

Spiele der Jugend- u. Laienbühne

herausgegeben von Karl Seidelmann / Alle Spiele vor der Veröffentlichung erprobt!

Die neue Spielreihe kommt nicht ohne Absicht gerade im Zeitpunkt einer allgemeinen gründlichen Erneuerung der schöpferischen Kräfte unseres Volkstums heraus. Will sie doch dazu helfen, diese Erneuerung auf dem Gebiet des Laienspiels zu vertiefen. Besonders der jungen Generation werden in den Spielen die Wege einer rechten, unbeschwertten Verlebendigung ihres Spieles gewiesen, einer Verlebendigung, die ebenso dem Wesen der deutschen Jugend wie der inneren Gesetzmäßigkeit des Theaters entsprechen muß.

Die Spiele dienen also zur herzhaften Darstellung des Gemeinschaftslebens der deutschen Stände und der einzelnen Lebensalter.

Bisher sind erschienen:

1. König Droffelbart

Ein Wikingermärchen von Martin Luserke. RM 1.20
Ein Kampf- und Bewegungsspiel echt Luserkescher Prägung.

2. Das Wundertuch

Ein lustiges Märchenspiel von Alfred Link. 70 Pfg.
Ein richtiges Märchenspiel, lustig und ohne Kürseligkeit, für Anfängerspielgruppen.

3. Der Rattenfänger von Hameln

Ein Spiel in 3 Bildern von Hans Kraus. Mit Musik von Karl Seidelmann. RM 1.40
Ein chorisches Spiel von großer dramatischer Eindringlichkeit. Musik und Spiel gehören eng zusammen.

4. Der Turm von Samagusta

Ein fantastisches Festspiel von Martin Luserke. 90 Pfg.
Das Spiel enthält mannigfaltige Anregungen zur Selbstarbeit.

5. Das Geipenst von Canterville

Ein Geisterdrama von Jürgen Kiel. 80 Pfg.
Ein übermütiges Jungenstück, dessen Erfolg bei Elternabenden u. a. erprobt ist.

6. Marienkind

Ein Märchenspiel von Wilhelm Schuler. RM 1.20
Das Spiel, dessen poetische Wirkung ebenfalls in vielen Aufführungen erprobt ist, eignet sich besonders für ruhige und reifere Spieler.

7. Die herrliche Windbüchse

Ein Jungenstück von Martin Luserke. RM 1.40
Mit einer „hilfreichen Vorbemerkung für Anfänger im Bewegungsspiel.“ Das Spiel ist ganz für praktische städtische Verhältnisse geschrieben. Es handelt sich um eine selbstgespielte Kriminalgeschichte.

8. Leonce und Lena

Ein Lustspiel von Georg Büchner. 80 Pfg.
Das Spiel gehört zweifellos zu den feinsten poetischen Gestaltungen unserer Literatur.

9. Das Spiel vom Safari-General

Ein Lagerfeuerstück von Karl Seidelmann. RM 1.20. In Vorbereitung.

10. Die Zauberhexe

Ein fantastisches Märchendrama von Franz Graf von Pocci. Mit Musik von Christoph Dietrich. RM 1.20

11. Nachtschatten

Ein Puppenspiel aus der Nachkriegszeit in 3 Bildern von Ernst Pocci. 70 Pfg.

Das Spiel behandelt ein „politisches“ Thema. Franz Pocci, der berühmte Münchener Kasperldichter, kommt im Jahr 1920 aus dem Himmel in seine Vaterstadt und erlebt dort in der Begegnung mit allerlei „Vollbeglückern“ den Niedergang jener Zeit.

12. Kasperl in Genf

Ein politisches Abenteuer in zwei Aufzügen von Hans Kraus. 80 Pfg.

Ein richtiges Kasperlspiel, das mitten in unsere Zeit hineingestellt ist: ein politisches Spiel.

13. Kasperl in der Türkei

Ein konstantinopolitanisches Lustspiel in zwei Aufzügen von Franz Graf von Pocci. 80 Pfg.

Eines der besten Spiele des Klassikers unserer Kasperl-Bühne.

14. Kasperl am Nil

Eine Küchenmeisterangelegenheit in drei Aufzügen von Hans Kraus. 80 Pfg.

Kasperl hat sich an den Nil begeben und behauptet sich dort gegen allerlei Gefahren.

15. Der kranke Wirt

Ein Peterspiel aus der Innsbrucker Gegend von Hans Kraus. 80 Pfg.

Ein Spiel für die Puppenbühne.

16. Der Rospdieb

Ein Landdienstspiel, sehr frei nach Hans Sachs von Kai Paschen. 70 Pfg.

Ein durchaus neues und in seiner Art selbständiges Spiel, das besonders vor Bauern schon oft mit großem Erfolg gespielt worden ist.

17. Seneffs des Berges ist große Not

Ein Märchenspiel für ganz Junge von Kurt Sydow. 70 Pfg.
Ein ausgesprochenes Bewegungsspiel, das sich vor allem für Kindergruppen eignet.

18. Kampf um den Ausschacht

Ein Großstadtsjugendspiel von Heinz Kudahn, mit Chören von Gustav Schulten. RM 1.60

Es ist groß angelegt und eine dankbare Aufgabe für größere und geübtere Gruppen, besonders solche aus der Großstadt.

19. In Klein-Alekersdorf wird aufgeräumt



Ein politisches Kasperlstück in zwei Akten und mit einem allegorisch-metaphysischen Zwischenspiel von Ernst Lehmann. RM 1.-

20. Der verpfändete Bauernjunge

Komödie in 3 Akten von Ludwig von Holberg. RM 1.25

Laien- und Jugendspieler erwerben das Recht zur Aufführung durch den Kauf von 6 Ausgaben eines Spieles. — Weitere 10 Nummern, die sich in Vorbereitung befinden (Spiele für Jungvöll, HJ und SA), werden in Kürze hier angezeigt.



Vorzulegen allen Spielscharen, Jugendgruppen, Schulgruppen, Laienspielvereinigungen. — 4-seitiger Prospekt steht zur Werbung zur Verfügung.   mit günstigen Bedingungen!

Ludwig Voggenreiter Verlag Potsdam