

Sommerprojekt 2027 (KuJ-27)

Projektideen

1. Planet Bamava
2. Die Nordfrauen
3. Urlaub mit Elch
4. Der kleine Zwerg vom Zauberberg
5. Margo und der Hexentempel
6. Ein Drache für Steinreich

1) Planet Bamava

Ein neues Zuhause. Eine uralte Gefahr. Ein fataler Preis.

Nach einer endlosen Odyssee durch das All scheint der idyllische Planet Bamava die Rettung für die Crew der „Fenris“ zu sein. Doch die Messgeräte schlagen Alarm: Tief unter der Oberfläche gärt ein inaktiver Supervulkan – eine unberechenbare Zeitbombe. Kapitän Kiralina steht vor einer folgeschweren Entscheidung: Sollen sie weiterfliegen und im endlosen Kosmos weitersuchen? Oder das Risiko eingehen und bleiben? Im Glauben, im Ernstfall rechtzeitig fliehen zu können, befiehlt Kiralina die Besiedlung.

Bamava ist nicht unbewohnt. Die Crew trifft auf ein friedliches Volk von Pflanzenwesen. Um ihr neues Zuhause endgültig sicher zu machen, beschließt die Crew, den Vulkan technisch zu neutralisieren. Sie ahnen nicht, dass sie damit die Seele des Planeten angreifen: Für die Bamavaner ist der Vulkan ein unantastbares Heiligtum und ihr spirituelles Zentrum.

Als menschliche Technokratie auf die tiefe Naturverbundenheit der Ureinwohner prallt, droht das vermeintliche Paradies zu zerbrechen. Was wie eine Risikoabwägung begann, wird zum Kampf um das Überleben zweier Kulturen.

Wie weit darf man gehen, um die eigene Sicherheit zu garantieren?

Rollen:

2) Die Nordfrauen

Ein Wikinger-Epos über Glauben, Macht und den Mut zur Veränderung

Fürstin Hedda hat die Nase gestrichen voll von altem Aberglauben. Sie leitet einen reinen Frauen-Wikingerstamm und will ihr Volk endlich in eine moderne Zukunft führen – ganz ohne den Hokuspokus von Odin, Thor und Co. Doch die Nordfrauen hängen an ihren alten Traditionen.

Als dann auch noch ein unheilvoller Bote das Weltuntergangsspektakel **Ragnarök** ankündigt, droht Panik auszubrechen. Hedda versucht besonnen gegenzusteuern, doch plötzlich betritt eine Fremde

die Bühne: Eine mysteriöse Frau, die behauptet, direkt mit den Göttern zu sprechen!

Was als Funke beginnt, wird schnell zum Flächenbrand: Ein knallharter politischer Machtkampf entbrennt. Freundinnen werden zu Gegnerinnen, Vertrauen bröckelt. Hedda verliert zusehends die Kontrolle – und ihre Anhängerinnen.

Um ihr Dorf nicht völlig zu verlieren, bleibt der Fürstin nur eine Wahl: Sie muss die vermeintliche „Götterflüsterin“ als Hochstaplerin entlarven, bevor es zu spät ist!

Doch wie viel Veränderung verträgt ein Volk wirklich? Und ist ein Kompromiss manchmal stärker als der sturste Eigenkopf?

Ein spannendes, humorvolles und tiefgründiges Theaterstück über die Frage, woran wir glauben – und was uns wirklich zusammenhält!

Rollen:

1. Fürstin Hedda
2. Vertraute Greta
3. Konkurrentin Astrid
4. Bote Eskil
5. Riese Ymir
6. Riese Surt
7. Riese Mimir
8. Odin
9. Bevölkerung

3) Urlaub mit Elch

Ein Abenteuer, Geschwisterliebe und nordische Magie

Der Sommer könnte außergewöhnlich aufregend werden: Cara, Greta und Maja freuen sich riesig auf den gebuchten Urlaub in den schwedischen Wäldern. Endlich echte Elche sehen! Doch kurz vor den Ferien der Schock: Das Geld ist knapp, der Urlaub fällt ins Wasser. Während die Eltern besorgt nach Lösungen suchen, fasst Cara einen kühnen Entschluss. Wenn die Familie nicht fährt, reist sie eben alleine!

Doch heimlich wegschleichen ist gar nicht so einfach: Ihre jüngeren Schwestern ertappen sie auf frischer Tat – und wollen natürlich mit!

Ohne Wissen der Eltern begibt sich das Schwestern-Trio auf ein abenteuerliches Versteckspiel: Per Zug und als blinde Passagiere auf der Fähre geht es Richtung Norden. In Schweden angekommen, wartet nicht nur die Wildnis auf sie – plötzlich kreuzen mystische Riesen und geheimnisvolle Trolle ihren Weg! Die Reise wird immer gefährlicher. Greta und Maja machen schlapp. Wie weit wird Cara gehen, um ihren Traum zu erfüllen? Lässt sie ihre Schwestern wirklich im Stich?

Während zu Hause die Eltern vor Sorge fast vergehen, spitzt sich die Lage im Norden immer weiter zu.

Wird Cara ihren so ersehnten Elch finden – und findet die Familie am Ende wieder zusammen? Ein mitreißendes Stück über Träume, Zusammenhalt und die Gefahren des Alleingangs!

4) Der kleine Zwerg vom Zauberberg

Auf dem Zauberberg geht alles seinen gewohnten Gang: Tag für Tag werden Diamanten aus dem Berg geschlagen und auf der Insel verkauft. Doch der Zwerg Puck hat genug – von den Diamanten und überhaupt vom Leben auf dem Zauberberg. Kurzerhand beschließt er, abzuhausen.

Gesagt, getan: Heimlich schleicht er sich als blinder Passagier auf das Piratenschiff des berühmten berüchtigten Kapitäns London. Doch seine Flucht währt nicht lange. Schon bald wird er entdeckt und gefangen genommen.

Wird Puck es allein schaffen, sich zu befreien? Oder können ihm seine Freunde Mick und Teck zu Hilfe eilen? Und was hat ein U-Boot mit alldem zu tun?

5) Margo und der Hexentempel

Im idyllischen Dorf Valajem verbringen Margo, Tanin und Bestol einen unbeschwerten Tag – bis plötzlich Alderon auftaucht. Hinter seinem charmanten Auftreten verbirgt sich jedoch ein finsterner Plan: Er will Margo aus dem Dorf locken, denn sie ist die Einzige, die ihn aufhalten könnte.

Als angeblicher Talentscout schmeichelt er ihr, nennt sie sein nächstes großes Talent und schickt sie auf eine gefährliche Reise – zum Hexentempel Rak'öge, einem Ort, der nur in alten Legenden existiert. Nichtsahnend folgt Margo seinem Versprechen, während Alderon in Valajem die Macht an sich reißt.

Doch kann ihn noch jemand aufhalten? Und was erwartet Margo, wenn sie den sagenumwobenen Tempel tatsächlich findet?

6) Ein Drache für Steinreich

Es war einmal ein sehr mächtiges und reiches Königreich. Wegen seines Reichtums gab man diesem Königreich den Namen Steinreich. Doch Steinreichs Könige und Königinnen leben in mehr Luxus, als gut für sie ist, und so kommt es, dass die aktuellen Herrscher König Gustav und Königin Viktoria feststellen müssen, dass Steinreich fast kein Gold mehr hat. Steinreich ist nicht mehr steinreich, sondern pleite.

Was nun? Während sich König Gustav den Kopf darüber zerbricht, wo man sparen könnte, macht Königin Viktoria Nägel mit Köpfen: Sie erhöht die Steuern. Und so nimmt das Unheil Gestalt an. Die Bevölkerung muss unter den hohen Steuern leiden. Darunter die Magd Agnes mit ihrer Tochter Thea und Schmied Justus mit seinem Jungen Benno. Alle müssen darum bangen, noch genügend zu essen zu haben.

Aber Thea und Benno wollen das nicht akzeptieren und versuchen, etwas zu unternehmen. Ob sie damit nicht alles noch schlimmer machen...?

Stückwahl

Planet Bamava

Möglicher Zeitplan

From:
<https://www.wiki.theatergruppe-sand.de/> - **wiki.theatergruppe-sand.de**

Permanent link:
<https://www.wiki.theatergruppe-sand.de/doku.php?id=projekte:kleinesprojekt:start&rev=1787135884>

Last update: **2026/08/19 12:38**

