



## Wiener Sagen

		Seiten	Spieler	Alter	
W1	Der liebe Augustin	4	6 bis 10	ab 3. VS	▼ Ⓡ
W2	Die Teufelseiche	3	5 bis 6	ab 3. VS	↻ ▼
W3	Das Veilchenfest	3	5 bis 7	ab 3. VS	▼ G
W4	Die Löwenbraut	4	7	ab 3. VS	✦ L ⚡
W5	Das Donauweibchen	3	5 bis 6	ab 3. VS	L ⚡
W 6	Hans Puchsbaum	2	6	ab 2. VS	L ↻ ⚡

## Österreichische Sagen & Märchen

		Seiten	Spieler	Alter	
Ö1	Die Drachengjungfrau vom Gerlos	4	6	ab 3. VS	✦ L
Ö2	Alles glaubt der König doch nicht	3	5	ab 3. VS	▼

## Fabeln

		Seiten	Spieler	Alter	
F1	Der Fuchs und der Rabe (Aesop)	2	3	ab 2. VS	🦊
F1A	Der Fuchs und der Rabe (Aesop) -Vereinfachte Version für Daf/Z-	2	3	ab 2. VS	🦊
F2	Der Fuchs und der Bock (Aesop)	2	3	ab 2. VS	🦊
F3	Der Fuchs und der Hahn (Aesop)	2	5	ab 2. VS	🦊
F4	Die schlaue Fledermaus (Aesop)	1	4	ab 2. VS	🦊
F5	Der Fuchs und die kleine Eidechse (Amerika)	3	3	ab 2. VS	🦊
F6	Die goldene Gans (Aesop)	2	3	ab 2. VS	🦊

▼ Schelmengeschichte  
🦊 Tierfabel/-märchen  
✦ Spannung

L Liebe  
? Glückssuche  
↻ Kampf (mit dem Bösen)

G Gerechtigkeit  
⚡ Tragödie  
Ⓡ Verwandlung

F6A	Die goldene Gans (Aesop) -Vereinfachte Version für Daf/Z-	2	3	ab 2. VS	👤
F7	Der Löwe und die Maus (Aesop)	2	3	ab 2. VS	👤
F7A	Der Löwe und die Maus (Aesop) -Vereinfachte Version für Daf/Z-	2	3	ab 2. VS	👤
F7B	Storyboard 'Der Löwe und die Maus' A4-Tafel mit 8 Bildern (farbig)	1	-	-	
F8	Fuchs und Wolf am Brunnen (Aesop)	3	4	ab 2./3. VS	👤
F9	Die alte Frau und der Fuchs (Iran)	4	4 bis 10	ab 3. VS	👤 G
F10	Der kranke Löwe (SW-Afrika)	2	4	ab 2. VS	👤
F11	Der Hase und die Mango (Buddh.)	4	8 bis 9	ab 3. VS	👤
F12	Der Hase und die Schildkröte	2	4-5	ab 2. VS	👤
F13	Die Mücke und der Löwe	2	4-5	ab 2./3. VS	👤
F14	Geht uns nichts an!	2	5-6	ab 2.(3. VS	👤
F15	Der Aufstieg der Frösche	2	6-7	ab 2./3. VS	👤
F16	Die Frösche in der Milch	2	3-4	ab 2./3. VS	👤
F17	Die Grille und die Ameise	1	3-4	ab 2. VS	👤
F18	Der Frosch und die Kuh	1	3-4	ab 2. VS	👤
F19	Die Stadtmaus und die Landmaus	3	4-6	ab 2./3. VS	👤

**Fremdsprachige Texte (französisch)**

		Seiten	Spieler	Alter	
FF1	Le lion et le rat (franz.)	2	3	ab 2. VS	👤
FF2	Le renard et le corbeau (franz.)	2	3	ab 2. VS	👤

**Afrikanische Fabeln und Märchen**

		Seiten	Spieler	Alter	
A1	Die zwei Spitzbuben	2	5	ab 3. VS	▼
A2	Der Verwandler	3	5	ab 3. VS	✦ Ⓞ ⓧ
A3	Der gefräßige Kürbis	3	5-6	ab 3. VS	Ⓞ

- ▼ Schelmengeschichte
- 👤 Tierfabel/-märchen
- ✦ Spannung
- L Liebe
- ? Glückssuche
- Ⓞ Kampf (mit dem Bösen)
- G Gerechtigkeit
- Ⓞ Tragödie
- ⓧ Verwandlung

A4	Die drei Freier	3	5-7	ab 3. VS	✦ L ☺ G
A5	Das Herz des Affen	4	5	ab 3. VS	🐾 ☺
A6	Wie der Frosch in den Himmel kam	6	9-12	ab 4. VS	🐸 L ⚡
A7	Der stärkste Hase der Welt	3	4	ab 3. VS	🐰 ▼ ☺ G
A8	Die Kürbiskinder	7	8-10	ab 4. VS	? ⚡ ⚡
A9	Die Stadt der Toten	5	7-8	ab 4. VS	✦ ☺
A10	Anansi und der Topf der Weisheit	3	4-5	ab 3. VS	▼ ?

## Orientalische Geschichten

		Seiten	Spieler	Alter	
G1	Der Eseltreiber und die zwei Diebe	6	5	ab 3. VS	▼
G2	Der Zwerg von Basra	4	8	ab 3. VS	G ⚡
G3	Ich aß das Brot	2	4	ab 2. VS	▼ G
G4	Vierzig mal Glück	8	9	ab 4. VS	✦ ?
G5	Die Heilung des Geizigen	4	6	ab 3. VS	▼ G
G6	Scheherazade (1001 Nacht)	2	6	ab 3. VS	LG
G7	Das Herz des Schuhmachers	5	4 bis 5	ab 3. VS	L ⚡
G8	Das Wasser, das nicht vom Himmel fiel und nicht aus der Erde kam (Berber)	5	5-8	ab 4. VS	G ?
G9	Der Kalif und der Esel	5	4 bis 7	ab 3. VS	▼ 🐘 G ⚡
G10	Der schlaue kleine Kameltreiber	5	5 bis 8	ab 3. VS	? ⚡ ✦
G12	Memed und die 40 Lügner	12	8-14	ab 4. VS	▼ ✦ ☺

## Fabeln und Märchen aus aller Welt

		Seiten	Spieler	Alter	
MW1	Die Glocke des Großvaters (Bali)	3	4	ab 2. VS	🐾 ▼
MW2	Der häßliche Riese (Malta)	5	8	ab 3. VS	✦ L ⚡
MW3	Der Katzenkönig (England)	3	4 bis 5	ab 3. VS	🐾
MW4	Vom Fischer und seiner Frau (Grimm)	6	5	ab 4. VS	?
MW5	Des Kaisers neue Kleider (Andersen)	4	8	ab 4. VS	▼ ?



Schelmengeschichte  
Tierfabel/-märchen  
Spannung



Liebe  
Glückssuche  
Kampf (mit dem Bösen)



Gerechtigkeit  
Tragödie  
Verwandlung

<b>MW6</b>	Goldener Schicksalsfaden	5	5 bis 8	ab 4. VS	? ▼
<b>MW7</b>	Tempel der Tausend Spiegel (Buddh.)	2	4	ab 3. VS	♣
<b>MW8</b>	Die Gaben des Wali Dad (Punjab)	7	6 bis 8	ab 4. VS	?
<b>MW9</b>	Der König und die Taube (Spanien)	4	4 bis 6	ab 3. VS	L ☺ ⌘
<b>MW10</b>	Das Zicklein in der Höhle (Serbien)	4	6 bis 7	ab 2. VS	♣ ▼
<b>MW11</b>	Des Bettlers Taschentuch (China)	4	6 bis 7	ab 3. VS	? G ⌘
<b>MW12</b>	Seelenhaut oder Die Robbenfrau (Inuit)	4	4 bis 5	ab 3. VS	? ⌘
<b>MW13</b>	Füchslin Rotrock (England)	4	8 bis 9	ab 3. VS	♣
<b>MW14</b>	Die schlaue Füchsin und der Tiger (China)	3	4-6	ab 3. VS	♣ ▼
<b>MW15</b>	Der Mäuserich als Freier (Frankreich)	3	5-7	ab 3. VS	♣ ?
<b>MW16</b>	Jack und die Bohnenranke (England)	9	5-8	ab 4. VS	✦ ?
<b>MW17</b>	Die Höhle der Korrigan (Bretagne)	5	5-7	ab 3. VS	✦ ?
<b>MW18</b>	Die vier Leben von Balaam und Oumi (Indien)	4	3-4	ab 3. VS	L ?
<b>MW19</b>	Der Pirat und die Perle (Bretagne)	5	6-7	ab 4. VS	L ☺ <del>♣</del> ⌘
<b>MW20</b>	Der König und der Leichnam (Indien)	8	5-6	ab 1.(A)HS	✦ ☺ ⌘
<b>MW21</b>	Das Schweinchen und der Zarensohn (Bulgarien)	6	5-7	ab 3. VS	L ? ⌘ ♣
<b>MW22</b>	Die 6 Ammen des Prinzen Fu-Yong (China)	6	6-7	ab 3. VS	L ?
<b>MW23</b>	Die kluge Gretel (Grimm)	5	4-5	ab 3. VS	▼
<b>MW24</b>	Das Eselchen (Japan)	4	4-5	ab 3. VS	▼
<b>MW24</b>	Der Hutmacher und die Affen (Asien)	5	6-7	ab 3. VS	▼ ♣
<b>MW25</b>	Das tote Mädchen (China)	3	5-6	ab 4. VS	✦ ☺ ⌘
<b>MW26</b>	Die Steinsuppe (Irland)	3	7-8	ab 4. VS	▼ ? G
<b>MW27</b>	Das beste Essen	3	5-6	ab 4. VS	? ▼
<b>MW28</b>	Die Pantoffeln des Schuhmachers	3	4-5	ab 4. VS	? ▼ L
<b>MW29</b>	Der Birnenkern	3	5-9	ab 4. VS	? G ▼

**Nasreddin Hodscha - Schelmengeschichten (Auch als Themenpaket)**

		Seiten	Spieler	Alter	
N1	Nasreddin und das Fleisch	2	3	ab 2. VS	▼
N2	Das Kesselkind	2	3	ab 2. VS	▼
N3	Der Mund ist kein Sack, den man zusammenbinden könnte	2	3-4	ab 2. VS	▼
N4	Die zehn Esel	2	4-5	ab 2. VS	▼
N5	Die Wette mit dem Sultan	3	3-4	ab 2. VS	▼
N6	Morgenstund' hat Gold im Mund?!	2	3-4	ab 2. VS	▼
N7	Ich schmecke nichts	2	4-5	ab 2. VS	▼
N8	Gute Erziehung	2	3-6	ab 2. VS	▼
N9	Die Ohrfeige	2	4-5	ab 2./3. VS	▼
N10	Der Klang des Geldes	2	4-5	ab 2./3. VS	▼
N11	Die weise Maus	4	5-8	ab 3. VS	▼
N12	1000 Dinar	4	4-5	ab 3. VS	▼
N13	Der Krieg und das Hirn	1	2-3	ab 2. VS	▼
N14	Zu viele	1	3-4	ab 2. VS	▼
N15	Weder noch...	2	3-4	ab 2. VS	▼

**Klassische griechische Sagen**

		Seiten	Spieler	Alter	
GS1	Demeter- Die Entstehung der Jahreszeiten	5	7 bis 8	ab 1. AHS	? L
GS2	Tantalos - Ewige Qualen	4	6 bis 7	ab 1. AHS	G
GS3	Sisyphos - Ewige Arbeit	6	6 bis 7	ab 1. AHS	G
GS4	Orpheus und Eurydike	5	6 bis 9	ab 1. AHS	L
GS5	Phaeton und der Sonnenwagen	5	5 bis 9	ab 1. AHS	+ G
GS6	König Midas: Der Fluch des Goldes	5	5-7	ab 1. AHS	G ?
GS7	König Midas hat Eselsohren	4	7-8	ab 1. AHS	▼ G
GS8	Philemon und Baukis	5	6-8	ab 1. AHS	G ?

▼ Schelmengeschichte  
 ⚡ Tierfabel/-märchen  
 + Spannung

L Liebe  
 ? Glückssuche  
 ☹ Kampf (mit dem Bösen)

G Gerechtigkeit  
 ⚡ Tragödie  
 λ Verwandlung

<b>GS9</b>	Psyche und Eros	5	6-7	ab 1. AHS	L?
<b>GS10</b>	Die Geburt der Athene	5	6-7	ab 1. AHS	L ⌘ ▼
<b>GS11</b>	Theseus erfindet die Demokratie	5	6-8	ab 1. AHS	? G
<b>GS12</b>	Dädalos und Ikaros	2	4-5	ab 1. AHS	⌘ ✖ ✦
<b>GS13</b>	Echo und Narziss	3		ab 1. AHS	⌘ ✖ L
<b>GS14</b>	Kopfgeburt/Die Geburt der Athene	5	6-7	ab 1. AHS	✦
<b>GS15</b>	Hermes kommt auf die Welt	5	5-7	ab 1. AHS	▼ ✦ G

## Themenpakete

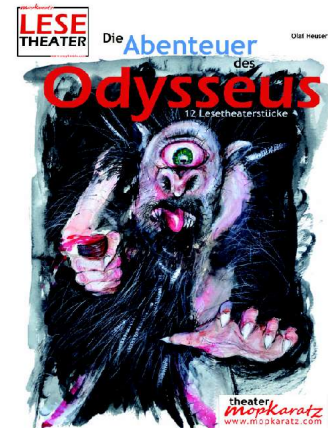
<b>Die Abenteuer des Odysseus</b>	ab 4. Klasse - 15 Lesetheaterstücke	€ 16,-
<b>Märchen und Fabeln vom Fuchs</b>	ab 2. Klasse - 9 Lesetheaterstücke	€ 10,-
<b>Märchen und Sagen von der Liebe</b>	ab 3. Klasse - 14 Lesetheaterstücke	€ 15,-
<b>Gruselige Märchen &amp; Sagen</b>	3./4. Klasse - 8 Lesetheaterstücke	€ 9,-
<b>Geschichten von Glück, Mut und Schlauheit</b>	3./4. Klasse - 12 Lesetheaterstücke	€ 13,-
<b>Märchen und Sagen von Schelmenstreichen</b>	ab 2./3. Klasse - 13 Lesetheaterstücke	€ 14,-
<b>Geschichten &amp; Märchen von und mit Tieren</b>	ab 2./3. Klasse - 13 Lesetheaterstücke	€ 14,-
<b>Geschichten von Zauber &amp; Verwandlung</b>	3./4. Klasse - 10 Lesetheaterstücke	€ 11,-
<b>Griechische Sagen 1</b>	ab 4. Klasse - 9 Lesetheaterstücke	€ 10,-
<b>Tierfabeln aus aller Welt</b>	ab 2. Klasse - 9 Lesetheaterstücke (teilw. illustriert) + 2 Stücke vereinfacht für den DaF/DaZ-Unterricht & StoryMap 'Der Löwe und die Maus'	€ 10,-
<b>Schelmengeschichten von Nasreddin dem weisen Narren</b>	ab 2./3. Klasse - 15 Lesetheaterstücke	€ 16,-
<b>Philo-Fabeln Geschichten zum Nachdenken</b>	ab 2./3. Klasse - 7 Lesetheaterstücke	€ 8,-

## Materialien

<b>Emotionsspiele</b>	30 Emotions-, 32 Satzkarten, Spielanleitung (nur € 4,50 bei Bestellung eines Themenpakets)	€ 8,- (Einzelpreis)
-----------------------	---	------------------------

▼	Schelmengeschichte	L	Liebe	G	Gerechtigkeit
♣	Tierfabel/-märchen	?	Glückssuche	☠	Tragödie
+	Spannung	⊖	Kampf (mit dem Bösen)	λ	Verwandlung

Themenpaket  
Die Abenteuer des  
**Odysseus**  
ab 4. Klasse



15 Lesetheaterstücke - € 16,-

		Seiten	Spieler	Alter	
01	Der Zankapfel	3	7 bis 8	ab 4. VS	GL
02	Die List	3	6 bis 7	ab 4. VS	▼
03	Das trojanische Pferd	5	6 bis 7	ab 4. VS	☺☼
04	Die Götter strafen Odysseus	2	6 bis 7	ab 4. VS	▼
05	Der Zyklop	5	6 bis 8	ab 4. VS	☺☼
06	Die Rache des Poseidon	2	6 bis 7	ab 4. VS	☺
07	Die Insel der Winde	3	4-5	ab 4. VS	☼?
08	Kirke	4	6	ab 4. VS	☼
09	In der Unterwelt	4	5-7	ab 4. VS	☺☼
010	Die Insel der Sirenen	2	4 bis 5	ab 4. VS	☼
011	Skylla und Charybdis	4	5 bis 8	ab 4. VS	☺☼
012	Kalypso	4	4	ab 4. VS	L
013	Die Heimkehr	3	5	ab 4. VS	?
014	Die Rache an den Freiern	4	6 bis 8	ab 4. VS	G☺



## Themenpaket Märchen und Fabeln vom Fuchs ab 2. Klasse



### 9 Lesetheaterstücke - €10,-

**Der Fuchs und der Rabe (Aesop)** - Der Rabe lässt sich schmeicheln, verliert seinen Käse und hat das Nachsehen.  
ab 2. Klasse / 3 Rollen 🦊 ▼

**Der Fuchs und der Bock (Aesop)** - Vor Durst umkommend, benutzt der Fuchs den Bock als Leiter - der hat das Nachsehen...  
ab 2. Klasse / 3 Rollen 🦊 G

**Der Fuchs und der Hahn (Aesop)** - Der Fuchs ist schlau und schnell, hat aber auch ein loses Maul - das wird ihm hier zum Verhängnis.  
ab 2. Klasse / 5 Rollen 🦊 G

**Der Fuchs und die kleine Eidechse (Amerika)** - Hier ist die kleine Eidechse mal schlauer als der Fuchs: sie rettet sich durch eine gewitzte Lüge.  
ab 2. Klasse / 4 Rollen 🦊 ✦

**Fuchs und Wolf am Brunnen (Aesop)** - Der verfressene Wolf landet im Brunnen, wo kein Käse auf ihn wartet: nur der feixende Fuchs, der sich retten konnte, verspottet ihn.  
ab 2. Klasse / 4 Rollen 🦊 ▼

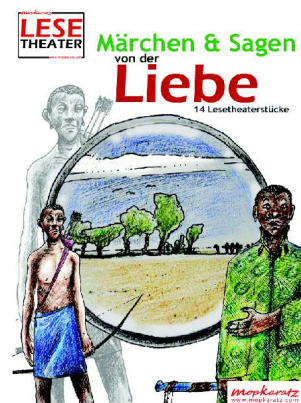
**Die alte Frau und der Fuchs (Iran)** - Um seinen Schwanz zurück zu bekommen, muss der diebische Fuchs ziemlich viel leisten - der stiehlt so bald keine Ziegenmilch mehr.  
ab 3. Klasse / 4-10 Rollen 🦊 G

**Das Füchlein Rotrock (England)** - Fuchs will Henne und Hahn fressen, doch die haben die richtigen Freunde, die dem Fuchs ordentlich einheizen.  
ab 2./3. Klasse / 8-9 Rollen 🦊 ☺

**Die schlaue Füchsin und der Tiger (China)** - In der Todesangst muss die Füchsin schlau sein: der Tiger ist schwer beeindruckt.  
ab 3. Klasse / 4-6 Rollen 🦊 ✦

**Der kranke Löwe (Afrika)** - Der Löwe sagt er stirbt, der Wolf verpetzt, der Fuchs trickst sie beide aus und der Wolf verliert dabei sein Fell.  
ab 2./3. Klasse / 4 Rollen 🦊 ☺

## Themenpaket Märchen und Sagen von der Liebe ab 3. Klasse



14 Lesetheaterstücke - € 15,-

- Der Pirat und die Perle (Bretagne)** Von der Liebe einer Prinzessin zu einem Piraten, den ihr Vater töten will. Eine Meeresfee bringt die Rettung?!  
ab 3. Klasse / 4-6 Rollen ( ) ✨ ✦
- Seelenhaut oder Die Robbenfrau (Inuit)** Von der Liebe eines Fischers zu einer Robbenfrau, die als Mensch unglücklich ist.  
ab 3. Klasse / 4-6 Rollen ♠ ? ⚡
- Orpheus und Eurydike (Griechenland)** Orpheus dringt bis in die Unterwelt vor, um seine geliebte Eurydike zurück zu bekommen.  
ab 3. Klasse / 4-6 Rollen ✨ ? ✦
- Die vier Leben von Balaam und Oumi (Indien)** Balaam muss seine Harmlosigkeit beweisen, bevor Oumi ihn erhört.  
ab 3. Klasse / 4-6 Rollen ? ▼
- Der König und die Taube (Spanien)** Eine böse Hexe erschleicht sich den Platz der Braut. Die Rettung kommt in letzter Minute.  
ab 3. Klasse / 4-6 Rollen ( ) ✦ G ♠
- Das Herz des Schuhmachers (Orient)** 'Vom Fischer und seiner Frau' in Arabien - in der Wüste und mit Dschinn. Und Mohammed liebt Aissata.  
ab 3. Klasse / 4-6 Rollen ? ⚡
- Die drei Freier (Afrika)** Drei Männer für eine Frau - das ist zuviel; auch wenn sie alle zusammen das Leben der Braut gerettet haben.  
ab 3. Klasse / 4-6 Rollen ( ) ✦ G
- Wie der Frosch in den Himmel kam (Kamerun)** Der Frosch als Brautwerber; weil er so mutig war, dabei bis in den Himmel zu gehen, bekommt auch er den Lohn.  
ab 3. Klasse / 4-6 Rollen ♠ ? G ▼
- Die Teufelseiche (Österreich)** Um seine Geliebte zu bekommen, überlistet Hans sogar den Teufel. Der lässt seine Wut an der Eiche aus.  
ab 3. Klasse / 4-6 Rollen ▼ ( )
- Hans Puchsbaum (Österreich)** Auch Hans Puchsbaum glaubt für die Liebe den Teufel zu überlisten, doch im letzten Moment macht er einen Fehler.  
ab 3. Klasse / 4-6 Rollen ( ) ✨

▼ Schelmengeschichte  
♠ Tierfabel/-märchen  
✦ Spannung

L Liebe  
? Glückssuche  
( ) Kampf (mit dem Bösen)

G Gerechtigkeit  
✨ Tragödie  
⚡ Verwandlung

- Die Drachengjungfrau (Österreich)** Hochmütiges Mädchen wird bestraft -zum Monster verwandelt wartet sie ewig auf Erlösung: wird sie kommen?  
ab 3. Klasse / 4-6 Rollen ♣ ▼
- Die Löwenbraut (Österreich)** Eine wahre (?) Geschichte aus Wien von Eifersucht zwischen Löwe und Mann - das Opfer ist die Braut.  
ab 3. Klasse / 4-6 Rollen ✦ ? G ✨
- Das Donauweibchen (Österreich)** Die Liebe zu einem überirdischen Wesen verheißt selten etwas Gutes. Hier geht der Liebende ins Wasser der Donau.  
ab 3. Klasse / 4-6 Rollen ✨ ?
- Der Zarensohn und das Schweinchen (Bulgarien)** Peter liebt Desi, die Feentochter. Ist seine Liebe auch groß genug, dass er sie sogar als Schwein erkennt und heiraten will?  
ab 3. Klasse / 4-6 Rollen ⚡ ♣

▼	Schelmengeschichte	L	Liebe	G	Gerechtigkeit
♣	Tierfabel/-märchen	?	Glückssuche	✨	Tragödie
✦	Spannung	⊙	Kampf (mit dem Bösen)	⚡	Verwandlung

## Themenpaket Gruselige Märchen & Sagen 3./4. Klasse



8 Lesetheaterstücke - € 9,-

- W5**      **Das Donauweibchen (Österreich)**      ab 3. VS **L** **☠**  
Ein junger Mann erliegt dem Charme der Donaunixen und geht ins Wasser.
- W1**      **Der liebe Augustin (Österreich)**      ab 3. VS **▼** **⊗**  
Der Augustin wacht nach durchzechter Nacht in Wien in der Pestgrube auf.
- A9**      **Die Stadt der Toten (Afrika)**      ab 4. VS **✦** **⊗**  
Ein junges Pärchen gerät in die Hände der Geister und eine Spinne kommt zu Hilfe.
- MW1**      **Der häßliche Riese (Malta)**      ab 3. VS **✦** **L** **⊗**  
Ein junges Mädchen verbringt die Nächte bei Löwen, Haien und Schlangen.
- MW3**      **Der Katzenkönig (England)**      ab 3. VS **☛**  
Der Totengräber begegnet dem König der Katzen und ahnt nicht, was ihn Zuhause erwartet...
- MW20**      **Der König und der Leichnam (Indien)**      ab 4. VS **✦** **⊗** **⊗** **⊗**  
Ein König gerät in die bösen Machenschaften eines Geisterbeschwörers und trägt eine Leiche mit sich herum, die ihm Rätsel aufgibt.
- MW17**      **Die Höhle der Korrigan (Bretagne)**      ab 3. VS **✦** **?**  
Weil er zu gierig war, gerät Saig, der arme Schuhmacher mit 5 Kindern, in die Hände der Korrigan - Gnomen mit langen Zähne, die unter Erde leben.
- O5**      **Der Zyklop (Griechenland)**      ab 4. VS **⊗** **✦**  
Odysseus Männer werden vom Zyklopen gefressen. Nur eine List von Odysseus kann sie retten.

Themenpaket  
Geschichten von  
**Glück, Mut und Schlauheit**  
3./4. Klasse



12 Lesetheaterstücke - € 13,-

- A7**      **Der stärkste Hase der Welt (Afrika)**      ab 3. VS 📉 ▼ ⌚ G  
Wer klein und schwach ist, muss schlau sein: der Hase ist am Ende der Sieger.
- G4**      **Vierzig mal Glück (Iran)**      ab 4. VS ✦ ?  
Weil Achmeds Frau will mehr vom Leben will, wird er Wahrsager. Und hat mehr Glück als Verstand, aber im richtigen Moment auch den richtigen 'Riecher', um den geklauten Schatz des Sultans zu finden.
- G8**      **Das Wasser, das nicht vom Himmel fiel und nicht der Erde entsprang (Berber)**      ab 4. VS G ?  
Yasin verkauft Vater und Mutter und überlistet die schlaue Prinzessin.
- MW6**      **Der goldene Schicksalsfaden (Griechenland)**      ab 4. VS ? ▼  
Manchmal ist Nichtstun die richtige Sache. Ein armer Mann wird deshalb zwar für verrückt erklärt, aber man muss warten können, bis das Glück einen findet.
- MW11**      **Des Bettlers Taschentuch (China)**      ab 3. VS ? G ⌘  
Armes häßliches Mädchen wird mit Schönheit belohnt, weil sie gütig ist.
- A5**      **Das Herz des Affen (Afrika)**      ab 3. VS 📉 ⌚  
Der Hai und der kleine Affe sind Freunde - glaubt der Affe wenigstens. Als der Hai seine wahren Absichten enthüllt, heißt es für den Affen, sich was einfallen lassen.
- F7**      **Der Löwe und die Maus (Aesop)**      ab 2. VS 📉 ▼ ⌚ G  
Eine kleine Maus rettet dem Löwen das Leben, weil er sie verschont hat.

- F5**      **Der Fuchs und die kleine Eidechse (Amerika)**      ab 2. VS 🦊  
 Die kleine Eidechse mal schlauer als der Fuchs: sie rettet sich durch eine gewitzte Lüge.
- G3**      **Ich aß das Brot (Orient)**      ab 2. VS ▼G  
 Ein Mann vom Land ist gewitzer als die beiden Herren aus der Stadt. Dabei kamen die beiden sich ziemlich schlau vor, als sie ihn um seinen Anteil betrügen wollten.
- G2**      **Der Zwerg von Basra (Orient)**      ab 3. VS G ⚔  
 Jeder will den vermeintlich toten buckligen Zwerg los werden. Er kann von Glück sagen, das er bei der Behandlung durch seine Mitmenschen nicht gestorben ist.
- MW14**    **Die schlaue Füchsin und der Tiger (China)**      ab 3. VS 🦊 ▼  
 In der Todesangst muss die Füchsin schlau sein: der Tiger ist schwer beeindruckt.
- MW16**    **Jack und die Bohnenranke (England)**      ab 4. VS ✦ ?  
 Den Menschenfresser zu bestehlen, ist ganz schön dreist. Vor allem, wenn man sich vorher scheinbar über's Ohr hat hauen lassen und eine Kuh gegen 3 Bohnen tauscht.

▼	Schelmengeschichte	L	Liebe	G	Gerechtigkeit
🦊	Tierfabel/-märchen	?	Glückssuche	⚔	Tragödie
✦	Spannung	Ⓞ	Kampf (mit dem Bösen)	λ	Verwandlung

## Themenpaket

### Märchen und Sagen von Schelmenstreichen

ab 2./3. Klasse



### 13 Lesetheaterstücke - € 14,-

- N1 Nasreddin und das Fleisch (Orient)** ab 2. VS ▼  
Ist es die Katze oder doch das Fleisch vom Markt?
- N2 Das Kesselkind (Orient)** ab 2. VS ▼  
Nasreddin macht sich lustig über seinen geizigen Nachbarn - und ist um einen Kessel reicher.
- N3 Der Mund ist kein Sack, den man zubinden könnte (Orient)** ab 2. VS ▼  
Was Nasreddin auch tut, er kann es niemandem Recht machen.
- MW14 Die schlaue Füchsin und der Tiger (China)** ab 3. VS 🐾 ▼  
In der Todesangst muss die Füchsin schlau sein: der Tiger ist schwer beeindruckt.
- MW10 Das Zicklein in der Höhle (Serbien)** ab 3. VS 🐾 ▼  
Wer klein und schwach ist, muss schlau sein: das Zicklein ist am Ende der Sieger.
- A7 Der stärkste Hase der Welt (Afrika)** ab 3. VS 🐾 ▼ Ⓜ G  
Wie der Hase Nilpferd und Elefant beim Tauziehen besiegt - zumindest glauben das die beiden Dickhäuter.
- W2 Die Teufelseiche (Österreich)** ab 3. VS Ⓜ ▼  
Um seine Liebe zu bekommen, überlistet Hans sogar den Teufel. Der rauft sich Haare und Eichenblätter.
- W3 Das Veilchenfest (Österreich)** ab 3. VS Ⓜ ▼  
Zwei Knechte lassen den arroganten Ritter Neidhart dumm aussehen, indem sie das Veilchen unter'm Hut 'ersetzen'.
- Ö2 Alles glaubt der König doch nicht (Österreich)** ab 3. VS ▼  
...aber viel, bis man ihn an seiner Ehre packt. Da hat die Glauberei ein Ende: und die Liebe ein Anfang.

▼ Schelmengeschichte  
🐾 Tierfabel/-märchen  
+ Spannung

L Liebe  
? Glückssuche  
Ⓜ Kampf (mit dem Bösen)

G Gerechtigkeit  
☠ Tragödie  
λ Verwandlung

- G1**     **Der Eseltreiber und die zwei Diebe (Orient)**     ab 3. VS ▼  
 Zwei Diebe luchsden dem Eseltreiber den Esel ab und machen ihm auch noch ein schlechtes Gewissen.
- A1**     **Die zwei Spitzbuben (Afrika)**     ab 3. VS ▼  
 Die Kleider bei vollem Bewußtsein gestohlen und dann auch noch mitten in die Sch... gegriffen. Das soll mal eine Lehre sein!
- MW1**     **Die Glocke des Großvaters (Bali)**     ab 2. VS 🦋 ▼  
 Ein Kater verschafft sich Ruhe, indem er den wilden Affen die Wespen auf den Hals hetzt.
- MW5**     **Des Kaisers neue Kleider (H.C. Andersen)**     ab 4. VS ? ▼  
 Zwei Betrüger verkaufen dem abgehobenen Kaiser unsichtbare Kleider. Er steht nackt und lächerlich da - aber keiner traut sich was zu sagen.



Themenpaket  
Geschichten & Märchen  
von und mit Tieren  
ab 2./3. Klasse



13 Lesetheaterstücke - € 14,-

- MW14 Die schlaue Füchsin und der Tiger (China)** ab 3. VS 🐾 ▼  
In der Todesangst muss die Füchsin schlau sein: der Tiger ist schwer beeindruckt.
- MW10 Das Zicklein in der Höhle (Serbien)** ab 3. VS 🐾 ▼  
Wer klein und schwach ist, muss schlau sein: das Zicklein ist am Ende der Sieger.
- W4 Die Löwenbraut (Österreich)** ab 3. VS 🐾 ✦ L 🌪️  
Eine wahre (?) Geschichte aus Wien von Eifersucht zwischen Löwe und Mann - das Opfer ist die Braut.
- A2 Der Verwandler (Afrika)** ab 3. VS 🐾 ✦ ☺ ⚡  
Durch Zauberei reich zu werden, klappt nur selten. Das lernen zwei Brüder, die es trotzdem versuchen...
- A6 Wie der Frosch in den Himmel kam (Kamerun)** ab 4. VS 🐾 ▼ L ⚡  
Der Frosch als Brautwerber - weil er so mutig war, dabei bis in den Himmel zu gehen, bekommt auch er den Lohn...
- MW2 Der häßliche Riese (Malta)** ab 3. VS 🐾 ✦ L ⚡  
Ein junges Mädchen verbringt die Nächte bei Löwen, Haien und Schlangen.
- MW7 Tausend Spiegel (Buddhistisch)** ab 3. VS 🐾 ?  
Zwei Hunde im Tempel - und sehen ganz verschiedene Dinge im gleichen Spiegel.
- MW3 Der Katzenkönig (England)** ab 3. VS 🐾 ✦  
Der Totengräber begegnet dem König der Katzen und ahnt nicht, was ihn Zuhause erwartet...
- MW15 Der Mäuserich als Freier (Frankreich)** ab 3. VS 🐾 ?  
Hoch hinaus will der kleine Mäuserich - und landet doch bei seinesgleichen.

▼	Schelmengeschichte	L	Liebe	G	Gerechtigkeit
🐾	Tierfabel/-märchen	?	Glückssuche	🌪️	Tragödie
✦	Spannung	☺	Kampf (mit dem Bösen)	⚡	Verwandlung

- MW1 Die Glocke des Großvaters (Bali)** ab 2. VS 🦋 ▼  
Ein Kater verschafft sich Ruhe, indem er den wilden Affen die Wespen auf den Hals hetzt.
- F6 Die goldene Gans (Aesop)** ab 2. VS 🦋  
Einer Gans, die goldene Eier legt, schneidet man besser nicht den Bauch auf, um zu sehen, wo die Eier her kommen.
- F4 Die schlaue Fledermaus (Aesop)** ab 2. VS 🦋  
Ist sie nun eine Maus, oder doch ein Vogel? Die Fledermaus muss beides sein, um zu überleben.
- MW12 Seelenhaut oder Die Robbenfrau (Inuit)** ab 3. VS ? ⚡  
Von der Liebe eines Fischers zu einer Robbenfrau, die als Mensch unglücklich ist.

Themenpaket  
Geschichten von  
**Zauber & Verwandlung**  
3./4. Klasse



10 Lesetheaterstücke - € 11,-

- Der Verwandler (Afrika)** Durch Zauberei reich zu werden, klappt nur selten.  
ab 3. Klasse / 5 Rollen † ☺ ⚡ Das lernen zwei Brüder, die es trotzdem versuchen.
- Die Drachengjungfrau vom Gerlos (Österreich)** Hochmütiges Mädchen wird bestraft-  
ab 3. Klasse / 6 Rollen † L ⚡ zum Monster verwandelt wartet sie  
ewig auf Erlösung; doch die kommt!
- Der gefräßige Kürbis (Afrika)** Wegen eines verwöhnten Kindes wird die ganze Welt  
ab 3. Klasse / 5-6 Rollen ☺ verschlungen und wieder ausgespuckt.
- Die Kürbiskinder (Afrika)** Eine alte Frau bekommt doch noch Kinder, aber leider  
ab 4. Klasse / 8-10 Rollen ⚡ ❄️ ? vergißt sie irgendwann dankbar dafür zu sein.
- Vom Fischer und seiner Frau (Grimm)** Immer mehr, immer mehr: wegen ihrer  
ab 4. Klasse / 5 Rollen ❄️ ? Maßlosigkeit landen die Fischersleute  
wieder im Dreck.
- Der König und die Taube (Spanien)** Eine böse Hexe erschleicht sich den Platz der  
ab 3. Klasse / 4-6 Rollen L ⚡ ☺ Braut. Die Rettung kommt in letzter Minute.
- Des Bettlers Taschentuch (China)** Tue Gutes und die wirst belohnt: aber ohne die  
ab 3. Klasse / 6-7 Rollen G ⚡ ? gute Absicht dabei, ist das nichts wert. Das  
bekommt die hartherzige Herrin zu spüren.
- Seelenhaut oder Die Robbenfrau (Inuit)** Von der Liebe eines Fischers zu einer  
ab 3. Klasse / 4-5 Rollen ⚡ ? Robbenfrau, die als Mensch unglücklich ist,  
und zurück ins Meer geht.
- Der Pirat und die Perle (Bretagne)** Von der Liebe einer Prinzessin zu einem Piraten,  
ab 3. Klasse / 6-7 Rollen ⚡ L ❄️ ☺ den ihr Vater töten will. Eine Meeresfee bringt  
die Rettung?!

▼	Schelmengeschichte	L	Liebe	G	Gerechtigkeit
☺	Tierfabel/-märchen	?	Glückssuche	❄️	Tragödie
†	Spannung	☺	Kampf (mit dem Bösen)	⚡	Verwandlung

**Das Herz des Schuhmachers (Orient)** 'Der Fischer und seine Frau' in Arabien - in der ab 3. Klasse / 4-5 Rollen L λ ? Wüste und mit Dschinn. Und Mohammed liebt Aissata...

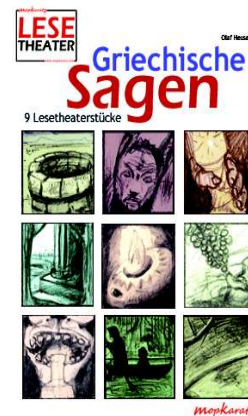
**Der Verwandler (Afrika)** Durch Zauberei reich zu werden, klappt nur selten. Das ab 3. Klasse / 5 Rollen † ☺ λ lernen zwei Brüder, die es trotzdem versuchen.

**Die Drachengjungfrau vom Gerlos (Österreich)** Hochmütiges Mädchen wird bestraft- ab 3. Klasse / 6 Rollen † L λ zum Monster verwandelt wartet sie ewig auf Erlösung; doch die kommt!

**Der gefräßige Kürbis (Afrika)** Wegen eines verwöhnten Kindes wird die ganze Welt ab 3. Klasse / 5-6 Rollen ☺ verschlungen. Und kommt wieder zum Vorschein...

**Die Kürbiskinder (Afrika)** Eine alte Frau bekommt doch noch Kinder, aber leider ab 4. Klasse / 8-10 Rollen λ ❄ ? vergißt sie irgendwann, dankbar dafür zu sein.

**Themenpaket  
Griechische Sagen  
ab 4. Klasse**



**9 Lesetheaterstücke - € 10,-**

- GS1     Demeter - Die Entstehung der Jahreszeiten** **LG?**

Als Hades, der Gott der Unterwelt, ihre Tochter Persephone als seine Königin zu sich holt, ist die Göttin Demeter verzweifelt. Nur eine Handel mit Hades beendet den ewigen Winter auf der Erde.
- GS2     Tantalos - Ewige Qualen** **⚡G**

Hochmut kommt vor dem Fall: Tantalos schlachtet den eigenen Sohn, um den Göttern zu beweisen, dass er schlauer ist als sie. Und das geht natürlich schief...
- GS3     Sisyphos - Ewige Arbeit** **▼**

Der Schelm Sisyphos überlistet den Gott Zeus, den Tod und Hades, den Gott der Unterwelt. Nach ein paar Jahren mehr auf Erden, die er sich so erschwindelt hat, kommen sie ihm aber doch auf die Schliche.
- GS4     Orpheus und Eurydike** **L ⚡**

In seiner unendlichen Liebe zu seiner toten Frau Eurydike begibt sich Orpheus in die Unterwelt. Seine Lieder erweichen Hades, sodass er Eurydike wieder freigibt...wäre gut ausgegangen, hätte Orpheus sich nicht umgedreht.
- GS5     Phaeton und der Sonnenwagen** **+ ⚡?**

Der Sohn eines Gottes zu sein und Papas tollen Wagen fahren zu dürfen: Phaeton glaubt sich im Glück; leider hat er nicht die Kräfte von Sonnengott Helios, und fährt sich und den Wagen zu Schrott.
- GS6     König Midas: Der Fluch des Goldes** **⚡ ♂ ?**

Ein kleiner Handel mit Dionysos und König Midas glaubt unendlich reich zu werden. Alles um ihn wird zu Gold, leider auch sein Essen und letztendlich die Menschen...

**GS7 König Midas hat Eselsohren** ▼ ⌘

Midas hat doch nicht so viel gelernt aus der Episode mit dem Gold. Er reißt seine Maul zu weit auf und steht mit Eselsohren da. Obwohl erst nur sein Friseur von der Schmach weiß, erfährt es doch die ganze Welt: eine Binsenweiseit.

**GS8 Philomen und Baukis** G ⌘ ?

Die einzigen Menschen, die Zeus und Hermes bewirten, die armen alten Philomen und Baukis. Ihre reichen Nachbarn haben nichts abzugeben. Das bekommen diese zu spüren, als Zeus sich rächt.

**GS9 Psyche und Eros** LG ?

Die Göttin Aphrodite versucht eine sterbliche Konkurrentin auszuschalten - und bekommt sie dann zur Schwiegertochter, weil Sohn Eros nicht auf die Mutter hört. Geht nach einigen Verwicklungen und Dramen gut aus!



Schelmengeschichte  
Tierfabel/-märchen  
Spannung



Liebe  
Glückssuche  
Kampf (mit dem Bösen)



Gerechtigkeit  
Tragödie  
Verwandlung

## Themenpaket Tierfabeln aus aller Welt



**9 Lesetheaterstücke** (teilw. illustriert)  
**+ 2 Stücke vereinfacht für den DaF/DaZ-Unterricht**  
**& StoryMap 'Der Löwe und die Maus' - € 10,-**

- F7**      **Der Löwe und die Maus (Aesop)**                      ab 2. Klasse / 3-4 Rollen ♣ G  
 Eine kleine Maus rettet dem großen Löwen das Leben, weil er sie verschont hat.  
 StoryMap: 'Der Löwe und die Maus' - 8 Bilder
- F7-DaF** **Der Löwe und die Maus (Aesop)**    3-4 Rollen ♣ G  
 Sprachlich vereinfachte Version für DeutschlernerInnen
- F1**      **Der Fuchs und der Rabe (Aesop)**                      ab 2. Klasse / 3-4 Rollen ♣ ▼  
 Der Rabe lässt sich schmeicheln, verliert seinen Käse und hat das Nachsehen.
- F1-DaF** **Der Fuchs und der Rabe (Aesop)**    3-4 Rollen ♣ ▼  
 Sprachlich vereinfachte Version für DeutschlernerInnen
- F4**      **Die schlaue Fledermaus (Aesop)**                      ab 2. Klasse / 4 Rollen ♣ ▼  
 Ist sie nun eine Maus, oder doch ein Vogel? Die Fledermaus muss beides sein, um zu überleben.
- A6**      **Die Gans die goldene Eier legt (Aesop)**                      ab 2. Klasse / 3 Rollen ♣ ▼  
 Einer Gans, die goldene Eier legt, schneidet man besser nicht den Bauch auf, um zu sehen, wo die Eier herkommen.
- F12**     **Zwei Freunde und ein Bär (Aesop)**                      ab 2. Klasse / 3-4 Rollen ♣ ✦ G  
 Ein Freund ist jemand, der nicht nur in guten Zeiten an deiner Seite steht; das müssen zwei Freunde lernen, als sie einem wilden Bär begegnen.

▼ Schelmengeschichte  
 ♣ Tierfabel/-märchen  
 ✦ Spannung

L Liebe  
 ? Glückssuche  
 ☹ Kampf (mit dem Bösen)

G Gerechtigkeit  
 ☠ Tragödie  
 λ Verwandlung

- F5**     **Das Herz des Affen (Afrika)**     ab 3. VS / 4 Rollen 🐼 ✦ Ⓞ
- Der Hai und der kleine Affe sind Freunde - glaubt der Affe wenigstens. Als der Hai seine wahren Absichten enthüllt, heißt es für den Affen, sich was einfallen lassen, damit er nicht geopfert wird.
- MW1**   **Die Glocke des Großvaters (Bali)**     ab 2. Klasse / 3 Rollen 🐼 ▼
- Ein Kater verschafft sich Ruhe, indem er den wilden Affen mit einem Streich die Wespen auf den Hals hetzt.
- A7**     **Der stärkste Hase der Welt (Afrika)**     ab 2. Klasse / 4 Rollen G 🐼 ▼
- Die Geschichte, wie der Hase Nilpferd und Elefant beim Tauziehen besiegt - zumindest glauben das die beiden Dickhäuter. Und er hat seine Ruhe vor ihrem Hochmut.
- F11**   **Der Hase und die Mango (Buddhistisch)** ab 2. Klasse / 3 Rollen 🐼 ✦ ?
- Der ängstliche Hase hätte fast die Tiere in den Abgrund mitgerissen, weil er sich vor dem Weltuntergang fürchtet. Der Löwe hält sie in letzten Moment davon ab und klärt den Fall auf.



Schelmengeschichte  
Tierfabel/-märchen  
Spannung



Liebe  
Glückssuche  
Kampf (mit dem Bösen)



Gerechtigkeit  
Tragödie  
Verwandlung



## Themenpaket Schelmengeschichten von **Nasreddin** dem weisen Narren

15 Lesetheaterstücke - €16,-



- N1 Nasreddin und das Fleisch** ▼  
Ist es nun die Katze oder ist es das Fleisch? Auf jeden Fall gibt's nur ein mageres Mittagessen für Nasreddin.  
ab 2. VS/2 S./3 Rollen
- N2 Das Kesselkind** ▼  
Können Kessel Kinder bekommen? Und dann auch sterben? Nasreddin führt seinen Nachbarn mal wieder an der Nase herum.  
ab 2. VS/2 S./3 Rollen
- N3 Der Mund ist kein Sack, den man zubinden könnte** ▼  
Wie man es macht, man macht es falsch - zumindest, wenn man auf jeden Meinung hört.  
ab 2. VS/2 S./3-4 Rollen
- N4 Die zehn Esel** ▼  
Frau Nasreddin kann offensichtlich besser zählen als ihr Mann, als der mit zehn Eseln nach Hause kommt.  
ab 2. VS/2 S./4-5 Rollen
- N5 Die Wette mit dem Sultan** ▼  
Das hätte sich der Sultan auch nicht träumen lassen, dass er die Wette gegen Nasreddin zwar gewinnt, seinen Allerwertesten herzeigen würde, und dass Nasreddin aber trotzdem gewinnt.  
ab 2. VS/3 S./3-4 Rollen
- N6 Morgenstund' hat Gold im Mund** ▼  
Nasreddin beweist seinem fleißigen Nachbarn, dass das Frühaufstehen garnicht gut ist, wenn es darum geht gut zu verdienen.  
ab 2. VS/2 S./3-4 Rollen



Schelmengeschichte  
Tierfabel/-märchen  
Spannung

L Liebe  
? Glückssuche  
() Kampf (mit dem Bösen)

G Gerechtigkeit  
☠ Tragödie  
λ Verwandlung

- N7** **Ich schmecke nichts** ▼  
Auch seine Freunde wollen Nasreddin einen Streich spielen. Das endet nicht gerade lecker für einen von ihnen.  
ab 2. VS/2 S./4-5 Rollen
- N8** **Gute Erziehung** ▼  
Was kann die Kuh für die Erziehung des Kalbes?  
ab 2. VS/2 S./3-6 Rollen
- N9** **Die Ohrfeige** ▼G  
Wenn Gesetz und Geld miteinander kuppeln, dann muss der arme Nasreddin sich eine dreiste List einfallen lassen.  
ab 2./3. VS/2 S./4-5 Rollen
- N10** **Der Klang des Geldes** ▼G  
Klang des geldes gegen Duft des Bratens, so hilft Nasreddin seinem armen Freund Mustafa.  
ab 2./3. VS/2 S./4-5 Rollen
- N11** **Die weise Maus** ▼  
Nasreddin ist mal wieder arm wie eine Kirchenmaus. Das bringt ihn auf eine geniale Idee. Er fängt sich ien Maus und verkauft sie teuer.  
ab 2./3. VS/4 S./5-8 Rollen
- N12** **1000 Dinar** ▼  
Der reiche dumme Nachbar versucht diesmal Nasreddin hereinzulegen. Das hätte er nicht tun sollen: jetzt ist er um einiges ärmer und hat den Spott dazu.  
ab 3. VS/4 S./4-5 Rollen
- N13** **Der Krieg und das Hirn** ▼  
Einen Pfeil im Kopf wird Nasreddin einiges klar über seine Teilnahme am Krieg.  
ab 2. VS/1 S./3 Rollen
- N14** **Zu viele!** ▼  
Für Nasreddin sind drei einer zuviel - zumindest wenn es um das Mittagessen geht.  
ab 2. VS/1 S./3-4 Rollen
- N15** **Weder noch...** ▼  
Wer nicht weiß, was er will, wird es auch nicht bekommen - Nasreddin ist hier ein genervter Schneider.  
ab 2. VS/1 S./3-4 Rollen



Schelmengeschichte  
Tierfabel/-märchen  
Spannung



Liebe  
Glückssuche  
Kampf (mit dem Bösen)



Gerechtigkeit  
Tragödie  
Verwandlung

## Themenpaket

**Philo-Fabeln**

Geschichten zum Nachdenken ab 2./3. Klasse

**7 Lesetheaterstücke - € 8,-**

- |   |   |
|---|---|
| <p><b>F13</b> Die Mücke und der Löwe (Tolstoi)<br/>ab 2./3. Klasse / 4-5 Rollen<br/>☞ ☹ ☹ ☹</p> | Die Mücke glaubt sich stärker als der Löwe, weil er sie nicht erwischt. Sie hat die Rechnung aber ohne die Spinne gemacht.                                  |
| <p><b>MW7</b> Der Tempel der Tausend Spiegel (Asien) ab 2. Klasse / 3-4 Rollen<br/>☞ ?</p>      | Zwei Hunde machen sehr unterschiedliche Erfahrungen im Tempel der Tausend Spiegel.  |
| <p><b>F14</b> Geht uns nichts an!<br/>ab 2. Klasse / 5-6 Rollen<br/>☞ ☹ ☹ ☹ G ?</p>             | Die Wölfe reißen die Macht an sich, weil Hunde, Adler und Schafe sich nicht solidarisch miteinander zeigen.   |
| <p><b>F15</b> Der Aufstieg der Frösche<br/>ab 2./3. Klasse / 5-6 Rollen<br/>☞ ?</p>             | Drei Frösche wollen hoch hinaus - aber keiner glaubt an sie. Und auch nur einer hält durch! Warum nur?!   |
| <p><b>MW24</b> Der Hutmacher und die Affen (China) ab 3. Klasse / 6-7 Rollen<br/>☞ ▼</p>        | Dier Affen holen sich die Hüte vom Hutmacher. Der bekommt sie aber zurück. Sein Sohn glaubt, er sei schlauer als die Affen, wird sich aber wundern...       |
| <p><b>F11</b> Der Hase und die Mango (Buddhistisch)<br/>ab 3. Klasse / 6-9 Rollen<br/>☞ ✦ ?</p> | Ein ängstlicher Hase rennt um sein Leben und reißt fast eine ganze Schar anderer Tiere mit in den Tod. Zum Glück stoppt der Löwe das Unglück rechtzeitig... |
| <p><b>F9</b> Die alte Frau und der Fuchs (Iran)<br/>ab 3. Klasse / 6-8 Rollen<br/>☞ G ?</p>     | Der Fuchs stiehlt die Milch der alten Frau und verliert seinen Schwanz. Um den zurück zu bekommen, muss er einen weiten Weg gehen...                        |

▼ Schelmengeschichte  
☞ Tierfabel/-märchen  
✦ Spannung

L Liebe  
? Glückssuche  
☹ Kampf (mit dem Bösen)

G Gerechtigkeit  
☹ Tragödie  
λ Verwandlung

Themenpaket

**Besinnliche Geschichten**

für weihnachtliche Anlässe ab 2./3. VS



**7 Lesetheaterstücke - € 8,-**

**Die Grille und die Ameise (Aesop)**

ab Ende 2. Klasse / 4 Rollen

♣ G(♣)

Die Grille singt im Sommer, während die Ameise arbeitet - bis der Winter kommt.

**Die Steinsuppe (Irland)**

ab 3. Klasse / 4-6 Rollen

▼

Ein hungriger Mönch kocht eine Steinsuppe. Gut wird die aber nur, wenn jeder etwas gibt.

**Die Pantoffeln des Schuhmachers**

ab 3. Klasse / 6-8 Rollen

▼L

Die Prinzessin nimmt nur einen zum Mann, der ihr ein kostbares Geschenk macht - die Betonung liegt in dem Fall auf *macht!*

**Das beste Essen (Frankreich)**

ab 3. Klasse / 5-6 Rollen

?

Ein alter Hirte zeigt dem verwöhnten König, was ein wirklich gutes Essen ausmacht.

**Des Bettlers Taschentuch (China)**

ab 3. Klasse / 6-7 Rollen

⌘

Tue Gutes und du wirst belohnt: aber ohne die gute Absicht dabei, ist das nichts wert. Das bekommt die hartherzige Herrin zu spüren.

**Der Stolz der Esel**

ab 4. Klasse / 6-9 Rollen

♣L

Dem alten Esel soll das Fell abgezogen werden. Sein Freund, der Junge ist verzweifelt. Die Rettung schickt der Himmel...

**Philemon und Baukis**

ab 4. Klasse / 6-8 Rollen

G L

Die einzigen Menschen, die Zeus und Hermes bewirten sind die armen alten Philemon und Baukis. Ihre reichen Nachbarn haben nichts abzugeben.

## Emotionsspiele-Set

zur Vorbereitung des LESETHEATERS

30 Emotions-, 32 Satzkarten, Spielanleitung



Lesend spielen -  
spielend lesen

Olaf Heuser  
**Emotionsspiele**  
30 Gefühlskarten | Spielanleitungen | Satzkarten



€ 8,-

(€ 4,50 bei Bestellung eines Themenpakets)

Alle Stücke sind als **LESEPROBE** auf [www.mopkaratz.com](http://www.mopkaratz.com) zu finden!

**Bestellung:** Olaf Heuser - [olafheuser@mopkaratz.com](mailto:olafheuser@mopkaratz.com) | +43 (0)681 81 68 03 28

**Preis:** € 1,40/Kopiervorlage bei Einzelstückbestellung (Preise Themenpakete s. oben)

Ab 20 Stücken: - 5% Rabatt

Ab 30 Stücken: - 10% Rabatt

**Die Stücke werden als PDF-Kopiervorlage per e-mail versendet.**

Die Altersangaben entsprechen den Erfahrungen aus den Lesetheater-Workshops von Theater Mopkaratz. Sie kennen die Lesefertigkeiten ihrer Kinder natürlich am besten; so kann es durchaus sein, dass einige Stücke schon von jüngeren Kindern problemlos bewältigt werden, bzw. andere sich als noch zu schwierig herausstellen.

Wir freuen uns über jede Anregung, um die Stücke Ihnen und den Bedürfnissen Ihrer Kinder anpassen zu können. Weitere Stücke/Themenpakete sind in Arbeit, Anregungen zu Themen und Geschichten sind natürlich immer willkommen.

Wir bitten Sie, uns Ihre **Bestellung per e-mail** zu schicken. Sobald Sie eine Rückmeldung bzgl. der Stücke von uns haben, überweisen Sie bitte den Gesamtpreis für die bestellten Stücke auf unser Vereinskonto. Sobald das Geld dort angekommen ist, schicken wir Ihnen schnellstmöglich die Stücke per e-mail zu.

Bei Bestellungen aus der **Schweiz** bitte unbedingt darauf achten, dass die Überweisung eine **SEPA-Überweisung** und **keine Auslandsüberweisung** ist, da sonst für uns Gebühren anfallen, die wir verrechnen müssten. Danke! (Stand 3.2017)

**Kontoinformationen Theater Mopkaratz**  
**BAWAATWW - AT 32 60 000 00 51 00 81 544**