Daniel Grob

Das Geister-Game

Ein Kinder- und Jugendstück auf der Grundlage von Sagen aus dem Oberaargau

Für Kinder, Jugendliche und Erwachsene

Besetzung	*13 – ca. 20 Kinder/Jugendliche*
	(5 „reale“ Figuren, 3 Einzel-Geisterfiguren, Geistergruppe)
Bild	*Zimmer in einem alten, renovierungsbedürftigen Stadthaus. Interieur: Eine Türe mit Korridorhintergrund, ein Bett, einfaches Pult, ein Schrank, Bürostuhl und ein alter Fauteuil Seitlich wenn möglich ein Fenster.. Alles ist abgenutzt, unpassend zusammengestellt. Am Boden zwei, drei alte, abgetretene Teppiche, teils übereinandergelegt.*

Zusammenfassung

Der zwölfjährige Alex ist fast immer am Gamen, wird aber dabei oft gestört: Der Strom setzt zweitweise aus, seltsame Schatten tauchen auf und ein Licht irrt durchs Zimmer. Die Mutter ist keine Hilfe: Entweder ist sie bei der Arbeit oder in der Twenty-Bar. Um die Störungen endlich loszuwerden, holen sich Alex und seine jüngere Schwester Bo Hilfe bei einem Schulkollegen von Alex, dem Aussenseiter Leo. Der ist in der Schule eher unbeliebt, weil er nicht bei den üblichen Spielen mitmacht und immer alles besser weiss. Zuerst gibt es auch diesmal Streit, aber dann kommen sie gemeinsam dem Spuk auf die Spur. Dabei entdecken sie alte Sagengeschichten und es ist, als würde ein Computer-Game Wirklichkeit. Die Herausforderungen des Geistergeschehens sind aber höher, als jedes Game am Computer. Sie spielen zwar mit, aber die Aufgaben erweisen sich als knifflig. Man muss den Polizisten Bucher austricksen, in Sturm und Regen auf Bäume klettern und fliegen können. Ob man den Level 1 des Geister-Games schafft, entscheidet sich diesmal nicht nur am Bildschirm. Aber schliesslich gelingt es doch, auch mit Hilfe des Polizisten Buchers und dank dem Mitgefühl von Bo mit dem Schicksal eines Geister-Mädchens. Die Geister verschwinden erlöst und auch im Leben der Kinder und ihrer Mutter zeichnen sich Veränderungen zum Positiven ab.

Die Sagen sind frei interpretiert auf der Grundlage des Buches von Rudolf Baumann, Sagen aus dem Oberaargau.

Dauer ca. 70 Minuten (ohne Pause)

Biel, Bienne, Januar 2023

Personen

Alex	*ein Junge, ca. 12-jährig*
Bo	*ein Mädchen, ca. 2 Jahre jünger*
Leo	*ein Junge, ca. 12-jährig, Klassenkollege von Alex*
Pia Zehnder	*junge Frau, Mutter von Alex und Bo*
Bernhard Bucher	*junger Polizist, etwa im Alter von Pia*
Bärgmaa	*Schwarzer Mann, dunkel, schemenhafte Schattenfigur*
Geischterching	*geisterhaftes Kind, weiss gekleidet, je nach Szenen leuchtet das Kleid (=für Menschen sichtbar) oder nicht (=für Menschen unsichtbar), Mädchen oder Junge (letzteres mit kleinen Textanpassungen)*
Riesenhund/-hunde	*einzelne oder mehrere Geisterfiguren ohne Text*
Geister	*6-9 Schattenfiguren, die in Gruppe auftreten, Bergleute, manchmal mit blau leuchtenden alten Grubenlampen o.ä. meist Sprech-Chor*

Diverse weitere geisterhafte Ton-/Lichteffekte, je nach Regie-Idee

[Die Altersangaben für die Kinder-Rollen sind die untere Grenze, es können auch ältere Kids eingesetzt werden, ebenso können die Erwachsenen-Rollen durch älter wirkende Kinder besetzt werden.]

Ort, Bühne

Die Ortsbezeichnungen und die Figuren/Themen der Sagen basieren auf Geschichten aus dem Oberaargau. Je nach Spielort können sie durch angepasste Namen/Sagengeschichten oder –gestalten ersetzt werden!

Zimmer in einem alten, renovierungsbedürftigen Stadthaus. Interieur: Eine Türe mit Korridorhintergrund, ein Bett, einfaches Pult, ein Schrank (mit Kleidern u.a. gefüllt), Bürostuhl und ein alter Fauteuil. Alles ist abgenutzt, unpassend zusammengestellt. Am Boden zwei, drei alte, abgetretene Teppiche, teils übereinandergelegt.

Vorrichtung z.B. im toten Sichtwinkel hinter dem Schrank, damit Geister „verschwinden“ können, scheinbar durch die Wand…

Zeit

Gegenwart

Inszenierung

Natürlich können im Rahmen der Geschichte eigene Interpretationen und Regie-Ideen verwirklicht werden. Auch der Text kann von den Kindern noch auf ihren gerade aktuellen Slang hin angepasste werden. Insbesondere kann auch der Text des Geisterchores angepasst und frei interpretiert werden! Die Texte sind in Berndeutsch geschrieben und können selbstverständlich in andere Dialekte transferiert werden!

1. Szene Abend

1.1 (Pia, Alex)

Alex sitzt am Compi am Gamen

Auf dem Pult Essensreste, Burgerpackungen, Colabüchsen etc. Auch im übrigen Zimmer ist eine ziemliche Unordnung

Schranktüre ist offen, auch da Unordnung

Pia ***von draussen*** Alex!

Alex ***reagiert nicht***

Pia ***von draussen, klopft an die Tür*** Alex! Bisch da?

Alex ***reagiert nicht.***

Pia ***öffnet die Türe*** Alex, i gah jetz!

Alex ***nebenbei, man hört's kaum*** Isch guet!

Pia Tuesch nid z'lang game, gäu!

Alex ***nickt***

Pia Und tuesch mau uufruume, gäu? Hesch gässe?

Alex ***nickt***

Pia ***seufzt*** Das gseht ja uus da ine!
sie hebt da und dort ein Kleidungsstück auf
Also, ich tue jetz das mau i d'Wösch!

Alex Isch guet!

Pia Villech chasch de mau zur Maschine luege, zwüschdrin?

Alex Isch guet!

Pia Aber würklech, gäu?

Alex Du störsch!

Pia Ja, ja, ich lah di grad lo mache! Aber bisch nid scho chlei lang am game?

Alex Äs stört, Pia, we du gäng redsch!

Pia Ha ja nur dänkt!

Alex Äs stört, Ma! Chani jetz i Rue zocke?

Pia Ja, ja, i gah ja scho – aber i wott jetz de scho mau drüber rede!

Alex Scho guet – und über meh Taschegäld ou!

Pia Mir gsehs de no – i gah jetz! ***sie wirft die Kleidungsstücke wieder hin, irgendwo neben das Bett und geht zur Türe.***
Also, nümm z'lang, gäu? We öppis isch: Ig bi ir Twenty-Bar.

Alex ***seufzt erleichtert*** Ja, ja, im Twenty.

Pia ***im Abgehen, schliesst Zimmertüre nicht ganz, hört man sie draussen noch*** Tschüüss Bo! I bi de wäg!

Man hört eine Haustüre ins Schloss fallen, dann ist es einen Moment ruhig, nur am Fenster hört man Regen trommeln und Sturmgeräusche draussen.

Die Türe zum Korridor bleibt angelehnt.

1.2 (Alex, Bärgmaa, Geister)

Alex Chöi si eim nid eifach i Ruhe lah? Ehrlech! ***wütende Spielgeräusche*** so – und so – und so!- da hesch Alti – u jetz – yeeah! genau so! Tod! Tod! Tod!

Auf das Wort „Tod" flackert das Licht und der Bildschirm

Alex Geits no? He, jetz isch – dasch doch Scheisse! So chasch nid spiele! Immer die huere Störige!

Zimmerlicht aus

Geräusche: Sturm, Regen

Geister ***im Hintergrund, geisterhaft, monotoner „Sprech-Gesang", evtl. mit Geistergeräusch kombiniert*** Pickle-Pickle-immer Pickle töif im Bärg! Wasser – Wasser – ufzmal Wasser u ke Luft me – Luft – Luft – wäh – ertrunke – wäh - ertrunke… ***Sprechchor in der Folge immer wieder wie angegeben***

Alex Nei! Jetz foht das wieder ah! Immer die doofe Schattespieli! Mues irgendöpis mitem Liecht sii!

Geisterchor, evtl. mit Halleffekt

Alex Gopf, nie chasch i Ruhe zocke i däre Hütte! Zersch motzet di Alti, när hüület duurend dä Wind dur die Bruchbude und immer die doofe Schattespiili!

Türe geht ganz auf und

Bärgmaa ***im wehenden Mantel, stumm wandelnde Schattenfigur, Chor lauter, Geräusche ebenfalls, Bärgmaa geht langsam durch den Raum, verschwindet in dunkler Ecke/hinter Schrank o.ä. Chor leiser und die Geister kauern nieder***

Alex ***beachtet ihn kaum, ruft Richtung Korridor*** Bo - tuets bi dir o so doof, Bo? Hey Bo – Boo-oo! Bisch da, Bo? ***wendet sich wieder dem Game zu, Handbewegung vor dem Bildschirm, als wollte er den Effekt verscheuchen*** Seich, oh nei, jetz hätti grad ä Super-Deal gha, Mischt!

1.3 (Alex, Bo, Bärgmaa, Geister)

Bo taucht in der Türe auf.

Bo Was isch, Alex?

Alex ***bleibt intensiv am Gamen trotzdem redet er weiter mit Bo*** Tönts bi dir äne o so doof wes stürmt? Das stört, gopf!

Bo Werum gamisch du im Dunkle?

Alex Wiu ds Liecht spinnt dänk! Hesch gmeint, ich mach das äxtra?

Bärgmaa ***taucht wieder auf, steht mit gebauschtem Mantel, Chor lauter, bleibt aber kauernd***

Bo ***sieht die Gestalten*** Wa –wa – was isch das?

Chor und Geräusche werden leise

Bo Da hinde im Egge! Lue Alex –Alex!

Alex ***ohne aufzuschauen*** Dasch nur irgend es doofs Schattespiel, passiert immer wieder, mues irgendöppis mitem Liecht z'tue ha!

Chor und Geistergeräusche etwas lauter

Alex Hesch ghört, da isches wider gsii. Das tönt so doof, das länkt ab, wes immer wieder so tuet! Die Lotterhütte isch doch Seich, chlei Wind u scho hüülets so doof!

Bo ***weicht etwas zurück*** Nei! Alex! Dasch kes Schattespiel! Das si Gspängschter! ***haut aus der Türe ab, Chor etwas leiser, aber auch „trauriger"***

Alex He Bo – so blib doch! Dasch doch Quatsch! Gspängschter gits nid! Bo, hey, chum doch wider, i bi ja o da! Isch emu no nie öppis passiert! Boo!!

Bo ***erscheint wieder in der Türe mit einer grossen Taschenlampe, zündet in den Raum, geht wie beschwörend auf die Erscheinung zu, zögernd, ängstlich***

Alex He! Spinnsch! I gseh grad nüt meh! Da – scho wieder ä Superdeal wäg!

Der Bärgmaa und die Schattenfiguren verschwinden mit einem letzten lauten Gesang/Geräusch, Licht geht wieder an

1.4 (Alex, Bo, Geisterhund, Geister)

Bo Uff! S'isch wäg! Dasch nid ä Schatte gsii! Das isch sicher äs Gspängscht gsii, Gspängschter hasse hälls Liecht!

Alex Ach du, du gsesch überall Gspängschter! Du luegsch zviu so Filmlis!

Bo U du gamisch zviu u merksch gar nümm, was rundume passiert!

Alex Muesch halt ou! Chum lue mau, das schaffsch sicher nid hie?

Bo ***geht zögerlich näher, Alex macht weiter, Bo lebt als Zuschauerin intensiv mit*** Ja – ja – jetz! Schiess! Wumm, das het gsässe! Ha, ha, die heimer umgleit.... da – da da- du Hund! Hund! Hund!

Auf das Stichwort „Hund" hin: Sturmgeräusche, Licht flackert, Riesenhund taucht auf, begleitet von Geistergeräuschen, die wie Geifern, Knurren und Bellen tönen, verfremdet mit Halleffekt, der Hund stösst entsprechend vor und zurück – es können auch mehrere Hundefiguren sein…

Alex Gsehsch? Immer wes flackeret chunnt so Schattezüügs! Gseht immer ähnlech uus, drum ischs uf au Fäu nur öppis mitem Liecht! *(bleibt am Game)*

Bo ***starrt gebannt, weicht Schutz suchend hinter Alex zurück*** Wäh, gruusig - lue dä wird ja immer grösser! U ganz chalt wird's ou!

Alex Ja, i däre Hütte ziehts äbe ou no! Ha ja gseit, isch ä Lotterhütte! Lue nid uf dä Schätte, chum hier, das Game, gsehsch – wumm –taff- zack! Gsehsch, das Züügs verfätzets richtig!

Der Hund/die Hunde kommen näher und werden scheinbar noch grösser, Geräusche werden intensiver

Bo Nei lueg mau – dä chunnt nächer! Herr jesses Gott!
sie blendet die Taschenlampe auf

Die Geräusche verändern sich, Hund/Hunde weichen zurück, verschwinden, die Türe zum Korridor geht von selbst zu, Geräusch verstummt mit einem Schlag, Licht geht wieder an

Alex Gsehsch, s'isch äbe würklech nur än Schatte – aber isch müesam, chasch nid rächt spiele, s'mues vom Elektrisch cho, das blöde Gflacker aube, stört s'Game, da mues irgendwo ä Wackel sii, gopf!

Bo ***kommt hinterm Pult von Alex hervor, verstört und vorsichtig zur Türe*** Wäh nei, Gspängschter! I säg der Alex, das si Gspängschter! Ig wott wäg hie!
geht zur Türe, will öffnen, geht aber nicht
Wäh, d'Tür isch bschlosse! Use, Alex, ig wott use hier!
rüttelt an der Tür

Da flackert das Zimmerlicht wieder, geht schliesslich ganz aus, der Geisterchor erscheint derweilen, nun aber mit Laternen, die ein bläuliches Gespensterlicht verbreiten, das wie Nebel wirken sollte. Gesang erweitern um die Worte Liecht im Wasser – Liecht überem Wasser – Liecht, Liecht – Luft, Luft – ***usw.***

Alex ***weiter am Compi, tockelt wütend, aber der Compi bleibt dunkel***
Wäg, eifach wäg! Und ig hätt grad ä neue Highscore gha!
beginnt zu husten
He, was isch das, das isch ja eklig! – Bo – Bo...

Bo Alex – Alex!

Die Rufe verhallen in vielstimmigem Echo, die Figuren verteilen sich über die Bühne, auch der Hund/die Hunde können wieder auftauchen, das blaue Licht hüllt die Bühne ein, beide sinken zu Boden, der Gesang wird leiser, Sturmböen und gespenstisches Lachen, dann Stille und danach Black

2. Szene Kurze Zeit später

2.1 (Alex, Bo, Geisterching [Pia-Stimme])

Diffuse bläuliche Beleuchtung, am Boden liegen Alex und Bo. Schwaches Windgeräusch, dann Stille.

G-ching ***hell, wandert durch den Raum, verharrt kurz auf Alex, der beginnt sich zu regen, knurrt erst etwas.***

Dann Klopfen und Poltern an der Tür

G-ching ***zieht sich in eine Ecke zurück, verharrt dort, bleibt hell***

Pia ***Stimme von draussen*** He Alex, uufmache!

Klopfen, Poltern

Pia He, mach doch uuf, ich bi ja jetz da! Alex – isch Bo bi dir? Alex, uufmache!

wieder Pochen, Poltern, etwas wie Schluchzen dazwischen

Pia Alex, so mach doch uuf! Gäu, es isch doch nüt passiert?

Alex ***rappelt sich auf, schaut verwirrt umher, endlich hört er das Poltern und Pochen, stöhnt***

Pia Alex, bisch du das? Jesses Gott, isch öppis passiert?

Alex ***immer noch verwirrt, torkelt auf*** Weiss nüd, alles chli komisch. Wart mal, mues Liecht mache! ***Er tastet nach dem Lichtschalter, berührt dabei Bo, sie regt sich, das Zimmerlicht geht an***

Bo Was isch los? Wo bini?

Alex Wieso bisch du bi mir im Zimmer? Und was machsch am Bode?

Bo ***hockt auf*** Weiss doch ou nid! Irgendöppis isch gsii, mit Geischter und so!

Alex Ja die! Aber das isch ja nüt nöis, bis jetzt isch emu no nie so öppis passiert – komisch!

Pia ***hämmert wieder gegen die Türe*** Sinder da? Was isch los? Isch öppis passiert?

Alex Nei nei, alles guet – wieso wecksch üs? Isch ja no Nacht!

Pia Wieso heiter de Türe bschlosse?

Alex Mir hei gar nid bschlosse!

Pia ***rüttelt an der Türe*** Was nid bschlosse! Was isch los? Mach doch uuf!

Alex ***zu Bo*** Hesch du bschlosse?

Bo ***dämmert eine Erinnerung an den Abend*** Nei, aber plötzlech isch zue gsii, woni ha wöue vorem Hung flüchte! Aber i ha nüt gmacht gha dra!

G-ching ***hell, geht durch das Zimmer, Bo und Alex schauen ihm fasziniert nach. Es tastet sich an die Türe und „malt" ein Zeichen, eine liegende 8, aufs Schloss – es knackt und Pia fällt beinahe ins Zimmer. Gleichzeitig wird das Geisterching dunkel und verschwindet durch die Türe.***

2.2 (Alex, Bo, Pia, Geisterching)

Pia ***torkelt ein wenig – ist es wirklich nur die Überraschung...?***
He, geits no? Was söu das?
schaut sich um, sieht Bo
Uff, da bisch ja, Bo! Bin ich froh isch alles in Ornig! Ir Twenty-Bar isch Stromusfall gsii und do hani grad Angscht übercho u dänkt, we das bi euch o sig, de heiget ihr villech Panik! ***schnuppert*** Aber was schmöckt de da so komisch?

Alex Schmöckt? ***er schnuppert auch*** Ja, irgendwie chlei bränzlig – villech öppis vom Stromuusfall? Dünkt mi scho lang, äs gäb immer Wackelkontakte, villech hets jetz öppis dürebrönnt?

Pia Was? Dürebrönnt? Aber das wär ja... ***sie knipst das Zimmerlicht an und ab*** Das geit emu, cha also nid da dra ligge! Dir heit doch nid öppe groucht? ***beginnt hektisch im Zimmer umherzusuchen***

Alex He, was söu das?

Pia Also los, säget scho! Was machet ihr da ine? Das schmöckt so komisch!

Bo Ds blaue Näbuliecht vori!

Pia Näbu? Blau? S'isch zwar Sturm gsii und Räge, aber sicher ke Näbu! Und werum heiter d'Tür bschlosse?

Bo Das heimer doch gar nid!

Alex Villech isch es ja doch äs Gspängscht gsii!

Bo Ja, ds Liecht oder dä Riesehund!

G-ching ***taucht im Korridor in der Türe auf, hell***

Pia Jetz höret aber uf! Söttige Seich! Gspängschter, Hüng, blaus Liecht, Türe bschlosse – chunnt alles vo däm doofe game, jetz isch de mau Schluss!

G-ching ***berührt den Lichtschalter, das Zimmerlicht erlischt, Pia erschrickt. Diesmal hat Alex es gesehen, findets aber lustig und blickt auf Bo. Das Geisterching ist sofort im Korridor verschwunden.***

Pia He – was isch das? Was söu das? Höret uuf!

Alex ***kann ein Kichern nicht unterdrücken*** Mir mache doch gar nüt! Das si äbe d'Gspängschter!

Bo Hör uuf, Alex! I cha nümm schlafe we du no immer dervo redsch...

Alex Hör doch uuf! Isch doch nur ä Witz gsii! Isch allwäg nur wieder dä Wackelkontakt ***er blinzelt Bo zu***

Pia ***ist zur Türe gegangen, tippt wieder auf den Lichtschalter, das Zimmerlicht geht an*** Äbe, geit doch – aber mues gliich mau öpper la cho, irgendöppis stimmt hier allwä nid – uff, immer isch öppis mit euch!

Bo Ma, chani bim Alex im Zimmer schlafe hüt? Mir isch unwohl allei i mim Zimmer!

Pia ***zuckt die Schultern*** Isch doch mir gliich! Aber jetz isch Rue hie, sofort!

Pia löscht das Zimmerlicht und geht raus

2.3 (Alex, Bo)

Alex und Bo richten sich ein zum Schlafen

Bo Das wiisse Ching - was isch ächt das?

Alex Isch ab und zu scho da gsii. Weiss ou nid, wases isch, aber immer, wes cho isch, isch dä Pfuus wieder da gsii und – ***zögert ein wenig, weil er das nicht gerne eingesteht*** – hä ja, und die Schattesache si o wäg gsii.

Bo ***flüstert*** Gsehsch, si äbe doch Gspängschter! Meinsch das Ching ou?

Alex Hör doch ändlech uf mit Diine Gspängschter! Isch viellech irgende elektrischi Erschiinig oder öpper, wo sech ä Spass drus macht, miteme Laser oder so. Isch scho meh vorchoh.

Bo Wieso hesch du mir nie dervo verzellt?

Alex Eh ja, ha doch nid wöue, dass de Angscht hesch – u de – hä ja, ha dänkt du meinisch, ig spinni!

Bo Meinsch, mer chöni nüt dergäge mache?

Alex Weiss halt nid, weiss ja nid mau rächt, wieso das alles passiert!

Bo Villech müesstemer mau dä Leo frage?

Alex ***fährt auf*** Was dä? Nie im Läbe! Dä chasch nid bruuche, sones Baby...

Bo Scho. Aber är weiss halt scho viu.