junker ihnen einen Brief aus, dass sie gefährliche Kahlfresser wären und man solle sie über die Grenze nach Württemberg jagen.

17. Sie kommen zu einer **Herde Kühe**. Weil sie immer geradeausgehen, führt sie der Allgäuer mittendurch. Der Hägel (Stier) greift an. Der Allgäuer liefert einen Stierkampf mit ihm, die andern feuern ihn hinter dem Zaun an, wo sie sich hingerettet haben. Der Hägel wirft den Zaun um und jagt die sieben Schwaben, bis ihn der Allgäuer wieder bezähmt und hinter den Zaun führt.

18. Die sieben Schwaben kommen in eine **Scheune**, wo sie übernachten wollen. Dort sitzt ein Norddeutscher, der etwas Besonderes erleben will im Allgäu. Er ist auf der Suche nach den Sieben Schwaben, denn er hat gehört, dass diese so tolle Streiche machen. Darüber wolle er ein Buch schreiben. Die sieben Schwaben sagen „so, so“ und legen sich schlafen. Der Norddeutsche liegt zwischen ihnen und warnt sie, dass er nachts im Traume um sich schlagen würde, das sei aber nur, weil er vom Diskutieren träume. Der Allgäuer antwortet, das mache nichts, weil er auch immer von Streichen träume, die er seinen Ochsen gebe. - Die Scheune ist eng. Wenn einer sich umdreht, müssen sich alle umdrehen. Das Publikum sieht nur noch die Fußsohlen. Endlich schnarchen alle. Der Norddeutsche fängt plötzlich an zu schreien und um sich zu schlagen. Da steht der Allgäuer auf und verhaut den Norddeutschen mit seinem Ochsenfießel. Der gute Mann

soll aufhören, aber der Allgäuer sagt, dass er ja auch nur träumt und träumen könne man nicht mir nichts dir nichts aufhören. Mitten in der Nacht ergreift der Norddeutsche die Flucht.

19. Die Sieben Schwaben erwachen und sehen in der Ferne den Bodensee. - Eine gehörige Lache, meint der Allgäuer. Die sieben Schwaben stellen **viele Fragen**. Der Seehas erklärt, dass die weißen Dinger auf dem See keine Wildenten seien, sondern Schiffe, dass jenseits des Ufers auch noch Leute wohnen wie du und ich, dass der See ohne Boden sei, dass er Wellen schlägt bei Sturm, hoch wie der Säntis, dass bei klarem Wetter versunkene Städte zu sehen seien, dass es dort Nixen gebe. Staunend ziehen die Sieben Schwaben den See entlang, an Überlingen vorbei, zum finsternen Wald, wo das Ungeheuer haust.

20. Vor dem Wald machen sie halt und wollen ihre **letzte Mahlzeit** essen. Der Blitzschwab hat Liebeskummer, er will nach Schwabeck zu Kathi, die ihn so freundlich zur Kirchweih eingeladen hat. Der Spiegelschwab will wieder anfangen, dass Kathi ihm gehöre. Die anderen sagen, er solle lieber heim nach Memmingen zu seinem Weib. Da will der Spiegelschwab lieber in den Wald zum Ungeheuer. - Rhythmisches Spiel: Der lange, stille Satz: (Beispiel), „Spätz - le- mit - So- ße, Spätz- le- mit - Kääääs“. Der lange, stille Satz wird mit Gabel und Löffel rhythmisch markiert. Dann wird irgendeine Silbe mitten im Satz laut gesprochen, bei der Wiederholung eine nächste, bis zum Schluss der ganze Satz steht. Er wird ohne Geräuschuntermalung laut wiederholt. Während alle mit ihren Gabeln klopfen, frisst der Knöpfelschwab die halbe Schüssel aus.

21. Jetzt gibt es **kein Entrinnen** mehr. Alle fangen an zu schlottern. Der Allgäuer sagt, er sei lange genug vorangegangen. Jeder begründet, warum er nicht vorne sein will. Der Gelbfüßler wird überredet. Er denkt sich, wenn das Ungeheuer kommt, läuft er sowieso davon. Sie schleichen schlotternd durch den Wald, erschrecken vor jedem Ast. Der Spiegelschwab kriegt Durchfall. Er sagt, die andern sollten nur schon vorwärts gehen. Aber sie warten, bis er wieder aus den Büschen kommt. Der Spieß wird vorne immer länger und hinten immer kürzer. Der Seehas brüllt: Das Ungeheuer! - Vor ihnen sitzt **ein Has** und macht Männchen. Die sieben Schwaben schreien durcheinander, der Has überlegt, schüttelt den Kopf und springt davon, die sieben Schwaben hinterher. - Den haben sie verjagt für alle Zeiten! - diese Wildkatze, (s'isch wägerle wohr!) diesen Bernhardiner, diese Wildsau, dieses Trampeltier! Der Allgäuer meint, er hätte nur einen Hasen gesehen. Aber das war ein besonders großer, äußerst gefährlicher Seehase. Gott sei Dank haben sie ihn bis über den Rhein ins Franzosenland gejagt. Da soll er nur um sich beißen! Sie beschließen, das Bärenfell als Siegeszeichen in Überlingen aufzustellen. Jetzt erlauben sie dem Publikum zu klatschen, weil sie ja so tolle Kerle sind!

E. Finale mit Bärenfell, Has und Musik

Textvorlage, hochdeutsche Fassung

Dieser Text dient den Spielleiterinnen und Spielleitern zur Orientierung.

Kinder bis zu zwölf Jahren spielen aus dem Stegreif! Auch Erwachsene, die in Mundart spielen, nützen die Szenenvorlage.

1. Teil - Vorspiel

Chor als lebender Vorhang:

Lied: Drunten, drüben und überall, da liegt ein schönes Tal, da liegt der Bodensee, wunder-, wunder-, wunderschee! Wenn nur der Has nicht wär', der ist wild wie ein Bär, der lebt nicht lange mehr, hinter dem sind wir her!

Has (zum Publikum):

Hallo, Grüß Gottle! Ich bin der Has vom Bodensee.
Hat jemand a Karotte für mich oder ein Stückchen Brot?
Hmmm, das schmeckt fein!

Wir spielen heute die Geschichte von den Sieben Schwaben und ich darf mitspielen! Wo ist denn der Seehas, der Angeber? - ach nein ich meine Anführer von den Sieben Schwaben. Kennt ihr die Sieben Schwaben? - Nicht? - Wollt ihr sie kennen lernen? - Ja? - Dann schaut mal alle her!

Der Chor zieht ab, auf der Bühne liegen drei Koffer, der Seehas schleicht mit dem Fernglas umher.

Has:

He, spielst du mit mir?

Der Seehas erschrickt und rennt brüllend davon, der Has zuckt mit den Schultern und geht ab.

2. Teil - Wie die Sieben Schwaben sich treffen

Der Seehas rennt auf die Bühne und fällt über einen Koffer. Aus dem Koffer steigt der Nestelschwab.

Seehas (Improspiel):

So, was tust denn du da?

Nestelschwob:

(kratzt sich am Kopf) Ich schwimme im Geld! Was tust denn du da? ..

Seehas: (macht Schwimmbewegungen, sagt z.B. "Ich rasiere mich.. einige Male hin und herspielen, dann:)

Ich bin der Seehas vom Bodensee und passe auf, dass keiner im Wald die Tannenzapfen klaut. Da habe ich im Wald ein Ungeheuer erblickt, das war so groß wie eine Wildkatze. Jetzt suche ich tapfere Leute, die mir helfen, das Ungeheuer zu erlegen. Gehst du mit?

Nestelschwab: Ich würde schon mitgehen, wenn ich gewiss wüsste, dass ich mitgehen darf.

Seehas: Dann frage deinen Vater!

N: Ich weiß nicht so recht..

Seehas: Wie heißt du denn?

N: Meine Mutter sagt, ich heiße wie mein Papa.

Seehas: Und wie heißt dein Papa?

N: Papa.

Seehas: Nun gut! Ich erlaube dir, dass du mitgehst, aber nur, wenn du meinen Koffer trägst!

N. nimmt den Koffer und das Bündel des Seehasen, da rutscht ihm die Hose runter.

Seehas: Ja pfui, schämst du dich nicht?

N: Meine Nestele sind kaputt! Da muss ich eben ständig die Hose raufziehen.

Seehas: So, so, die Nestele sind kaputt, du Nestelschwab! Da trägst du eben das Gepäck in der einen Hand und hältst die Hose mit der anderen! Auf zum Kampf!

N (singt, abwechselnd mit dem Chor):

Kämpfen ist nicht mein Zweck, Kämpfen ist nicht sein Zweck -
Kämpfen ist nicht mein Zweck, ich trag's Gepäck!

Chor: Drunten, drüben und überall, da liegt ein schönes Tal, da liegt der Bodensee, wunder-, wunder-, wunderschee! Wenn nur der Has nicht wär', der ist wild wie ein Bär, der lebt nicht lange mehr, hinter dem sind wir her!

Die beiden Schwaben gehen los.

Seehas: Als erstes muss ich dir gleich etwas lernen: Wenn ich "Hott" sage, habe ich die Wahrheit gesagt. Wenn ich "Hüsch" sage, habe ich gelogen.

N: Also..

Seehas: Nix also! Wenn ich „Hott“ sage, ist das die Wahrheit und wenn ich „Hüsch“ sage, ist das Lüge.

N: Hüüüsch!

Seehas: Hott, sage ich!

Der Nestelschwab erschrickt : Oh weh, jetzt bin ich so erschrocken, dass ich alles vergessen habe! (zum Publikum) Was heißt „hott“? - Wahr! Und was bedeutet hüsch? Gelogen! Ich hab's, Herr Seehas! Hüsch heißt hott und wahr heißt erlogen! - Nein, hüsch bedeutet erlogen und hott bedeutet wahr!

Seehas: Jetzt hast du es begriffen! Jetzt gehen wir nach Bopfingen zu den Gelbfüßlern.

N: Zu den Gelbfüßlern?

Seehas: Ja, zu den Gelbfüßlern. Die haben ihrem Fürsten recht viele Eier bringen wollen auf einem Wagen. Und damit sie mehr Eier aufladen können, haben sie die Eier mit ihren Stiefeln eingetreten.

N: Ja wie? Das verstehe ich nicht.

Seehas(wendet sich um und stolpert über den zweiten Koffer)

Frage nicht so dumm! Hoppla!

Was tust denn du da?

Improspiel zu dritt: Gelbfüßler antwortet, er fragt den Nestelschwab, der Nestelschwab antwortet und fragt den Seehas.

Seehas lässt sein Sprüchlein ab: Ich bin der Seehas vom Bodensee und passe auf, dass keiner im Wald Tannenzapfen klaut. Da habe ich im Wald ein Ungeheuer gesehen, das war so groß wie ein **Bernhardinerhund** und hatte Augen so groß wie **funkelnde Goldgulden**.

N: Hüüsch!

Seehas: Hott! *N. erschrickt und bestätigt dann.*

N: S'isch wägerle wohr!

Seehas: Jetzt suche ich tapfere Leute, die mir helfen, das Ungeheuer zu fangen. Gehst du mit?

Gelbfüßler: Kämpfen kann ich nicht, aber schnell rennen mit meinen eiergelben Stiefeln.

Chor/ Gelbfüßler: Kämpfen ist nicht mein Zweck -

Kämpfen ist nicht sein Zweck -

Kämpfen ist nicht mein Zweck, **ich laufe weg!**
Drunten..

Die drei ziehen singend über die Bühne, der Seehas stolpert über den nächsten Koffer, der Knöpfleschwab kommt heraus.

Seehas: Was tust denn du da?

Improspiel zu viert: Knöpfleschwab antwortet, fragt Gelbfüßler; Gelbfüßler antwortet, fragt Nestelschwab, Nestelschwab antwortet, fragt Seehas. Seehas lässt sein Sprüchlein ab:

Seehas:

Ich bin der Seehas vom Bodesee und passe auf, dass keiner im Wald
Tannenzapfen klaut. Da habe ich im Wald ein Ungeheuer gesehen,
das

war so groß wie ein **Wildsau** und hatte Augen so groß wie a
Spätzleteller.

N: Hüüsch!

Seehas: Hott! *N. erschrickt und bestätigt dann.*

N: S'isch wägerle wohr!

Seehas:

Jetzt suche ich tapfere Leute, die mir helfen, das Ungeheuer zu
fangen.

Gehst du mit?

Knöpfleschwab:

Kämpfen kann ich nicht, aber ich kann die ganze Mannschaft mit
Spätzle versorgen!

Chor/ Knöpfleschwab: Kämpfen ist nicht mein Zweck,

kämpfen ist nicht sein Zweck,

kämpfen ist nicht mein Zweck, ich brat den Speck!

Singend ziehen sie weiter und halten plötzlich inne: Sie hören ein "Mordsgeschrei" aus einem Wirtshaus. Neugierig gehen sie hinein und setzen sich an den Stammtisch. (Bei Erwachsenen ist diese Szene mit Lokalkolorit - vom Stadtrat bis zum Stammtischbruder- auszubauen, im Kindertheater geht es ohne kabarettistische Einlage)

Blitzschwab: So, so, kommt man auch mal nach Meitingen! Nestelschwab:
S'isch wägerle wohr!

Wirt: So, so, kommt man auch mal nach Meitingen!

Seehas:

Wie man sieht! Sagt, Herr Wirt, was war das gerade

für ein Mordskrach?

Wirt:

In Meitingen gibt es keinen Mordskrach! Da geht
alles der Reihe nach ordentlich! Was wollt ihr trinken?

Seehas:

Man muss immer schauen, was in einer Gegend üblich ist.
Ich trinke einen Meitinger Doppelbock!

Nestelschwab:

Was kostet ein Glas Leitungswasser?

Wirt:

Nix!

Nestelschwab:

Dann nehme ich eines!

Wirt: (sehr hochdeutsch)

ein Glas Wasser!

Gelbfüßler:

einen Eierlikör!

Wirt:

einen Eierlikör!

Knöpfleschwab:

Was der Bauer nicht kennt, das trinkt er nicht! Gibt es ein
"Nördlinger Helles?"

Wirt :

Ein Nördlinger Helles!

Blitzschwab:

Ist man geschäftlich unterwegs?

Nestelschwab:

S'isch wägerle wohr!

Seehas:

Ich bin der Seehas vom Bodensee und passe auf, dass keiner im Wald
Tannenzapfen klaut. Da habe ich im Wald ein Ungeheuer gesehen,
das
war so groß wie ein **Mastochs** und hatte Augen so groß wie
Suppaschüssla

N:

Hüüsch!

Seehas:

Hott! N. erschrickt und bestätigt dann.

N:

S'isch wägerle wohr!

Seehas:

Jetzt suche ich tapfere Leute, die mir helfen,
das Ungeheuer zu fangen. Gehst du mit?

Blitzschwab:

Also kämpfen, das kann ich nicht!

Aber sehen würde ich das Ungeheuer schon gerne! Ich gehe mit!

Seehas:

Da trinken wir eine Laternenmaß drauf!

Wirt:

Soo, die Getränke! - Himmmmbeersaft, Himmbeersaft - Himmbeersaft!

Seehas:

Ja, aber..

Nestelschwab:

Hmm!

Gelbfüßler:

Ja so etwas!

Knöpfleschwab:

Ja nein!

Blitzschwab:

Potzblitzradauholledauholledeikartoffelbrei!

Alle fallen von den Stühlen.

Wirt:

Ihr hergelaufene Bande! Schau, dass ihr weiterkommt! In Meitingen wird nicht geflucht! Fort mit euch!

Nach dem "Flug aus der Wirtschaft" stauben sich die Schwaben ab und freuen sich:

Seehas:

Jetzt haben wir nichts zahlen müssen! Nun, Blitzschwab, gehst du mit?

Blitzschwob singt:

Kämpfen ist nicht mein Zweck,

Chor:

kämpfen ist nicht sein Zweck,

Blitzschwab:

kämpfen ist nicht mein Zweck, aber fluchen, oh Schreck!!

Chor:

Drunten, drüben und überall..

Singend ziehen sie nach Memmingen.

Blitzschwab:

Wo sind wir jetzt?

Knöpfleschwab:

in Memmingen!

Gelbfüßler:

Schaut mal, was der in seiner Nase tut!

Seehas (*ehrfürchtig*)

Bohren!

Der Spiegelschwab sitzt vor dem Haus in der Sonne, liest Zeitung und bohrt in der Nase.

Frau Spiegelschwab (in einer Hand die Breischüssel, mit der anderen zieht sie das Baby hinterher, das mörderisch schreit):

Hör jetzt endlich auf zu schreien! - Da, Mann! Nimm das Kind und füttere es! Immer wenn ich ihm etwas eingeben will, sprudelt es alles wieder heraus! Ich halte ihm die Nase zu und klopfe mit dem Löffel auf den Mund, aber das Kind schluckt trotzdem nicht! Ich habe jetzt keine Zeit mehr zum Füttern, weil ich noch den hinteren Keller putzen, deine Schneuztücher schrubben, den Garten gießen und dem Opa die Fußnägel schneiden muss. Sieh zu, wie du dem Kind das Essen eingibst! Du tust ja sowieso nichts den ganzen Tag!

Das Kind heult und produziert sich. Der Spiegelschwab will es füttern, es schlägt ihm den Löffel aus der Hand. Er putzt den Löffel, wie vorher seine Nase am Ärmel ab und probiert den Brei.

Spiegelschwab: Hm, das schmeckt gar nicht übel!

Baby: Papa, nicht essen!

Spiegelschwab: Doch, doch, ich esse es schon auf, dann merkt die Mama nicht, dass du nicht essen willst!

Baby: Nicht essen!

Spiegelschwab:

Du musst nicht essen! Nein, nein du musst nichts, was du nicht willst, solange ich dein Papa bin. Gut, sag ich! Schmeckt nach Zimt und Zucker! Kochen kann sie, meine Memminger Zwiebel!

Baby: Nicht essen, nicht essen!

Spiegelschwab: Klar, du musst nicht essen!

Baby: Nicht Papa essen, ich essen!

Spiegelschwab.

Ja das hättest du gleich sagen müssen, dass du es doch essen willst!

Jetzt ist es im Papa - Bauch!

Das Baby ist guter Sieben Schwaben Nachwuchs und brüllt wie am Spieß!

Frau Spiegelschwab mit dem Putzlappen in der Hand:

Jetzt isst der alte Nörgelpeter dem Kind auch noch den Brei weg! Du Nichtsnutz! Du Schmarotzer! Schau, dass du weiterkommst!

Spiegelschwab:

Undank ist der Welten Lohn! So eine primitive Memminger Zwiebel! Soll sie doch schauen, wie sie alleine zurechtkommt! Ich gehe in die weite Welt: nach Lindau oder nach Wangen oder nach Mailand.

Brummend und knurrend läuft der Spiegelschwab den Schwaben in die Arme.

Spiegelschwab:

Wo kommet ihr denn her?

Seehas:

Ich bin der Seehas vom Bodensee und passe auf, dass keiner im Wald
Tannenzapfen klaut. Da habe ich im Wald ein Ungeheuer gesehen,
das

war so groß wie ein **Trampeltier** und hatte Augen so groß wie

Mühlsteine.

N: Hüüsch!

Seehas: Hott! *N. erschrickt und bestätigt dann.*

N: S'isch wägerle wahr!

Seehas:

Jetzt suche ich tapfere Leute, die mir helfen, das Ungeheuer zu
fangen.

Gehst du mit?

Spiegelschwab:

Also kämpfen, das kann ich nicht! Aber gute Ratschläge geben, das
kann ich! I kenne da zum Beispiel
den Allgäuer! Der kann kämpfen! Zu ihm sollten wir gehen!

Seehas: Ein guter Rat ist auch was wert!

Spiegelschwab mit Chor:

Kämpfen soll, wer Muskeln hat, kämpfen soll, wer Muskeln hat,
kämpfen soll, wer Muskeln hat, ich gebe guten Rat! Drunten..

Singend marschieren sie zum Allgäuer, der mit seiner Säges (Sense) auf der Wiese steht und mäht.

Spiegelschwab: Ja grüß dich Gott, Allgäuer!

Allgäuer: Hmm. (bringt zum Ausdruck: Lasst mich in Ruhe!)

Spiegelschwab: Schau, ich habe dir hohen Besuch mitgebracht!

Allgäuer: Hmm. (*Bringt zum Ausdruck: Die wollen höchstens etwas von mir!*)

Spiegelschwab tritt näher und streckt freundlich die Hand aus. Der Allgäuer drückt sie aus Versehen so fest, dass der Spiegelschwab schmerzverzerrt in die Knie geht.

Spiegelschwab:

Reicht schon! Reicht schon! Das ist der Seehas, das ist der
Nestelschwab, der Gelbfüßler, der Knöpfleschwab, der Blitzschwab
und ich. Nein, mir brauchst du die Hand nicht mehr geben!

Spielvariationen zwischen Angst und Grausen, wenn der Allgäuer allen die Hand drückt!

Allgäuer: Spiegelschwab, ich kenne dich! Sage gleich, was du willst!

Spiegelschwab: Frage den Seehas!

Seehas:

Ich bin der Seehas vom Bodensee und passe auf, dass keiner im Wald
Tannenzapfen klaut. Da habe ich im Wald ein Ungeheuer gesehen,
das
war so groß wie ein **Drache** und hatte Augen so groß wie **Mühlräder**.

N: Hüüsch!

Seehas: Hott!

N. erschrickt und bestätigt dann.

N: S'isch wägerle wahr!

Seehas:

Jetzt suche ich tapfere Leute, die mir helfen, das Ungeheuer zu
fangen.
Gehst du mit?

Allgäuer: Bigott! Der Mensch ist stärker als alles Getier,
mit Gottes Hilfe! Kämpfen, das kann ich wohl!

Chor/ Allgäuer:

Kämpfen, das kann **ich** wohl, kämpfen das kann **er**
wohl, kämpfen, das kann ich wohl, **Mein Schlag trifft voll!**

Seehas:

Auf geht's ! Zuerst wandern wir nach Augsburg zum Waffenschmied
und besorgen uns einen ordentlichen Speiß!

3. Teil - Augsburg

Seehas: Schaut, da liegt Augsburg!

Schwaben: Ja was! Ja wo? Ja da! Ach so!

Nestelschwab: Was glänzt da so mitten drin?

Seehas: Da ist gerade der "Plärrer"

Die Schwaben plärren los.

Seehas:

Da braucht ihr nicht plärren! Plärrer heißt der Augsburger Jahrmarkt!

Sollen wir da hingehen?

Schwaben: Ja!

Aus dem Improspiel entwickelte, festgelegte Jahrmarktsspiele:

Sollen wir Schiffschaukel fahren? - Ja

Zwei fassen sich an beiden Händen, die anderen stellen sich hinter beide und halten sich an den Schultern. Nun geht die eine Hälfte langsam in die Hocke, die andere auf die Zehenspitzen. Die beiden Mittleren halten wie bei einer Waage das Gleichgewicht und lassen nach einigen Schaukelschwüngen los, dass alle, natürlich vorgewarnt, mit Schwung über die Bühne purzeln.

Sollen wir Karussell fahren? - Ja!

Vier halten sich an den Handgelenken, an allen vieren hängen sich Kinder an, die Mittleren fangen an, sich im Kreis zu bewegen, bis alle auseinanderfallen.

Sollen wir in die Geisterbahn gehen? - Ja!

Alle stehen in einer Reihe und machen Fratzen. Der Erste fährt los, er bewegt sich mit Minischritten ganz nah an der Reihe vorbei, wird angebrüllt und angepiffen. Dann stellt er sich hinten als Geist wieder an. Weitere nette Darstellungen wären z.B.: Zuckerwatte essen, Autoskooter fahren, Hau den Lukas.. Bei den Jahrmarktsspielen können Kinder aus dem Publikum mitmachen.

Seehas: Jetzt reicht es! Wir gehen zum Waffenschmied!

Gelbfüßler: Was ist denn das für ein Saftladen!

Knöpfleschwab: Da ist ja gar keine Kundschaft da!

Blitzschwab: Diese Schwerter taugen nichts!

Spiegelschwab:

Auf diesem Spieß kannst du nicht einmal einen Gockel braten!

Allgäuer: Den Degen verbiege ich ja mit einem Finger!

Seehas: Schlechte Waren!

Hinter ihnen hat sich der Waffenschmied (*ausgestopft und auf Stelzen*) aufgebaut.

Waffenschmied: Was habt ihr gesagt?

Alle erschrecken, der Allgäuer wird zornig.

Allgäuer: Dass Eure Waffen nichts taugen!

Waffenschmied: Sage das noch einmal!

Seehas:

Halt, halt, Meister! Bekommen Sie das nicht in den falschen Hals! Wir haben das nur gesagt, weil wir einen großen Spieß für alle zusammen brauchen! Da taugt uns kein kleiner.

Waffenschmied:

So, so! Da habt ihr eine Dachlatte. Mehr könnt Ihr sowieso nicht tragen! Und jetzt kauft jeder noch etwas ein, sonst blase ich ein bisschen in mein Schmiedefeuer!

Der Waffenschmied packt einen nach dem anderen am Kragen.

Waffenschmied: Was willst du?

Seehas:

Ist schon gut, ist schon gut! Gebt mir den Harnisch!

Spiegelschwab:

Ich brauch nur einen Harnisch für hinten, weil mich das Ungeheuer sowieso nur auf der Flucht erwischen kann!

Waffenschmied: Zwölf Gulden!!

(Leider ist Uromas Zinkbadewanne zu schwer! - Die Requisiten sollen komisch, aber für den Rest des Stückes tragbar sein!)

Gelbfüßler:

Mir gibst du die Sporen an meine gelben Stiefel, dann kann ich den Teufel reiten!

Waffenschmied: Steig auf!

Gelbfüßler: Hilfe!

Allgäuer: Ich nehme den Hut mit der Feder!

Waffenschmied: Der ist gerade recht für einen Allgäuer Gockel!

Der Waffenschmied packt den Nestelschwab am Kragen. So, Bübchen, jetzt bist du dran!

Blitzschwab:

Potzblitzschabernakentengnacktabak, lass den Buben los!

Verblüfft lässt der Waffenschmied den Nestelschwab los. Die sieben Schwaben nützen die Verblüffung, um den Laden schnellstens zu verlassen.

4. Teil: Die Wanderung an den Bodensee

1. Der Aufbruch

Die Sieben Schwaben greifen den Spieß so, dass die einen auf die eine Seite ziehen und die anderen auf die andere Seite. Man hört Rufe wie:

Fass an! Heb! Halt! So rum! Nein, anders!

Seehas: Kommando: Los lassen! Richtig rum anfassen!

Alle drehen sich um, wieder zerrt jeder nach der anderen Seite.

Allgäuer: Also Seehas, du kannst schon der Chef sein, aber ich gehe voran. Alle Mann hinter mich!

Die Schwaben streiten darum, wer als Zweiter, als Dritter, als Letzter gehen soll.

Allgäuer: Seehas, schaffe an, wer wo hin soll!

Seehas: Also ich bin der zweite und der Nestelschwab kommt hinter mich.

Jeder Schwabe, der an seinen Platz gerufen wird, erreicht diesen mit einer komischen Turnübung seiner Wahl, z.B.: über den Spieß balancieren, während die anderen den Spieß schultern (Vorsicht beim Üben! Nur was für federleichte Kinder!) - oben drübersteigen und unten durchschwingen - unter den gespreizten Beinen der anderen durchkrabbeln - Purzelbaum über den Spieß, Hockwende...

Seehas: Jetzt kommt der Knöpfleschwab, dann der Gelbfüßler..

Spiegelschwab: Warum komme ich noch nicht dran! Bin i vielleicht gar nix?

Seehas: Du gehst als letzter, weil du einen Harnisch für den Hintern hast! Du bist die Rückendeckung! Und der Blitzschwab kommt noch vor dich hin!

Der kleinste Schwabe geht in der Mitte, damit er bei jedem „Spieß hoch“ mit den Beinen in der Luft strampelt.

Seehas: Und jetzt: „Spieß an!“

Der Spieß wird hüfthoch getragen.

Nestelschwab: Jetzt lasst mich auch mal etwas fragen! Wo geht es denn eigentlich zum Bodensee?

Spiegelschwab: Nicht über Memmingen, das ist klar!

Knöpfleschwab: Links geht es!

Blitzschwob: Rechts geht es , FixundFoxi flinkundflori flick flack fahrradsattel!

Allgäuer (*schubst den Seehas*) Grad aus geht es, ist doch klar! Wenn die Erde eine Kugel ist,
müssen wir nurgeradeaus gehen, dass wir an den Bodensee
kommen, das hat doch schon der alte Kolumbus gewusst.
Seehas, gib Marschbefehl!

Seehas: Spieß an! Links, rechts, links rechts, Spieß hoch! (*ein Schwabe in der Mitte baumelt*) Spieß an!

Lied: Links rechts, links rechts Spieß voran,
tapfre Schwaben greifen an,
keiner soll erschrecken
vor unserm langen Stecken,
mit unsren langen Stangen
woll'n wir das Untier fangen

2. Der Bär, das Schwabenmädle

*Der Allgäuer schleift die Schwaben am Spieß hinter sich her über Stock und Stein, auch mal Richtung Publikum mit Kehre kurz vor dem Bühnenrand. (Was so spontan aussieht, darf keinesfalls der Spontaneität der kindlichen Schwaben überlassen werden! Jede Gangart muss genau geprobt sein, alle **Unfallgefahren** müssen bewusstgemacht und vermieden werden! Der Allgäuer schaut geradeaus in die Luft und merkt gar nicht, dass einige sich schon richtig mitschleppen lassen. Da sieht der Seehas einen Bären auf dem Weg liegen.*

Seehas: Ein Bär! Ein Bär!

Die Schwaben lassen den Spieß los und fallen wie tot zur Erde. Der Allgäuer stolpert über den Bären und fällt hin.

Allgäuer: Hmm! Ein Bär! Der Bär stinkt bärig! Hmm! Kein Wunder, der Bär ist schon lange tot. Ja, wo sind denn alle Schwaben? He, kommt her! Der Bär tut nichts mehr, er ist tot!

Die Schwaben rühren sich nicht. Der Allgäuer geht von einem zum andern und schüttelt sie - nichts!

Allgäuer: Jetzt sind die Schwaben auch tot! Hab ich sie aus Versehen rückwärts erstochen? Hmm. Nun bin ich ganz allein auf der Welt! Keiner lebt mehr!

Er heult. Hinter ihm sammeln sich leise die Weggefährten und heulen mit ihm. Plötzlich

merken sie, dass er ja um sie heult! Sie stupfen ihn, die Wiedersehensfreude ist groß!

Seehas: Sollen wir den Bären zu Mittag verspeisen?

Knöpfleschwob: Sparen ist schon recht, aber so! Wir häuten ihn und hängen ihn über den Spieß, dass alle Leute sehen, was wir für Kerle sind!

Spiegelschwab: Aber Hunger hätten wir schon!

Seehas: Jetzt wird der Bär gehäutet und der Knöpfleschwob kocht Knöpfe derweil!

Spiegelschwab: Ich gehe derweil zum Beeren pflücken.

Blitzschwab: So, so, zum Beeren pflücken! Ich habe das Mädchen da hinten schon auch gesehen! Ich gehe mit in die Beeren!

Sie schleichen an das Mädchen heran, das arglos Beeren pflückt. Sie wollen es erschrecken.

Blitzschwab: Potz Blitz!

Schwabenmädchen: Wo blitzt es, wir haben doch gutes Wetter!

Der Spiegelschwabe schmeichelt.

Spiegelschwabe: So, so, Mädchen, hast du auch einen Namen?

Schwabenmädchen: Meinst du, ich sage jedem hergelaufenen Kerl, dass ich Kathi heiße?

Spiegelschwab: Aber mir hast du es gesagt! Gell, du magst mich!

Blitzschwab: Gib acht, Kathi, das ist ein falscher Kerl! Gib lieber mir ein Küsschen, potzBlitz!

Spiegelschwab: Wenn du dem eins gibst, musst du mir auch eins geben!

Sie rücken dem Mädchen immer näher auf die Pelle. Kathi haut dem Blitzschwab eine runter.

Schwabenmädchen: Fahr ab, potz Blitz!

Dann haut sie dem Spiegelschwab eine runter.

Schwabenmädchen: Schleich dich, du Schleimer!

Beide fallen hin und bis sie sich wieder aufrichten, ist das Mädchen schon „ungreifbar“ und schreit ihnen nach:

Schwabenmädchen: Ihr könnt mich mal- an Kirchweih besuchen!

Spiegelschwab: Guck, sie mag mich doch!

Blitzschwab: Sie hat einzig und allein mich gemeint!

Sie fangen an zu raufen. (Bühnenkampf!)

Seehas: Spieß an!

Spiegelschwab: Und wo ist das Essen?

Seehas: Wir haben Spätzle gegessen, ihr habt Beeren gekriegt und jetzt marschieren wir los! Spieß an! Links rechts, links rechts, Spieß hoch! Spieß an!

Marschlied

3. Memmingen

Spiegelschwab: Au weh, gleich sind wir in Memmingen!

Blitzschwab: Wieso?

Spiegelschwab: Der Vollmond scheint! Den Memminger Mau gibt es nur in Memmingen.

Blitzschwab: Ja du Lügenbeutel! Bei uns im Ries gibt es den Vollmond auch!

Spiegelschwab: Nix da! Das ist unser Memminger Mau, den hab ich nur in Memmingen gesehen!

Blitzschwab: Bis jetzt bist du auch noch nirgends gewesen!

Spiegelschwab: Das musst gerade du sagen!

Der Allgäuer packt den einen hinten am Hosenbund, den anderen am Kragen:

Allgäuer: (Dr Memminger Mau hot's Fiedle seha lau,
d'Mädle hand g'lachet und d'Buebe au,
do hot'r sei Fiedle numme seha lau!)(Volksgut)

Nicht stänkern, sondern marschieren!

Spiegelschwab: Aber vor Memmingen sind wir!

Allgäuer: Wohl!

Der Spiegelschwab fängt an zu zittern.

Spiegelschwab: Du, Allgäuer, ich vertrage die Memminger Luft gar nicht gut!
Und ich weiß einen Weg um Memmingen herum durch die
Hopfengärten. Das geht viel schneller. Schau, da geht es lang!

Seehas: Abteilung stillgestanden! Spieß an! Spieß hoch!
Links rechts links rechts, Spieß an!

Marschlied, ab

Einlage: Im Hopfengarten

Der Chor tritt auf mit Stäben, an denen grüne Bänder hängen.

Varianten:

- Polonaise, die ersten bilden ein Tor, die zweiten schlüpfen durch und bilden auch ein Tor, die dritten...
- die Hälfte des Chors stellt sich mit den Hopfenstangen auf, die andere Hälfte schlüpft durch die Hopfengasse.
- Der Chor stellt sich mit den grünen Bändern auf, bewegt sie sachte und gleichmäßig, einige treten vor und machen Kunststücke mit den Bändern.
- ein regelrechtes Tänzchen wird einstudiert.

Das Hopfenlied

Zipf, zapf, zupf die Hopfenstangen,
wer kann auf die Stangen langen?
Hilfst du mir, kriegst du ein Bier,
Hilfst mir nicht, dann helf' ich dir!

Frau Spiegelschwab erntet mit ihrem Kindchen Hopfen. Der Kleine sieht die Sieben Schwaben kommen.

Kindchen:	Papa! Mama schau, Papa kommt wieder! Papa!
Frau Spiegelschwab:	Du Herumtreiber! Warte nur, du kommst mir nicht aus! Du lässt mich mit dem netten Kindchen einfach ohne Alimente sitzen! Das sollst du mir büßen!

Der Spiegelschwab hat sich hinter dem Spieß unterm Bärenfell versteckt. Er schlüpft ins Fell und geht brummend auf seine Frau zu. Diese läuft mit dem Kind davon, mit ihr die ganze Erntemannschaft.

Bärentreiben: von der einen Seite der Bühne kommen die Memminger, die der Bär vor sich hertreibt, auf der anderen Seite kommen, kaum ist die Bühne frei, die Schwaben mit ihrem Spieß. Die Schwaben setzen sich und trinken ein Bier. Da kommt ganz erschöpft der Spiegelschwab.

Spiegelschwab:	Ich weiß gar nicht, warum die Leute alle Reißaus nehmen vor mir. Bin ich so hässlich?
Blitzschwab:	Du bist ein alter Stinkbär! Hänge das Fell wieder auf den Spieß!
Seehas:	Auf geht's zum Bodensee!
Marschlied	

4. Die Kronburg

Junker (schaut durch sein Fernglas)	Büttel! Ich sehe verdächtige Gestalten! Nimm sie fest!
Büttel:	Mit was?
Junker:	Mit deiner Amtsgewalt! Außerdem kannst du den Bullenbeißerhund mitnehmen und die Lanze aus dem Schlossmuseum!
Büttel:	Au weh, da soll sich bitte, bitte noch unser Koch, der Schmalhans verkleiden und als Büttel mitgehen!

Junker: Schlägt in dir kein tapferes Herz für die holde Heimat?

Büttel: Wenn sieben solche Kerle auf einen zukommen, schlägt das Herz gewaltig!

Junker: Ermanne dich!

Der Büttel will mit seiner Lanze durchs Tor und verhängt dabei mit ihr. Nach einigen Anläufen, längs und quer, merkt er, dass er die Lanze mit der Spitze voran aus dem Tor tragen muss.

Büttel: Kompanie halt!

Seehas: Kompanie halt!

Büttel: Grüß Gott, miteinander! Ihr befindet euch im Hoh Hoheitsgebiet der Kronburg! Mein Herr, der Junker von der Kronburg, wünscht euch zu sprechen!

Allgäuer: Gehen wir halt mit!

Knöpfleschwab:

Au ja! Vielleicht kriegen wir etwas umsonst zum Essen!

Büttel: Der Spieß bleibt draußen!

Seehas:

Lassen wir ihn draußen, er geht sowieso nicht um die Ecke!

Allgäuer: Nix da, der muss mit!

Büttel: Lasst ihn da, der Schmalhans bewacht ihn!

Schwaben: Lassen wir ihn da...Nehmen wir ihn mit

Schmalhans:

Ich kann aber nichts kochen, wenn ich den Spieß bewachen soll!

Nestelschwab: Wir binden ihn fest!

Schmalhans: So ein gescheites Bübchen!

Seehas: Wir binden ihn fest!

Sie treten vor den Junker, grüßen höflich und der Seehas erzählt seine Geschichte:

Seehas: Ich bin der Seehas vom Bodensee und passe auf, dass keiner im Wald Tannenzapfen klaut. Da habe ich im Wald ein Ungeheuer gesehen, das war so groß wie **die Kronburg** und hatte Augen so groß wie **das Wagentor**.

N: Hüüsch!

Seehas: Hott! *N. erschrickt und bestätigt dann.*

N: S'isch wägerle wohr!

Seehas: Jetzt suche ich tapfere Leute, die mir helfen, das Ungeheuer zu fangen. Gehst du mit?

Junker: Das ist ja ungeheuerlich!

Allgäuer: Da sind Sie ja ganz unserer Meinung!

Junker: Ab in den Karzer mit ihnen!

Seehas: Wir danken untertänigst für die Gunst, Herr Junker

Nestelschwab: Karzer, Karzer, bei uns heißt das Kammer!

Der Büttel führt die Sieben Schwaben ins Burgverlies.

Junker: Schmalhans Küchenmeister!

Schmalhans: Zu Diensten!

Junker: Er koche den Gefangenen Spätzle!

Schmalhans: Sehr wohl, edler Herr, sehr wohl, wenn ich mir eine Bemerkung erlauben dürfte..

Junker: Er soll keine Bemerkungen machen, sondern Spätzle kochen!

Schmalhans: Das ist unser letztes Ei und das Mehl muss ich mit dem kleinen Besen aus dem Kasten zusammen kehren. Wir hungern und sollen jetzt unsere letzte Mahlzeit den hergelaufenen Laffen opfern!

Junker: Er enthalte sich der Meinung! Er koche!

Schmalhans: Sehr wohl, edler Herr!

Im Burgverlies warten die Sieben Schwaben.

Allgäuer: Der Junker ist ein bisschen verrückt! Das ist doch keine Kammer, das ist ein Gefängnis!

Blitzschwab: Potzblitzholledauradauradiesraubau! Wir sind hereingefallen!

Knöpfleschwab: Wie das auch ist, zuerst verlangen wir mal etwas zu essen. Hallo, Wirtschaft! Wir haben Hunger! Was gibt es zu essen?

Büttel: Das werdet ihr schon sehen, ihr Herumtreiber! Bei uns gibt es Diät!

Schmalhans stolziert mit seinen Spätzle am Junker vorbei, lässt ihn riechen, geht am Büttel vorbei, lässt ihn riechen und serviert mit Todesverachtung die Spätzle den Sieben Schwaben.

Knöpfleschwab: Das ist das Versucherle für den Kompaniekoch! Lasst mich an die Schüssel!

Nestelschwab: Und, wie schmeckt's?

Knöpfleschwab: Ein bisschen wenig Fett!

Allgäuer: Und sonst?

Knöpfleschwab: Kein Bröckchen Käse dabei!

Seehas: Und Eier?

Knöpfleschwab: Höchstens eins!

Spiegelschwab: Lass uns doch auch endlich versuchen!

Knöpfleschwab: Bitte schön!

Gelbfüßler: Da ist ja nichts mehr drin!

Knöpfleschwab: Das nächste Essen wird schon gleich kommen! Bedienung! Wo bleiben die anderen Teller?

Büttel: (rennt zum Junker): Die wollen mehr zu essen!

Junker: Er spreche manierlich!

Schmalhans: Edler Herr, ich melde gehorsamst, unsere Kornkammern sind leer, das letzte Huhn hat der Habicht geholt. Wir sind hungrig. Die Gefangenen sind unersättlich.

Junker: Die Verteidigung unseres Landes hat geboten, Gefangene zu machen und diese müssen im humanen Burgverließ -Strafvollzug ernährt werden. Da wir die Ernährung der Strafgefangenen nicht mehr gewährleisten können, stellen wir ihnen einen Freibrief aus, der sie außer Landes weist. Feder und Papier!

Büttel: Sehr wohl, edler Herr!

Junker (schreibt): Diese Sieben Schwaben sind gefährliche Kahlfresser. Wo sie angetroffen werden von der Obrigkeit, sollen sie des Landes verwiesen werden binnen eines Tages. Junker, Freiherr von Kronburg.

Büttel, raus mit ihnen!

Büttel: Sehr, sehr wohl, edler Herr!

Knöpfleschwab: Wo bleibt das Essen? Wir sind noch nicht satt!

Büttel: Nehmt den Brief und verschwindet!

Seehas: Ja nett! Der Junker hat uns einen Brief geschrieben! Kann einer lesen? Nicht? Dann verwahren wir ihn gut! Spieß an! Spieß hoch! Spieß an! Links rechts...

5. Die Weide

Die Sieben Schwaben kommen marschierend auf die Bühne, wo einstweilen eine Kuhherde mit Stier grasst. Der Allgäuer schleppt die Schwaben am Spieß auf die Weide. Der Stier schnaubt und scharrt. Er greift an, die Schwaben fliehen hinter einen Zaun. Sie ermuntern den Allgäuer mit Olé - Rufen. Der Allgäuer nimmt seine Jacke als Tuch. Plötzlich rennt der Stier auf den Zaun zu und rennt den Zaun um. Die Sieben Schwaben rennen von der Bühne, der Allgäuer rennt ihnen mit dem Spieß in der Hand nach, nachdem er den Stier mit den Kühen „heim“ - getrieben hat.

6. Die Scheune

Die Schwaben kommen außer Atem bei einer Scheune an. Dort sitzt schon ein Mann.

Seehas: So, grüß Gott, wo kommt man her?

Norddeutscher: Wie bitte?

Spiegelschwab: Wo der Herr herkommt, meine ich!

Norddeutscher: Ach , wie originell! Ich komme hoch vom Norden, meine Herrn. Gestatten, ich bin Schriftsteller und möchte hier im Süden gerne auf die Sieben Schwaben treffen und über sie ein Buch schreiben. Sie sollen ja so originell sein! Kennen Sie die Sieben Schwaben?

Gelbfüßler: So, so, ein Norddeutscher! Über die Sieben Schwaben will er schreiben!

Blitzschwab: Nein, die kennen wir nicht. Wir sind müde und wollen in der Scheune schlafen. Gute Nacht!

Norddeutscher: Oh, die Herrn übernachten auch hier? Ich hoffe sehr, dass es da keine Probleme gibt, denn ich schlage manchmal im Traum um mich, wenn ich von den vielen Diskussionen träume, die ich führe!

Allgäuer: Ich träume auch manchmal von meinen Ochsen. Und wenn sie nicht folgen im Traum, dann schlage ich sie mit meinem Ochsenziemer. Also, gute Nacht!

Alle legen sich wie die Heringe nebeneinander, die Zuschauer sehen die Schuhsohlen. Wenn der erste sich dreht, drehen sich alle. - Schnarchen - der Norddeutsche fährt aus dem Schlaf auf und fuchelt mit den Armen herum. Der Allgäuer steht langsam auf, nimmt seinen Ochsenziemer und verdrischt den Norddeutschen, der die Flucht ergreift. Der Allgäuer legt sich wieder hin. - Schnarchen - Vogelzwitschern - Gähnen, strecken, Stöhnen - der Morgen bricht an, alle stehen auf.

Seehas: Aufsteht! Schaut her! Da unten liegt der Bodensee!

Nestelschwab: Hüscht!

Seehas: Hott!

Nestelschwab: Der ist aber klein!

Seehas: Wir sind ja noch weit weg, darum ist er so klein.

Allgäuer: Wenn wir näher kommen, wird er größer.

Gelbfüßler: Warum heißt der Bodensee: Bodensee?

Seehas: Weil er bis zum Boden geht.

Blitzschwab: Wie tief ist der Bodensee?

Seehas: So tief, wie das Wasser hoch steht!

Spiegelschwab: Gibt es da auch Fische wie bei uns im Stadtbach?

Seehas: Viele Fische gibt es da. Sie heißen Fellchen.

Knöpfleschwab: Und warum heißen sie Fellchen?

Seehas: Der See ist im Winter so kalt, da brauchen die Fische ein Fell.

Allgäuer: Ist hinter dem See auch noch etwas?

Seehas: Nein, da sind nur die Schweizer und die Österreicher! Auf geht's! Wenn wir jetzt losmarschieren, kommen wir heute noch an!

Nestelschwab: Dann können wir baden!

Allgäuer: Baden, für was? Von was sollen wir dreckig sein? Ich wasche meine Füße alle Jahre einmal, ob es sein muss oder nicht.

Seehas: Spieß an! Spieß hoch! Spieß an! Links rechts..

Marschlied

6. Die letzte Mahlzeit

Seehas: Abteilung halt! Spieß ab! Brotzeit!

Knöpfleschwab: Unser letzte Mahlzeit!

Alle flennen.

Allgäuer: Lasst euch nicht lumpen!

Blitzschwab: Ich will zur Kathi! Wenn ich nicht komme an Kirchweih, mag sie mich nicht mehr!

Spiegelschwab: Die mag dich sowieso nicht! Mich mag sie!

Seehas: Hört sofort auf, ihr Böcke! Du, Spiegelschwab, geh lieber zu deiner Frau in Memmingen!

Spiegelschwab: Nein! Nein! Bitte! Lieber gehe ich noch zum Ungeheuer!

Allgäuer: Knöpfleschwab, bist du fertig?

Knöpfleschwab schleckt die Teigschüssel aus:

Nein! Der Teig muss noch ein wenig ruhen!

Alle sitzen im Kreis und fangen an, auf ihre Blechteller zu klopfen. Aus dem Klopfen entsteht der Spruch:

Spätz-le mit So-ße, Spätz-le mit Kääs.

Während alle klopfen, isst der Knöpfleschwab die halbe Schüssel alleine. Alle essen sehr langsam heute.

Knöpfleschwab: Ich habe mir gleich gedacht, dass ihr heute keinen großen Hunger habt!

7. Kein Entrinnen!

Seehas: Jetzt gibt es kein Entrinnen mehr!

Allgäuer: Bigott, ich bin lang genug vorangegangen! Jetzt kommt einmal ein anderer dran!

Seehas: Ich kann nicht vor, ich muss kommandieren!

Spiegelschwab: Ich kann nicht vor, sonst nützt mein Hinternharnisch gar nix!

Nestelschwab: Habt Erbarmen, ich bin doch noch so jung!

Blitzschwab: Ich kann nur laut fluchen, wenn ich eine ordentliche Deckung habe!

Knöpfleschwab: Ich kann mit meinem Lebendgewicht nicht so schnell zustoßen! Soll doch der Gelbfüßler voran!

Gelbfüßler: Mir ist das gleich! Ich renne sowieso davon, wenn das Ungeheuer kommt.

Seehas: Spieß an!

Spiegelschwab: Lasst mich raus! Ich muss ganz dringend! Geht ihr derweil voran!

Seehas: Nein, nein, wir warten schon auf dich! Noch einer?

Alle gehen hinter die Büsche.

Seehas: Das nützt alles nichts! Ich kann warten! Bestimmt ist das Ungeheuer da im Busch!

Alle rasen heraus und greifen den Spieß.

Seehas: Spieß an! Links rechts..

Während das Marschlied immer langsamer und leiser wird, wird der Spieß vorne immer länger und hinten quetschen sich die Schwaben.

Hase (*macht Männchen*): Da seid ihr ja endlich, ihr Schwaben! Lasst ihr mich jetzt mitspielen bei dem Theater?

Alle: Uaaah!

Has schüttelt den Kopf: Bei so viel Dummheit kann ich nur die Flucht ergreifen!

Der Hase hoppelt gemächlich davon, die Schwaben erwachen aus ihrer Erstarrung und verfolgen ihn jetzt mutig.

Seehas: So, den haben wir verjagt!

Allgäuer: Bis ins Franzosenland!

Nestelschwab: Die Wildkatze kommt nicht mehr!

Gelbfüßler: Die Katze mit Augen wie Goldgulden!

Knöpfleschwab: Der Bernhardiner mit Augen wie Suppenteller!

Blitzschwab: Die Wildsau mit Augen wie Teigschüsseln!

Spiegelschwab: Das Trampeltier mit Augen wie Mühlsteine!

Allgäuer: Der Drache mit Augen wie Mühlräder - oder - ist das Ungeheuer doch nur ein Häschen gewesen?

Seehas: Ein Häschen! Ein Riesenhase, ein riesiger Seehase!

Nestelschwab: Was sollen wir jetzt tun?

Seehas: Jetzt gehen wir nach Überlingen, schwenken das Bärenfell und erzählen allen Leuten, dass wir das Ungeheuer verjagt haben. Und ihr da unten im Publikum, ihr dürft jetzt klatschen!

5. Teil - Finale:

Lied: Drunten, drüben.., Chor kommt singend auf die Bühne, die Schwaben schwenken das Bärenfell, der Has hoppelt durch die Menge.

Die Melodien der Lieder liegen mit den Mundarttexten bei. (K-10-)