

JEU NESSIE

CONCERTING

Das Kinderprogramm-Heft für 8-12jährige!

24. 3. 2000

25. 3. 2000

15 Uhr

Konzerthaus,

Mozart-Saal

»Die F.F.-Company & Co.«

Ein Jazz-Musical

Dieses
Programmheft
gehört:

.....



Von Christoph Cech, Christian Mühlbacher und Peter Wagner

Die F.F.-Company & Co. – Ein Jazz-Musical

Die Violine Fiddelfidel und eine E-Gitarre treten gemeinsam den Fußmarsch zur Hochzeit von Eiche und Fuchs an. Sie sollen dort aufspielen, brauchen allerdings noch Mitspieler für ein Konzert. Unterwegs finden sie verschiedene, sehr beschäftigte Instrumente:

Der Baß fischt gerade in einer Nußschale auf dem Teich, das Schlagzeug quält sich in seinem Schloß mit dem Aufschlagen eines Frühstückseis, sein Leibwächter, das Klavier, hackt im Garten Holz, das Saxophon sitzt in seinem Wunderbaum und bestäubt mit seiner Musik die Klingenden Bunten Kugeln, die Querflöte kümmert sich um ihr jüngstes Kind, einen sehr hohen Ton, die Posaune versucht mit komödiantischem Ungeschick auf fünf rohen Eiern Rollschuh zu fahren, und das Flügelhorn beschwört die fünfzehntausend Ratten auf dem Leuchtturm, den es beherrscht.

Schließlich erreichen sie alle die Hochzeitsgesellschaft und geben dort ein „schräges“ Konzert für Violine und „Sauorchester“, in dessen Verlauf der Bräutigam versehentlich einem Unfall erliegt. Die Eiche, die sich daraufhin in eine Trauerweide verwandeln will, erreicht bei den Instrumenten, daß sie kraft ihrer Musik den toten Fuchs wieder zum Leben erwecken. Das Fest endet in glühendem „Heavy Metal“, eine besonders wilde und laute Art der Rock- und Popmusik. Ein von der Presse gelobtes, österreichisches Musical der besonderen Art.

Besetzung

- Christoph Cech - Klavier
- Helge Hinteregger – Saxophon
- Sascha Otto – Flöte
- Peter Wagner – Erzähler
- Franz Hautzinger – Trompete
- Herbert Reisinger – Schlagzeug
- Ulli Winter – Gitarre
- Werner Dafeldecker – Kontrabass
- Herbert Mütter – Posaune

Das Spiel

Auf der Rückseite dieses Programmes findest du ein zum Musical passendes Spiel. Dafür braucht ihr so viele Spielfiguren wie Spieler, einen Würfel, Papier und Bleistift. Und so geht's: Die Aufgabe der Spieler ist es, der trauernden Eiche in der Mitte des Spielfeldes zu helfen, den toten Fuchs wiederzubeleben! Dazu müssen aber erst alle Instrumente im Wald gesammelt und zur Eiche gebracht werden. Jeder Mitspieler stellt sich am Rande des Waldes auf eines der bunt markierten Startfelder. Bei mehr als 4 Spielern müssen sich mehrere je einen Platz teilen. Es wird ausgewürfelt, wer beginnt. Es wird nun reihum gewürfelt und so viele Felder weitergerückt, wie Augen gewürfelt wurden. Wer einen Einser würfelt, darf gleich noch einmal drankommen. Jeder Spieler versucht nun Instrumente zu „sammeln“, das heißt -

genau - auf die Felder mit den Instrumenten zu würfeln. Hat er ein Instrument erreicht, kann er es sich auf seine Liste schreiben. Wenn man auf ein Feld mit einem anderen Spieler kommt, kann man diesen schlagen und auf ein beliebiges Startfeld stellen. Sieger wird, wer alle 7 Instrumente gefunden hat und als Erster genau auf das Feld vor der Eiche würfelt und somit den Fuchs wieder zum Leben erweckt!

Variante:

Man kann das Spiel auch als Kooperationsspiel gemeinsam bewältigen: es wird nicht geschlagen, alle versuchen möglichst schnell alle Instrumente einzusammeln und dann zur Mitte zu bringen. Dabei werden die Instrumente für alle gemeinsam auf eine Liste geschrieben. Das Spiel ist dann aus, wenn alle Spieler mit den jeweils gefundenen Instrumenten in der Mitte angekommen sind. Gewonnen haben dann alle gemeinsam!