

Das Schildbürgerspiel

Spiel für die 3./4. Klasse

Vorspiel

Lied
(Refrain)

Ja wir sind die Schildbürger,
spielen uns`re Streiche.
Wer uns Narren sehen will,
muß nach Schilda geh`n.

- 1 Waren einst die Klügsten hier,
schlaun Rat, den gaben wir -
Königen und Kaisern.
- 2 Reisten durch die weite Welt,
schickten heim all unser Geld -
zu den Frau`n und Kindern.
- 3 Aber unser Städtchen klein
fiel zusammen Stein um Stein -
mussten wir nach Haus.
- 4 Nie mehr in die Ferne zieh`n,
keinem Fürsten mehr ich dien`-
stell mich lieber dumm.

Sprecher

Grüß Gott, Ihr lieben Leut`,
wir Schildbürger begrüßen Euch heut`.
Wir zeigen Euch jetzt unser Spiel
und hoffen, Ihr könnt`lachen viel.

Erzählerin

Die Schildbürger waren vor langer Zeit
die Klügsten im Lande weit und breit.
Die Männer dienten fremden Herr`n
und blieben Schilda lange fern.
Dort in der großen Welt,
verdienten sie ihr Geld.
Zuhause in der kleinen Stadt,
da hatten es die Frauen satt:
Machten die Arbeit ganz allein,
besaßen auch nur zwei Arme und Bein`.
Da Mühsal und Plage wollt`finden kein End`,
nahmen sie selbst ihr Los in die Händ`

1.Szene

- Ratsschreiber
Kuno Klecks** Herbei, Bürger von Schilda, herbei und steht!
Der Bürgermeister hält eine Red`.
- Ratsdiener
Gotthelf Buckel** Platz da, aus dem Weg, macht keine Anstalten,
der Bürgermeister will seine Rede halten.
- Bürgermeister
Gustav Klug** Meine lieben Bürger von Schilda. Wir brauchen ein neues Rathaus.
Im Alten sitzt in jeder Ecke eine Ratte oder Maus,
das alte ist wacklig, morsch, schief und krumm,
man ärgert sich täglich auf`s Neue dumm.
- Ratsschreiber
Kuno Klecks** Durch`s Loch im Dach jahraus, jahrein,
da tropft der Regen in Strömen herein,
auf meinen Pult, ins Tintenfaß
und alle Akten sind schon nass.
- alle** Jaja, sie haben recht,
ein neues Rathaus wär`nicht schlecht.
- Steinmetz
Stoffel Stark** Ein fauler Handwerksmann wollt`ich sein,
reiß`ich heute nicht noch das alte Haus ein.
Und ehe das nächste Jahr vergeht,
wette ich, dass das neue Haus steht.
- alle** Hurra, Hurra, Applaus,
wir bauen ein neues Rathaus.
- Ratsdiener
Gotthelf Buckel** Oje, oje, das schöne alte Haus,
wo sollen bleiben Ratte und Maus
und wo die Flöhe und Wanzen?
- Trine Trillich** Die können dann nicht mehr tanzen.
- Minna Meier** Flöhe und Wanzen?! Tut ihr lieber tanzen.
- Erna Espenlaub** Kümmert euch lieber um unsere Ranzen. *Männer lachen*
- Holzfäller
Karl Kraft** Ihr redet hin, ihr redet her,
wer tut die Arbeit, Leute, wer?
D`rum auf in den Steinbruch, juchhei,
schaffen wir Steine herbei.

2.Szene

man hört Steineklopfen und Axtschläge

Wächter Fridolin Schnarch Hört ihr Herr`n und laßt euch sagen,
singt vor dem niemand soll der Hunger plagen.
Stadttor Mittags ess`ich eine Wurst -
abends still ich meinen Durst.

Magister Spirrus Rectus Sie kommen, steh auf, sie kommen!

Wächter Wer kommt, Räuber? Wo siehst du sie kommen?

Magister Sie bringen Steine und Bäume herbei.

Wächter Ach so, und deshalb machst du solch ein Geschrei?

Steinmetze Bein vor Bein,
singend Stein auf Stein,
von unten nach oben,
sie werden uns loben.

tragen Steine herbei, einer fällt dem Magister auf den Fuß

Magister Aua! Ojeoje! *hält sich den einen Fuß*

Holzfäller Lasst uns das Rathaus bau`n,
singend wir woll`n die Bäume hau`n.

stoßen den Magister mit dem Stamm von der Seite und lassen den Baumstamm fallen

Magister Autsch, oh weh! *hält sich humpelnd die Seite*

Steinmetz Heiner Haubold Puh, harte Arbeit war das heute.

Steinmetz Horst Haudrauf Ich glaub`, nun wird`s erst schwierig, Leute.

misst Stadttor mit Füßen aus, Holzfäller nehmen Stamm quer und wollen durchs Tor, stoßen aber an

Holzfäller Anton Axt Halt, passt auf und hingeschaut,
das Stadttor ist zu schmal gebaut.

4.Szene

- Lied** Ja, wir sind die Schildbürger...
- 8 Uns`re Stadt, die steht nicht mehr,
brannte ab im Flammenmeer -
Maushund war dran schuld.
- Erzähler** Von Schilda gäb`s noch viel zu erzählen,
doch woll`n wir euch nicht länger quälen.
Zum Schluss kommt jetzt die tragische Wende,
die besiegelte des Städtchens Ende.
- Von alters her war`s weisgesagt:
Wenn auch nur eine Katz`, Gott`s sei`s geklagt,
in Schildas Mauern Einlaß fände,
so nähm`s ein böses Ende.
- Lange Zeit war`s gutgegangen,
Mäus`und Ratten spielten friedlich Fangen.
Doch sie mehrten sich zur großen Plage,
Schildas Bürger führten laute Klage.
Maus und Ratte saßen in jedem Topf,
knabberten am Butterzopf,
schonten auch nicht Käs`und Speck,
hinterließen manchen Dreck.
Als auch wiederum das Rathaus
Wohnung wurd`von Ratt`und Maus,
trieben sie`s dort umso toller,
dass der Schultheiß kriegte seinen Koller.
- Ausrufer Rüdiger** Aufgrund der Ratt`und Mäusepest
Rufauf der Schultheiß heut`verkünden läßt:
Gesucht wird ein Held, der die Stadt erlös`,
belohnt soll er werden mit Gold generös.
- Alle Bürger** Ich nicht! Ich bin kein Held! Ohne mich!
- Konstanze Klug** Gibt`s keinen, der uns vor Quälgestern schützt?
- Linda Schlau** Fallen und Gift, all dies uns nichts nützt.
- Fahrender Gesell** Bin nicht von hier, komm von weit her,
Felix Füchsle doch fällt die Antwort mir nicht schwer:
Euch fehlen ein paar Katzen,

Die Schildbürger

120 Refrain

Ja, wir sind die Schild - bür - ger spie - len uns' - re Strei - che

125

wer uns Nar - ren se - hen will, muss nach Schil - da geh'n.

130

1. Wa - ren einst die Klügs - ten hier, schla - en Rat, den ga - ben wir,
2. Reis - ten durch die wei - te Welt, schick - ten heim all un - ser Geld,
3. A - ber un - ser Städt - chen klein fiel zu - sam - men Stein um Stein,
4. Nie mehr in die Fer - ne zieh'n, kei - nem Fürs - ten mehr ich dien',

135

Kö - ni - gen und Kai - sern.
zu den Frau'n und Kin - dem.
muss - ten wir nach Hau - se.
stell mich lie - ber dumm. _____

Strophen 5-10 stehen im Spieltext

Rollenverteilung

Vorspiel		Holzfäller Anton Axt	
Sprecherin		Zimmermann Bernhard Beil	
1. Erzählerin		Bäckersfrau Britta Brezel	
2. Erzählerin			
Susi Samt		3. Szene	
Käthe Kreisch		Erzählerin	
		Bürgermeister Gustav Klug	
1. Szene		Ratsherr Wilhelm Schlau	
Ratsschreiber Kuno Klecks		Magister Spirrus Rectus	
Ratsdiener Gotthelf Buckel		Metzger Ottokar Öchslein	
Bürgermeister Gustav Klug		Bäcker Burkhard Brezel	
Steinmetz Stoffel Stark		Schweinehirt Simon Samt	
Trine Trillich		Kürschner Kristian Kreisch	
Minna Meier		Schmied Paule Protz	
Erna Espenlaub			
Holzfäller Karl Kraft		4. Szene	
Magister Spirrus Rectus		Sprecherin	
Schneider Markus Meckel		Ausrufer Rüdiger Rufauf	
		Bürgermeisterfrau Konstanze Klug	
2. Szene		Ratsfrau Linda Schlau	
Wächter Fridolin Schnarch		Fahrender Gesell Felix Füchsle	
Magister Spirrus Rectus		Zara Zitter	
Steinmetz Heiner Haubold		Biggi Bibber	
Steinmetz Horst Haudrauf		Waldtraud Wackel	
		Erzählerin	

Kostüme:

- Handwerker (z.B. Bäcker, Zimmermann) → „Handwerkskluft“
- Frauenrollen → Röcke, Kleider, Schürzen
- Ratsschreiber, Ratsdiener, Spirrus Rectus (Schulmeister), Wächter → „Berufstracht“
- Bürgermeister, Ratsherr → Berufstracht mit Schärpe, Amtskette, o.ä.
- ErzählerInnen und SprecherInnen → passend zur Zeit

Die Schildbürger

nach Karl Simrock

1. Die Bürger von Schilda

Vor gar nicht allzu langer Zeit, in einem Land, gar nicht so weit weg, gab es ein kleines Städtchen, das sich Schilda nannte. Die Bürger waren sehr gescheit. Und wenn in fremden Ländern wieder einmal Not und Ratlosigkeit herrschte, dann wurden die Männer aus Schilda gerufen, um das Problem zu lösen.

So kam es im Laufe der Jahre, dass immer mehr Männer das Land verließen. Nur selten kehrten sie zurück, denn bei ihren neuen Herrschern konnten sie viel Geld verdienen, das sie gerne ihren Familien in Schilda schickten.

Die Stadt wurde reicher und reicher, aber auch immer armseliger. Weil nämlich alle Männer ausgezogen waren, um im Ausland ihr Glück zu versuchen, blieben in Schilda nur die Frauen zurück. Die gaben zwar ihr Bestes, doch die Arbeit, die anfiel, war einfach zu viel.

Die Frauen nämlich sollten Brot backen wie die Bäcker, Schuhe besohlen wie die Schuster, Felder bestellen wie die Bauern, zudem auch noch den Haushalt versehen und in der Schule die Kinder unterrichten. Das alles auf einmal schafften sie nicht und so sah es irgendwann im schönen Schilda so aus, als hätte schon lange Zeit niemand mehr etwas getan.

Den Frauen wuchs einfach alles über den Kopf und so hielten sie eines Tages einen Rat ab und beschlossen, die Männer zurück nach Hause zu holen. Das geschah auch, und bald blühte und grünte es in dem kleinen Städtchen wieder wie früher einmal.

Wie aber sollten die Männer verhindern, wieder zu den fremden Königen, Kaisern oder Sultanen gerufen zu werden? Sie ersannen ein List und beschlossen, sich von nun an fürchterlich dumm zu stellen.

Und ich sage euch, die List funktionierte. Schnell war überall herum, dass die Bürger von Schilda eine merkwürdige Entwicklung durchgemacht hatten und kein anderer Herrscher mochte sich mehr mit ihnen umgeben.

9. Die Kuh auf der Mauer

Tagein, tagaus gingen die Schildbürger ihren Berufen nach. Sie waren Lehrer, Bäcker, Schuster oder Schweinehirt. Diesen Schweinehirten wählten sie sogar eines Tages zum Bürgermeister. Und weil Bürgermeister immer wissen müssen, was so in ihrer Stadt passiert, machte auch der Bürgermeister von Schilda jeden Tag seine Runde durch das Städtchen, um nach dem Rechten zu sehen.

Dabei fiel ihm eines Tages eine alte Mauer ins Auge, das Überbleibsel eines Hauses, das schon vor Jahren eingestürzt war. Auf der Mauer wuchsen herrliche Kräuter und Gras, so dass dem Bürgermeister nur ein Gedanke durch den Kopf schoss: Das ist wunderbares Weideland für eine Kuh!

Und weil sich niemand in der nächsten Ratsversammlung bereit erklärte, das Gras auf der Mauer mit der Hand zu mähen, war die Sache mit der Kuh bald beschlossen.

Minna, so der Name dieses edlen Tieres, das auserkoren war für den Dienst, sollte aber die Mauer selbst emporklettern, um an das frische Grün zu kommen. Nun los Minna, rief der Bürgermeister, dem das Tier auch gehörte, hinauf mit dir.

Doch so viel er auch drückte und schob, die Kuh wollte einfach nicht. Schließlich warf man einen dicken Strick über die Mauer, band die Kuh an dem einen Ende fest, schickte einen ganzen Tross Männer auf die andere Seite und begann kräftig zu ziehen.

Minna muhte kurz auf, für die Männer ein Zeichen, dass sie nun doch Appetit auf Gras und Kräuter bekommen habe, zog noch ein wenig kräftiger, doch Minna fraß einfach nicht.

Als man sie nach einer ganzen Weile wieder zu Boden sinken ließ, war die arme Kuh tot und das Gras noch immer an Ort und Stelle.

Nun aber feierten die Schildbürger ein Fest, bei dem sie siegessicher feststellten, dass sie noch immer nicht dumm genug seien. Denn nur ihr Scharfsinn habe den Tod der Kuh verursacht, waren sich die

Die Schildbürger

Kapitel 1

Die Bürger von Schilda

1. Warum wurden die Männer aus Schilda in fremde Länder gerufen?
2. Warum kehrten die Männer aus Schilda oft nicht nach Zuhause zurück?
3. Wie entwickelte sich die Stadt durch die Abwesenheit der Männer?
4. Was mussten die Frauen alles tun, weil die Männer nicht da waren?
5. Was taten die Frauen eines Tages?
6. Was machten die Männer, damit sie nicht mehr von fremden Herrschern gerufen wurden?
7. Was sprach sich schnell herum?

Kapitel 10

Die versunkende Glocke

1. Warum beschlossen die Schildbürger, ihre Glocke in Sicherheit zu bringen?

2. Wo sollte die Glocke versteckt werden und warum?

3. Wie versenkten die Schildbürger die Glocke?

4. Wie markierte der Schmied den Ort der Versenkung?

5. Welche Begründung gab der Schmied für sein Handeln?

6. Was wollten die Schildbürger, nachdem in Schilda kein Krieg stattgefunden hatte, mit der Glocke tun?

7. Warum konnten sie mit Hilfe der Kerbe die Glocke später nicht mehr finden?

Zusatzaufgaben

1. Schildere eine Situation, in der Du dich auch schon einmal dumm gestellt hast.

2. Warum hast Du dich in dieser Situation dumm gestellt?

3. Wie hat Deine Umgebung darauf reagiert, dass Du dich dumm gestellt hast?