

die sandmänner

eine geschichte über träume,
die phantasie ...
und jede menge
sand.



von marc hohl

(partitur)

Anmerkungen:

Personen

eine Gruppe Kinder

eine Gruppe Sandmänner

(ausgestattet mit Halstuch, Kappe oder Mütze, ggf. Schutzbrille)

Die Anzahl der Mitwirkenden ist nicht festgelegt; mit drei bis vier Kindern pro Gruppe sollte das Singspiel bereits gut aufführbar sein.
Um das Stück an die Mitwirkenden anzupassen, wurde auf eine genaue Festlegung der Sprecher bei den Dialogen verzichtet.



Instrumente

(in alphabetischer Reihenfolge):

Bass

Gitarre

Glockenspiel (oder ein entsprechender Keyboardsound)

Keyboard

Klavier

Schlagzeug



Requisiten

(nach Größe sortiert):

ein Bett

ein Schreibtisch

ein Fernseher

ein Laptop

viele Mobiltelefone

kleine Beutel

etwas Sand



Musik und Text: © 2012–2013 Marc Hohl



Dank an

Annemarie Lingl für die wunderbaren Illustrationen
Sandra Honig für die Idee mit dem erschöpften Sandmann,
die den Auslöser zu dieser Geschichte geliefert hat
Florian Klein für den Klavierpart bei „Langweilig“



Szene 1: Im Kinderzimmer I

[Anmerkung: die Wiederholung im folgenden Lied wird ggf. öfter ausgeführt, bis die Handlung der Szene 1 komplett abgeschlossen ist.]

sandmannthema 1

Marc Hohl

Glockenspiel

Klavier

$\text{♩} = 112$

7

13

19

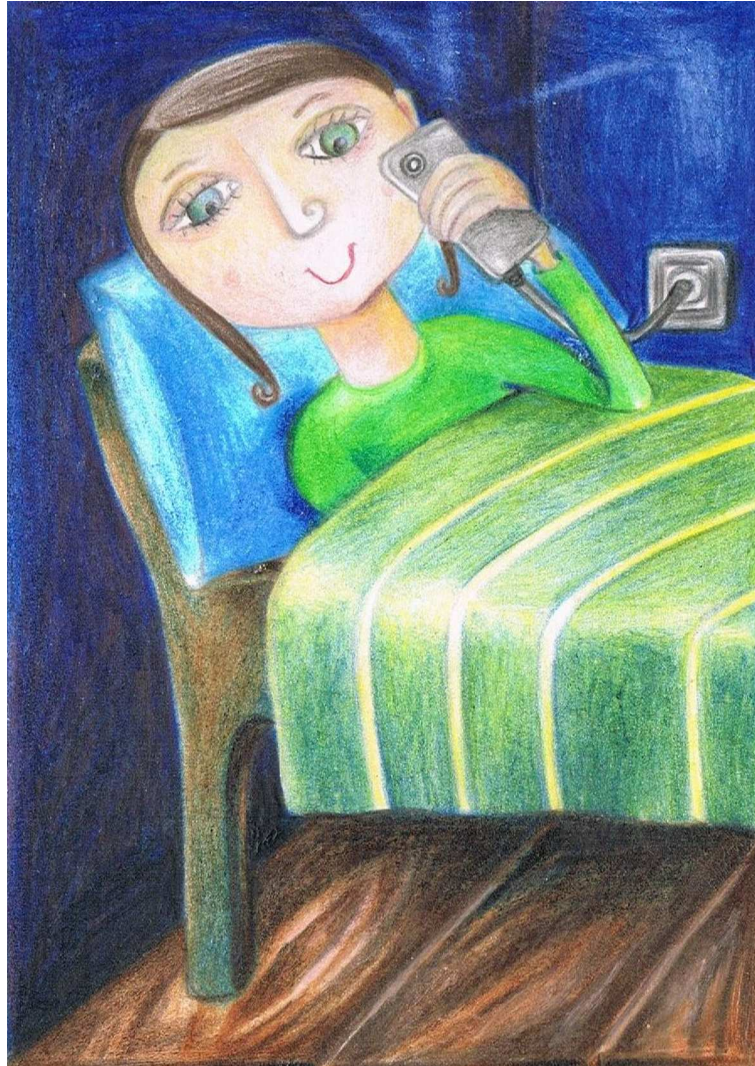
1. 2.

3.

(Ein Sandmännchen kommt in ein Kinderzimmer; das Bett ist leer. Ein Kind sitzt vor dem Fernseher und hat das Kopfkissen vor sich. Ein Horrorfilm läuft; Kind A bejubelt die Handlung oder verkriecht sich hinter dem Kopfkissen. Das Sandmännchen beobachtet das Kind eine Weile, schüttelt dann den Kopf und geht.)

(Ein anderes Sandmännchen kommt in ein Kinderzimmer; im Bett liegt ein Kind. Gerade will der Sandmann Sand aus seinem Beutel holen, da bewegt sich das Kind: es hat ein Mobiltelefon in der Hand und tippt eifrig eine SMS, die es lautstark kommentiert. Das Sandmännchen schreckt zurück und verschwindet.)

(Ein drittes Sandmännchen kommt in ein Kinderzimmer; von weitem schon hört man die Geräusche eines Ballerspiels, das von einem Kind am Laptop am Schreibtisch gespielt wird; auch hier laute Rufe: Ja, nimm das! Nein! Mist! Oh, dich krieg' ich ... Auch dieses Sandmännchen ergreift schnell die Flucht.)



Szene 2: Auf dem Schulhof I

(Es läutet zur Pause, Kinder kommen auf den Schulhof. Allgemeines Gähnen, Pausenbrote und Trinkflaschen werden ausgepackt.)

Kind __: Uaaah, bin ich müde!

Kind __: Uaaah, ich auch. Hab' gestern das neue Ballerspiel installiert und noch kurz ausprobiert ... naja, und plötzlich war's zwei Stunden später!

Kind __: Hast wohl auf die Uhr geballert. (*Allgemeines Gelächter*) **Ich** hab' gestern „Die Nacht der schrecklichen Blutsauger“ gekuckt, boa, der ist heftig!

Kind __: ... und dann die ganze Nacht das Licht angelassen, oder? (*Wieder Gelächter*)

Kind __: Spinnst Du? Macht mir doch nix aus, so'n bisschen Gruselfilm da. Was hast **Du** denn gemacht?

Kind __: **Ich** hab' gestern drei Stunden lang mit meiner Freundin gesimst – ihre Eltern machen zur Zeit echt Stress, hat sie mir alles berichtet! Wahnsinn, echt! – Naja, und dann kam Mama in mein Zimmer, und dann hatte **ich** Streß.

Abends schlafen – muss das sein?

Marc Hohl

Solo $\text{♩} = 66$

Kinder

Keyboard
GM081 o. ä.

Bass

Drums

Gestern war ich lange wach,

bis um zehn, hab fern-gesehn den Gruselfilm, boa, kenns-te den? Wo der Typ in einer Nacht

6

9

al-le Zombies fertigmacht? Ganz o. k. Abends schlafen, muss das sein?

Und, wie war's? Abends schlafen, muss das sein?

12

Da fällt mir was Bess'res ein. Ich mach mal die Glotze an, irgendwas kommt immer, immer,

Da fällt mir was Bess'res ein. Ich mach mal die Glotze an, irgendwas kommt immer, immer,

15

immer. Gestern war ich lange wach, bis elf Uhr fast, mein ganzes Guthaben verpraßt und

immer.

heu - te fast den Bus ver - passt. Mit Ni - cki ges - tern gesimst den ganzen Tag,

Mann, ich brauch endlich 'nen Han - dy-vertrag. Das wär' schön!

Kriegst Du ei - nen?

A - bends schla-fen, muss das sein? Da fällt mir was Bess'res ein.

A - bends schla-fen, muss das sein? Da fällt mir was Bess'res ein.

Ich mach' mal mein Handy an, ir - gend - wer schreibt immer, immer,

Ich mal mal mein Handy an, ir - gend - wer schreibt immer, immer,

immer. Gestern war ich lange wach, bis Mit-ternacht gab's 'ne gro - ße Schlacht, hab' immer.

al - le Monster kalt - gemacht. Ich hau al - les kurz und klein, mein eigener Laptop, das haut rein!

A-ber wie! Abends schlafen, muss das sein? Da fällt mir was Bess'res ein.
 Ballerspiele? Abends schlafen, muss das sein? Da fällt mir was Bess'res ein.

Ich mach den Computer an, irgendwas geht immer, immer. Abends schlafen, muss das sein?
 Ich mach den Computer an, irgendwas geht immer, immer. Abends schlafen, muss das sein?

Da fällt uns was Bess'res ein. Morgens fängt die Schule an, ein Nickerchen geht immer, immer
 Da fällt uns was Bess'res ein. Morgens fängt die Schule an, ein Nickerchen geht immer, immer

immer, immer, immer, immer, immer, immer, immer!

immer, immer, immer, immer, immer, immer, immer!

8

The musical score is written for five staves. The first two staves are vocal parts with lyrics. The third staff is a piano accompaniment. The fourth staff is a bass line. The fifth staff is a drum line. The time signature is 2/4. The key signature has one flat (B-flat). The score is divided into three measures by a double bar line. The first measure is in 2/4 time, the second and third are in common time (C).

(allgemeines Gejohle, „Gib mir fünf“, etc. Es läutet: die Pause ist zu Ende. Maulend gehen die Kinder sehr langsam in ihre Klassenzimmer zurück.)





Mit unserem Angebot an Bühnenwerken möchten wir einen Vertriebsweg beschreiten, der sich von dem üblichen Verlagsangebot abhebt:

Sie fordern das gewünschte Stück per Mail unter info@singspielschmiede.de an; wir senden Ihnen dann einen Link, unter dem Sie das Stück komplett herunterladen können.

Wenn Ihnen das Stück gefällt und zum Einsatz kommt, würden wir uns über Fotos, Videos und/oder Presseberichte von der Aufführung sehr freuen.

Viel Spaß wünscht die Singspielschmiede!