

SKV Jugendwinterfeier 12.02.2017 „Wie zähme ich meinen Drachen?“

Stand: 05.02.2017, 14:23 Uhr

Dialoge/ Sprecher	Handlung/ Akteure aktiv/ Spielanweisungen	Bühnenbild/ Helferanweisungen/ Aufbau
Szene 1: Vorstellung Dorf und Hicks, Personen/ Sommerfest (Festgymnastik) (M) - This is Berk		
00:25 Sprecher: Das ist Berk. Es liegt ein paar Tage nördlich von Trostlos und 12 Grad südlich von Schweinekalt und mitten auf dem Längengrad der Langeweile. Sprecher: Hier lebt Hicks. Sprecher: Berk existiert seit 7 Generationen, aber jedes einzelne Gebäude ist neu. Hier kann man fischen, jagen und malerische Sonnenuntergänge genießen. Und das sind die Bewohner von Berk.	Wikinger mit Schiff im Foyer. Wikinger tröten. Nebelschwaden wabern um das Drachenlager. <i>Musik an [1].</i> <i>Vorhang einen Spalt breit auf, öffnet sich langsam bis ganz offen.</i> Dorfälteste tritt behäbig aus dem Vorhangspalt, geht auf die Vorbühne und sucht mit ihrem Blick den Horizont ab. Sie wartet und blickt in die Ferne. Dorfälteste sucht unauffällig weiter, sodass die Aufmerksamkeit nun auf das mittlerweile sichtbare Dorf gehen kann. Hicks kommt gähmend von rechts, schaut kurz, geht in die gleiche Richtung zurück in die Schmiede. Dorfälteste steht immer noch da und blickt in die Ferne. Wikinger tröten von hinten ins Horn. Wikingerboot kommt von hinten. Dorfälteste winkt in Boot Richtung, Haudrauf begrüßt Dorfälteste per Umarmung während... ...alle Akteure(Gruppen und Hauptdarsteller) außer Drachen (Drachen derzeit noch ohne Kostüm, deshalb die Kinder dabei) rennen von	Hauptbühne: Bühnenbild Dorf Vorbühne: erweiterter Dorfplatz (ohne Zaun) Seitenbühne: Bühnenbild Wald, gefangenes Ohnezahnkostüm liegt verdeckt (grün, braun, schwarz Tücher) Requisiten: - Schiff steht im Foyer (gute Version zum Reinfahren) - Nico: Nebel mit Trockeneis (Wasserkocher, Trockeneis, Behälter) vor dem Drachenlager - Geräte nach Geräteplan - Requisiten nach Requisitenplan - Katapultspannung überprüfen - Kleines Kästchen neben Extraelement - kaputtmachbarer Brunnen vorne/ mittig links - Markierungen siehe Liste Bühnenbild Dorf: - Höhe: ca.2m, Breite: ca.12m - Hintergrund: gelbe Tücher, die zu einer Hügelandschaft geformt werden. - bewegliche Bühnenstange wird auf ca. 1,50m heruntergelassen. Daran werden Hula-Hup-Reifen mit Kabelbinder befestigt (Vorformung der Hügelandschaft) (Wie bei König der Löwen nur komplett mit gelben Tüchern) → bleibt so über komplette Zeit. Mit folgenden zusätzliche Bühnenelementen: Dorf: - 3 neue Häuser werden erstellt, eines davon wird zur Ruine

Sprecher: Ach, und das sind Fischbein, Rotzbakke, die Zwillinge Raffnuss und Taffnuss. Sprecher: Und das ist ... Sprecher: Astrid..., der Schwarm aller Jungs des Dorfes. Sprecher: Das ist Haudrauf, der Stoische. Oberhaupt unseres Stammes. Es heißt, er hätte schon als ganz kleines Kind einem Drachen den Kopf abgerissen. - Ob ich das glaube? - O ja.	verschiedenen Eingängen auf Bühne/ Vorbühne: - Mädels 3.-6. von Bühnenvorraum auf Vorbühne - Vorschüler von Eingang Regieraum stellen sich links neben Vorbühne - Restliche Wikinger (GK Sport, Heranwachsende und Wikinger) vom Dorf auf Hauptbühne (stehen von Beginn an hinterm Vorhang, Häuser) Heranwachsende und evtl. weitere Wikinger rennen vom Dorf (von zwischen den Häusern) sehr schnell auf Bühne oder Vorbühne: 01:51 „Wikingerreigen“ (4xA,B,A) Nicht Teilnehmende Gruppe: ELKI weil Drache 02:25 Begrüßungsrituale: die ankommenden Wikinger umarmen sich alle 02:50 Wiederholung Wikingerreigen (2xA,2xA leise, Flöte, B) Erwachsene treten zurück, Heranwachsende treten aus der Menge hervor, 2 Schritte vw., winken o.ä. wenn ihr Name genannt wird 03:21 Wiederholung Wikingerreigen (nur 2xA) 03:41 Astridmotiv Astrid läuft wie eine Ballerina in Zeitlupe von links über die Bühne, turnt Elemente Jungs schauen ihr hinterher, recken ihre Köpfe. Haudrauf tritt kurz einen Schritt vor.	- Brunnen, der zerstört wird Fisch-Markstand: - ca.1m x 1,5m x 20cm tief, aus Pappkarton/ Holz Schmiede: - ca. 2mx2mx2,5m - Pavillongestänge als Unterkonstruktion: Zwei Seiten werden mit braunen Tüchern geschlossen (hinten und rechts), Gestänge wird generell mit braunen Tüchern umhüllt, Dach mit Schilfrohmatten bedeckt. Schmiedeofen: - ca.1m x 2,0m x 40cm tief, aus Pappkarton, bemalt Einrichtung: - Holzkisten/ Holzeimer/ Holzregal/ Holztisch... - Spielzeug-Werkzeug/ Schilde/ Schwerter... Miri: vorne links zum Tanzen <u>Bühnenbild Wald/ Waldweg:</u> - Höhe: ca.3,20m – bis zu den Fenstern - Breite: ca.8m + Garagentor verdecken - aus zerknittertem grauem Vlies wird eine Felswand geformt und an/vor der Wand befestigt – ca. 1,50m hoch - Über der Felswand entsteht aus drapiertem grünen Stoff und Holzstäben ein Wald. - Seiten der Seitenbühne werden mit grauem Stoff umhüllt. - Bäume werden entlang des Waldwegs aufgestellt. - Notausgang und Bereich der Leinwand bleiben frei. <u>Zusätzliche Bühnenelemente:</u> Bäume: - Bäume aus Herz aus Eis werden überarbeitet - 6 Slalomstangen+ Halter zum aufstellen - Bäume von Fußballern Große Tanne:
---	--	--

Sprecher: Das einzige Problem ist: das Ungeziefer. An den meisten Orten gibt es Mäuse oder Mücken. In Berk gibt es ...		- Bockleiter die mit grünem Stoff umhüllt wird mit Pappkartonunterbau Bühnenbild Arena: s. Szene 9 - 6 Slalomstangenhalter auf VB positionieren - Schilfrohmatten im Spalt der VB bereitlegen - Seiten der Vorbühne mit grauem Papier verkleiden Bühnenbild kleines Drachennest: s. Szene 29, - 2 Felselemente auf HB bereitstellen Bühnenbild großes Drachennest: s. Pause, - Lava hinter gelben Tüchern positionieren Bühnenelement Felswand: s. Pause, - Felswandelemente auf HB bereitlegen, Felswall bereitlegen Bühnenbild Küste: s. Szene 24, - Felselement auf HB bereitlegen
Szene 2: Angriff der Drachen (C+R) Dragon Battle		
Wikinger Destiny (schreit): ... Drachen. Sprecher: Andere würden umziehen. Die Bewohner von Berk nicht, denn sie sind - Wikinger. Ihr Problem ist: Dickköpfigkeit.	<i>Musik an [2].</i> Große Mädels als Drachen, große Jungs und Mädels als kämpfende Wikinger. Zieht sich durch die ganze Geschichte. Drachen (auf Inlinern) kommen vom Foyer, fahren durch verschiedene Gänge, stürmen das Dorf: Julia, Lena Mittelgang Sandra, Johanna linker Gang Alle fliehen außer die <i>Gruppe Wikinger</i> (bleiben auf der Hauptbühne, Grobian geht in die Schmiede, Heranwachsende über Kulissentür raus, außenrum zum Fußballeingang rein, auf Steps setzen hinter Wald Drachen nach rechts vor VB, kreisen. Julia und Lena ziehen Inliner aus, gehen rechts auf VB, spucken	Hauptbühne: Bühnenbild Dorf Vorbühne: erweiterter Dorfplatz (ohne Zaun) Requisiten: Drachen Nico: Drachenmenschen losschicken Markus, Maher: Drachenkostüme per Flugmaschinerie

	Feuer Sandra, Johanna ziehen Inliner aus → rechts auf VB Drachenkostüme fliegen vor: Gronkel, Zipper, Nadder, Alptraum. Entsprechende Darsteller kommen von links auf die Bühne, ziehen Kostüm an Jeweils ein Wikinger mit Drache kurzer Kampf, dann Kreislauf: Wikinger hinter Drache über VB nach unten, Gang Regieraumseite nach hinten, durch Mittelgang zurück nach vorne (hinten ändern: Drache hinter Wikinger) Kreislauf weiter so, außer Alptraum bleibt hinten, ins Drachenlager. <i>Falls Musik ([2]) etwas zu lang, einfach etwas leiser und während Szene 3 weiterlaufen lassen, bis aus.</i>	losschicken → schauen wann! Mareike: Inliner entfernen Pascal, Torsten: nehmen Drachenkostüme entgegen und helfen beim Anziehen. Markus: bremst Drachen, sodass immer höchstens ein Drache auf Bühne, Vertauschung beachten
Szene 3: Grobian und Hicks in der Schmiede (R)		
Grobian: Oh, schön, dass du auch mal aufkreuzt. Ich dachte schon, sie hätten dich verschleppt. Hicks: Was, wen? Mich? Also echt, ich bin doch viel zu muskulös für deren Geschmack. Die wüssten gar nicht, was sie machen sollten mit diesem ganzen Ich. Grobian: Die werden doch wohl auch Zahnstocher brauchen. Sprecher: Der schwungvolle Schwachkopf mit der austauschbaren Hand ist Grobian. Hicks war bei ihm schon Lehrjunge, als er noch klein war. Das heißt: noch kleiner.	Grobian in der Schmiede. <i>Licht in der Schmiede an.</i> Hicks betritt die Schmiede. Nach erstem Kreislauf Wikinger bleiben vorne, Kreislauf nur noch mit Drachen.	Hauptbühne: Bühnenbild Dorf (Vorbühne: Arena nicht aufgebaut) Requisiten: - Hicks' Katapult (Ecke) - Bolas - Plüschschafe - Trockeneis - heißes Wasser - oranger Scheinwerfer - Blitz (von Fotoapparat) Carina: aufpassen, dass Wikinger vorne bleiben nach erstem Kreislauf

Haudrauf(schreit): Wir steigen auf Bodenwaffen um! Gegenangriff mit Katapulten! Wikinger1 Felix: Es brennt! Sprecher: Wie gesagt: Altes Dorf, viele, viele neue Häuser. Hicks (zu Grobian):Och komm, lass mich raus! Bitte! Ich muss endlich mal punkten. Grobian: Du hast schon so oft gepunktet, leider im gegnerischen Feld. Hicks: Bitte! Zwei Minuten! Wenn ich einen Drachen töte, wird sich mein Leben unendlich verbessern. Vielleicht krieg ich sogar eine Freundin. Grobian: Du kannst keinen Hammer halten, keine Axt schwingen, du kannst nicht einmal so ein Ding (Bolas) werfen. Hicks: Ich geb's zu. Aber dafür habe ich diesen Apparat (zeigt auf sein Katapult). Grobian: Genau davon rede ich die ganze Zeit. Hicks: Es muss nur noch ein bisschen justiert werden. Grobian: Nö, nö, nö. Hicks, wenn du jemals Drachen töten willst, da draußen, Junge, dann geht sowas	Haudrauf betritt die Bühne, rennt drüber und schreit (gleich wieder ab!) Drache zündet Haus an. <i>Haus orange anstrahlen (Feuer).</i> Grobian nimmt Bolas, schwingt es. Katapult geht los, trifft Wikinger Destiny an der Stirn, der vor der Schmiede steht und gerade durch das Fenster der Schmiede eine Waffe entgegennehmen möchte. Dieser fällt ohnmächtig flach auf den Rücken (Slapstickszene). Grobian zeigt von oben nach unten auf Hicks.	Carina: Mikro von Musiktisch an Felix und zurück Matthias: Mit Trockeneis und heißem Wasser das Haus eindampfen Chrissi: Haus nach vorne umlegen kurz nachdem Wikinger schreit „es brennt“ - Schnur auf der Rückseite der gelben Tücher lösen. (Dahinter kommt Ruine zum Vorschein.) Chrissi, Eva: Katapult wieder spannen
---	--	--

gar nicht. Hicks: Mit „sowas“ meinst du alles an mir? Grobian: Genau, klar erkannt. Hör auf, alles an dir zu sein! Grobian: Schwert. Schleifen! Jetzt! Hicks: (kurzer Schmerzausruf) (zu sich:) Irgendwann gehe ich da raus. Drachen töten, ist bei uns nämlich ein absolutes Muss. Wenn ich einmal einen ausgewachsenen Drachen erledige, bekomme ich hundert pro eine Freundin. Haudrauf: Sie haben die Schafe gefunden. Wikinger Malte: Feuer über der unteren Böschung verstärken! Beeilung! Wikinger Felix: Hilfe! Haudrauf: Das erledige ich. Sprecher: Das Dorf wird von verschiedenen Drachen angegriffen. Die Drachen haben verschiedene Eigenschaften und sind unterschiedlich gefährlich. Die besonders gefährlichen Drachen bringen dem Wikinger, der ihn erlegt, besonders viel Ruhm. Den größten Ruhm gäbe es für denjenigen, der den Drachen erlegt, den noch nie einer gesehen hat. Sie nennen ihn den ... Wikinger Malte: Nachtschatten!	Drachen rennen mit Plüschschafen vorbei. Wikinger Felix kämpft im Dorf mit Drachen und droht zu unterliegen schlägt mit seinem Schwert auf Drachenkopf. (Auf Hauptbühne sind jetzt Haudrauf, Wikinger1 und 2 und evtl. noch weitere.) <i>Geräusch vom fliegenden Nachtschatten [3].</i> Wikinger folgen dem Geräusch mit ihrem Blick. Es blitzt.	Markus: Drachen mit Schafen versorgen beim zweiten Kreislauf Carina: Mikro an Malte, Malte gibt an Felix, Felix gibt Malte Carina: Mikro Malte an Jasmin (überwachen) Carina: Blitzgerät betätigen
--	---	--

Haudrauf: In Deckung! Sprecher: Das Viech hat noch nie Essen geklaut, hat sich noch nie gezeigt und hat noch nie sein Ziel verfehlt. Niemand hat je einen Nachtschatten erlegt. Hicks: Darum werde ich der erste sein. Grobian: Halt du die Stellung, Hicks! Die brauchen mich da draußen. (Im Gehen:) Keinen Mucks! Klar? Du weißt, warum. Huuuaaaaah! Wikinger Jasmin: Hicks, wo willst du hin? Wikinger Felix: Geh wieder rein! Hicks (im Gehen): Ja, schon klar. Bin gleich zurück. Haudrauf: Uaah. Wikinger Destiny: Auf ihn! Wikinger Malte: Aufpassen! Haudrauf: Die Bestien haben immer noch Saft. Wikinger Jasmin: Von hinten kommt einer! Wikinger Felix: Hau ihn um!	Wikinger zucken bei Blitz zusammen. Alle Wikinger rennen links von der Bühne. Grobian verlässt Schmiede. Kampf verlagert sich nach links, Wikinger verlassen Dorfplatz (nach links) Alle Drachen beenden den Kreislauf im Drachenkäfig. <i>Musik an [4].</i> Hicks verlässt die Schmiede mit Katapult, geht auf Extraelemente der Vorbühne.	Chrissi: Drachen stoppen und ausziehen. Schafe in Bühnenvorraum bringen. Carina: Mikro: Jasmin, Felix, Destiny, Malte, Jasmin, Felix, zurück an Carina, Tisch Nico: Alptraum losschicken
Szene 4: Hicks reißt aus und schießt auf Nachtschatten, Verfolgung Alptraums (R) – Dragon Book + Focus, Hiccup (Ausschnitte)		
(eine Weile Stille ...) Hicks (flehend): Bitte! Ich muss einen erwischen.	Hicks sucht Himmel ab.	Vorbühne: erweiterter Dorfplatz (ohne Zaun) Hauptbühne: Bühnenbild Dorf Requisiten:

Hicks: Oh, er ist getroffen. Ich habe ihn getroffen! Hat das irgendwer gesehen? Hä? Hicks(zu <i>Alptraum</i>:) Außer dir, meine ich. Haudrauf: (<i>Kampfschrei</i>) Ich mach dich platt! Jetzt gibt's was auf die Nase!	Während Nachtschattengeräusch ertönt schießt Hicks mit Bolas-Wurfmaschine in Richtung Seitenbühne. <i>Alptraum</i> über Mittelgang nach vorne los. <i>Hicks:</i> erfreute Gesten. <i>Hicks</i> dreht sich und steht direkt vor <i>Alptraum</i>. <i>Hicks</i> rennt weg nach rechts runter um VB rum auf HB. <i>Alptraum</i> verfolgt Hicks. <i>Alptraum</i> macht Brunnen vorne links kaputt. <i>Haudrauf</i> kommt mit Schwert von links auf HB, Hicks rennt auf ihn zu. <i>Haudrauf</i> rennt auf <i>Alptraum</i> zu, vertreibt ihn mit Schwert. <i>Alptraum</i> ab über Mittelgang zurück ins Drachenlager. <i>Musik ausblenden.</i>	- Bolas - kaputtmachbarer Brunnen vorne links Markus: <i>Alptraum</i> ausziehen.
Szene 5: Streit Hicks-Haudrauf(C)		
Hicks: Tschuldige! Vater. Dafür habe ich aber einen Nachtschatten erwischt. Aaah. Es ist nicht, wie die letzten paar Male, Vater. Ich habe ihn wirklich echt getroffen. Ihr wart beschäftigt. Und ich habe direkt auf ihn gezielt. Er ist abgestürzt. Es muss bei den großen Tannen gewesen sein! Wir müssen einen Suchtrupp da raus schicken. Haudrauf: Schluss damit! Schluss damit! Wann immer du das Haus verlässt, gibt es eine Katastrophe. Verstehst du nicht, dass ich größere Probleme habe? Wikinger Malte: (macht Meldung) Die Drachen haben fünf Schafe geklaut.	Hicks und Haudrauf stehen sich gegenüber, Haudrauf hält ihn am Arm. Hicks zeigt in Richtung Tannen	Hauptbühne: Bühnenbild Dorf (Vorbühne: Arena nicht aufgebaut) Requisiten: keine Carina: Mikro Malte

Haudrauf: Der Winter steht vor der Tür, und ich habe ein ganzes Dorf durchzufüttern. Hicks: Also mal unter uns: Ein bisschen weniger Futter täte dem Dorf ganz gut, findest du nicht? Haudrauf: Das ist kein Witz, junger Mann! <i>(stöhn.)</i> Warum tust du nicht einfach, was man dir sagt! Hicks: Ich kann mich nicht bremsen. Wenn ich einen Drachen sehe, muss ich ihn einfach – töten. Verstehst du, so bin ich nun mal, Vater. Haudrauf: Ha. Du magst vieles sein, mein Sohn, aber ein Drachentöter ganz bestimmt nicht. Abmarsch nach Hause! <i>(zu Grobian:)</i> Und du sorgst dafür, dass er da ankommt! Hicks: Ich habe wirklich einen getroffen. Grobian: Ja klar, Hicks. Hicks: Er hört einfach nie zu. Grobian: Das liegt in der Familie. Hicks: Und wenn er mal zuhört, dann immer mit so einem enttäuschten Blick, als hätte ihm jemand zu wenig Speck auf seinen Teller getan. <i>(mimt:)</i> Entschuldigung, Frau Wirtin. Sie haben mir hier gerade den falschen Nachwuchs serviert. <i>(Ich hatte einen extra großen Burschen mit fetten Muckis bestellt. Diesen kühnen Helden von der Tageskarte. Dieser Hänfling da, ist doch nur eine halbe Portion.)</i>	Grobian betritt die Hauptbühne von links. Haudrauf ab nach links. Grobian und Hicks gehen in Richtung Schmiede, sprechen vor der Schmiede.	
--	---	--

Grobian: Junge, du verstehst da was grundlegend falsch. Es ist nicht unbedingt dein Äußeres, es ist dein Inneres, was er nicht ausstehen kann. Hicks: Ja, schön, dass wir drüber gesprochen haben. Grobian: Kurz gesagt: Hör auf, etwas sein zu wollen, was du nicht bist! Hicks: Ich will doch nur mit dazu gehören. Grobian: (seufzt)	Hicks rechts ab, über Notausgang Bühne raus, um die Halle laufen und zum Fussballereingang gehen. Grobian bleibt auf der Bühne.	
Szene 6: Ratsversammlung (C)		
Haudrauf: Wenn sie uns nicht fertig machen sollen, müssen wir sie fertig machen. Anders werden wir sie nie los. Wenn wir das Nest finden und es vernichten, werden die Drachen verschwinden. Sollen sie sich sonst wohin verkriechen. Wir starten noch eine Suche, bevor das Eis einsetzt. Wikinger Jasmin: Das sind die Schiffe, die nie zurückkommen. Haudrauf: Wir sind Wikinger. Das gehört mit zum Berufsrisiko. Wer begleitet mich? Haudrauf: Na schön, wer nicht dabei ist, der passt auf Hicks auf. Wikinger 1: Ich bin dabei, Haudrauf. Wikinger 2: Ich auch Wikinger 3: Ja, ich auch! Wikinger 4: Ich begleite euch! Haudrauf: Na bitte, geht doch.	Haudrauf kommt mit Schild Ratsversammlung von links und geht in die Mitte zu Grobian, Wikinger kommen auf die Bühne und setzen sich im Halbkreis auf Boden mit Rücken zum Publikum. Haudrauf hält das Schild Ratsversammlung hoch. schweigen, raunen von Wikinger (alle!) Alle Wikinger melden sich per Handzeichen und reden durcheinander: Alle Wikinger gehen nacheinander nach links ab, Grobian und Haudrauf bleiben.	Hauptbühne: Bühnenbild Dorf (Vorbühne: Arena nicht aufgebaut) Requisiten: - Schild Ratsversammlung Mareike: Haudrauf Schild „Ratsversammlung“ geben Carina: Mikro an Jasmin beim reinlaufen mitgeben Roger: Ohnezahn spätestens auf Position.

Szene 7: Diskussion über Hicks (C)

Grobian: Ich packe eine Unterhose ein.

Haudrauf: Nein, du kommst nicht mit. Dich brauche ich hier zur Ausbildung neuer Rekruten.

Grobian: Ja, wunderbar. Und während ich im Ring stehe, kümmert sich Hicks um die Werkstatt. Messerscharfe Klingen, geschmolzener Stahl, jede Menge Zeit für sich. Was kann dabei schon schief gehen?

Haudrauf: Ach Grobian, was soll ich bloß mit ihm machen?

Grobian: Ihn zum Training schicken mit den anderen.

Haudrauf: Nein, im Ernst!

Grobian: Das ist mein Ernst.

Haudrauf: Er wäre tot, noch bevor du den ersten Drachen aus dem Käfig lässt.

Grobian: Ach, das weißt du doch gar nicht.

Haudrauf: Und ob ich das weiß.

Grobian: Weißt du nicht.

Haudrauf: Oh doch.

Grobian: Nein.

Haudrauf: Grobian, du kennst ihn doch. Er konnte

Grobian und Haudrauf gehen Richtung Schmiede und bleiben davor stehen.

Hauptbühne: Bühnenbild Dorf, Schmiede

(Vorbühne: Arena nicht aufgebaut)

Requisiten: keine

kaum krabbeln, da war er schon – anders. Er hört nicht zu. Er denkt nicht von 12 Uhr bis Mittag. Ich gehe mit ihm fischen und er, er jagt - Trolle. Grobian: Du kannst ihn nicht von was abhalten. Du kannst ihn nur vorbereiten. Auch wenn es hoffnungslos aussieht. Du kannst nicht dauernd um ihn herum sein und ihn beschützen. Er wird wieder ausreißen. Bestimmt ist er längst wieder ausgerissen.	Vorhang zu.	
Szene 8: Hicks im Wald beim verletzten Ohnezahn(M)		
Hicks: Wo ist dieser verflixte Drache jetzt? Warum muss bei mir immer alles schief gehen? Ich muss ihn finden! Ohnezahn: (brüllt verhalten) Hicks: (Erschreckungsschrei) Hicks(erfreut): Ich habe ihn wirklich getroffen! Jaaaaa! Ich habe ihn gefangen, die gewaltige Bestie. Hicks: Jetzt bringe ich dich um, Drache. Ich nehme jetzt das Messer, schneide dein Herz raus und bringe es meinem Vater. (laut rufend) Ich bin ein Wikinger.	<i>Lichtelement 2 und 3 an.</i> Hicks kommt vom Fußballereingang zur Waldlichtung, läuft suchend durch den Wald und schaut sich um. Hicks entdeckt Ohnezahn. Hicks: „Erschreckungs-Geste“ Hicks: erfreute Bewegungen, tänzeln o.ä. Hicks geht auf Ohnezahn zu. Hicks beugt sich über Ohnezahn. Dieser winselt. Hicks: mehrere Ansätze zum Zusteichen, befreit ihn schließlich (Seil aufknoten und wegwerfen). Ohnezahn will wegfliegen, taumelt, fällt hin und bleibt liegen. Hicks geht über Waldweg zur Hauptbühne. <i>Lichtelement 2 und 3 aus.</i> Vorhang auf während Hicks zurück läuft.	Seitenbühne: Bühnenbild Wald (Vorbühne: Arena nicht aufgebaut) Hauptbühne: zu Requisiten: keine Pascal: Heranwachsende rechts vor die Vorbühne positionieren (anleiten)

Szene 9: Streitgespräch Haudrauf- Hicks (M)

Haudrauf: Hicks! Hicks: Vater! Ich muss mit dir reden. Haudrauf: Ich muss auch mit dir reden, mein Sohn. Dein Wunsch geht in Erfüllung. Drachentraining. Morgen früh geht's los. Du wirst lernen, Drachen zu töten. Hicks: Ich will keine Drachen töten. Haudrauf: Es wird aber Zeit, Hicks. Hicks: Hörst du nicht, was ich sage? Haudrauf: Es ist mir ernst, mein Sohn. Wenn du diese Axt bei dir hast, dann hast du uns alle bei dir. Dann bewegst du dich wie wir, redest wie wir und denkst wie wir. Schluss mit: sowas! Hicks: Du deutest auf alles an mir. Haudrauf(harsch): Geht das klar? Hicks: (enttäuscht nachgebend:) Klar. Haudrauf: Gut. Trainiere hart. Ich bin dann erst mal eine Weile weg, aber ich komme wieder – wahrscheinlich zumindest. Hicks: Und ich bleibe hier – Vermutlich?!	Haudrauf steht in der Schmiede. Hicks läuft auf ihn zu. Haudrauf deutet auf Axt. Haudrauf zeigt von oben nach unten und unten nach oben auf Hicks. Haudrauf nach links ab, Schwert bleibt liegen. Hicks über Kulisseneingang raus und Fussballereingang wieder rein.	Hauptbühne: Bühnenbild Dorf (Vorbühne: Arena nicht aufgebaut) Requisiten: Axt in der Schmiede Bühnenbild Arena: Höhe: 1,20m, Breite: ca.6m mit 2 "Flügeln" mit Durchgang zur HB An den Enden der Schilfrohrmatten sind 4 Holzstangen befestigt. 6 Slalomstangenhalter liegen bereits auf ihren Positionen auf der VB und bleiben dauerhaft dort. Die Schilfrohrmatten werden im Spalt zwischen VB und HB verstaute, wenn Sie nicht gebraucht werden. Die Helfer befinden sich bei allen Auf-und Abbauten rechts und links neben der VB, jeder stellt 2 Stangen in die Halter. Helfer bleiben hinter den Flügeln sitzen, halten die Stangen und spannen die Schilfrohrmatten. Chrissi links, Torsten rechts: Dracheneingang aufbauen und Arena aufbauen sobald Hicks HB verlässt
--	---	---

Szene 10: Drachentraining I (L+M) Battling the green Death

Grobian: Willkommen zum Drachentraining! Astrid: Es gibt kein Zurück. Taffnuss: So ein paar hübsche Verbrennungen wären cool. Raffnuss: Oder eine saftige Fleischwunde. Auf dem Rücken oder weiter unten.	<i>Musik an [5] (ist leise)</i> Dorfälteste beobachtet Training von oben, bringt Tafel und Micro mit. Grobian kommt auf HB, stellt sich etwas links der Mitte. Die Heranwachsenden kommen nacheinander vom Eingang rechts in die Arena (zunächst ohne Hicks) und stellen sich gegenüber von Grobian in einen Halbkreis, sodass Halbkreis etwas zum Publikum geöffnet ist.	Vorbühne: Bühnenbild Arena Hauptbühne: Dorf Requisiten: - Waffen - Schilde - Schiefertafel - Kreide
---	--	--

Astrid: Eine Narbe sollte schon dabei rausspringen. Hicks: Ja, ja klar. Schmerzen. Super! Taffnuss: Ja toll. Wer hat denn den reingelassen? Grobian: Der Rekrut, der sich am besten schlägt, hat die Ehre, die Tötung seines ersten Drachens vor dem ganzen Dorf ausführen zu dürfen. Rotzbakke(ironisch): Hicks hat bereits einen Nachtschatten erlegt. Damit ist er disqualifiziert oder? Alle Heranwachsenden (außer Hicks): (lachen.) Grobian (ruft zu Hicks): Keine Panik! Du bist schwächling und klein, damit bist du als Ziel uninteressant. Die Drachen denken, du wärst gestört oder krank und halten sich eher an die wikingermäßigen Kollegen als an dich. Grobian: Hinter diesem Tor sind nur ein paar von den vielen Drachenarten, gegen die ihr kämpfen lernt. Unser Thema heute: Überleben. Das ist der Gronkel. Heranwachsende: (lachen) Grobian: Und los geht's.	Hicks betritt die Arena vom Eingang rechts verspätet. Drachen poltern gegen das Garagentor. Grobian zeigt auf den Tiereingang (links), geht hin und lässt den Gronkel raus, dieser faucht, macht Lärm. Heranwachsende lachen, nehmen ihn nicht ernst. Gronkel läuft auf die Heranwachsenden zu, faucht sie an, rempelt, wirft zuerst Hicks um, dann Rotzbacke. Übrige Heranwachsende rennen los, holen Schilde mit Waffen. Hicks steht wieder auf und versteckt sich vor Angst am Rand der Arena.	
--	--	--

Szene 12: Aufbruch der Wikinger: Suche nach dem Drachennest (C)

Haudrauf: Auf Leute, macht euch bereit, wir brechen auf zum Drachennest! Grobian (ruft Wikingern hinterher): Hey, Haudrauf, du hast dein Schwert vergessen!	Haudrauf und die Wikinger kommen in die Mitte der Vorbühne von links. Die Wikinger holen Schwerter und Taschen am Eingang der Arena, holen Schiff aus Bühnenvorraum, „steigen vollbepackt ein“. Grobian rennt aus der Schmiede auf VB mit Schwert in der Hand. Haudrauf rennt zu Grobian, holt das Schwert, rennt zurück. Die Wikinger fahren den linken Gang entlang in den hinteren Teil der Halle. Hicks kommt bei der Vorbühne an, schaut den Wikingern sehnsüchtig hinterher.	Vorbühne: Bühnenbild Arena Requisiten: - volle Taschen/Säcke - Schild und Material aus Arena - Schwert Mareike: Drachenhandbuch hinter Reisstrohmatten legen (linke Seite)
---	--	--

Szene 13: Drachentraining II: Übergabe Drachenhandbuch (L+M) Battling the green Death

(während dem Gehen) Raffnuss: Musst du schon wieder so angeben? Taffnuss: Nur weil du auf Fischbein stehst, brauchst du jetzt nicht mich anzicken! Raffnuss: Du bist so gemein! Grobian: Willkommen zum zweiten Drachentraining. Unser Thema heute: Der Zipper. Der Wahnsinnige Zipper ist besonders flink, er hat zwar vier Augen, aber nimmt mit diesem nur Bewegung wahr und sieht nicht direkt. Man entkommt ihm kaum.	Dorfälteste kommt von links, beobachtet das Training von oben, bringt Tafel und Micro mit. Grobian stellt sich in die Arena. Heranwachsende kommen von rechts und laufen in die Arena. Raffnuss schuckt Taffnuss. Die beiden bleiben auf Extraelement stehen und streiten sich per Gesten weiter während die übrigen Heranwachsenden in die Arena laufen. <i>Musik an [6](ist leise)</i> Grobian lässt den Zipper aus dem Käfig und bleibt am Gatter stehen.	Vorbühne: Bühnenbild Arena Requisiten: - Drachenhandbuch (mit dem Text, den er später abliest) - Waffen/Schilde - Korb mit Fischen an die Fischerei hinstellen.
--	--	---

Rotzbacke: Du Feigling! Astrid: Hey, hier her du blöder Drache! Astrid: Reingelegt! Grobian: Für heute Schluss mit dem Drachentraining. Hier ist das Drachenhandbuch. Da steht alles, was wir wissen von den Drachen, von denen wir was wissen. Raffnuss: Wie jetzt? Taffnuss: Wir müssen lesen? Rotzbacke: Wozu lang und breit über was lesen, wo man das, über das man liest, auch gleich umbringen kann? Fischbein: Ich habe das Buch schon ganze 7 Mal	Zipper läuft auf Fischbein zu, schwenkt/ kreist die Arme. Fischbein rennt davon. Astrid tippt Zipper von hinten an, der dreht sich um, will auf Astrid losgehen, Astrid windet sich geschickt, schlüpft durch die Beine des Drachen und rennt davon. Zipper geht wieder auf Fischbein los, sieht aber auf dem Weg Hicks und macht einen Richtungswechsel auf ihn zu. Hicks will fliehen, erstarrt dann aber quasi in der Luft wie eine Salzsäule auf einem Bein. Zipper entdeckt Rotzbacke und dreht wieder die Richtung. Hicks flieht sobald er sich umgedreht hat. Rotzbacke will ebenfalls erstarren, verliert jedoch das Gleichgewicht und fällt um. Zipper will auf Rotzbacke losgehen. Astrid lenkt Aufmerksamkeit des Drachen auf sich, lockt ihn, Zipper folgt ihr, sie läuft auf das Gatter zu, macht im letzten Moment einen Schritt zur Seite, Zipper ist zu langsam, läuft in den Käfig. Grobian macht das Gatter zu. Während Astrids Ablenkmanöver: Fischbein hilft Rotzbacke auf. Astrid: Armbewegung geschafft!! <i>Musik ausdrehen.</i> Die Heranwachsenden und Grobian setzen sich in einen Kreis im Schneidersitz auf den Boden.	
--	---	--

durch. Astrid: Hab's schon durch. Hicks (liest laut vor) <i>Die verschiedenen Drachenarten.</i> Gewöhnliche, furchteinflößende, geheimnisvolle ... Text siehe Beiblatt im Drachenhandbuch.	Grobian und die Heranwachsenden (bis auf Hicks) gehen ab. Hicks nimmt das Drachenhandbuch in die Hand. Dorfälteste macht Strich bei Astrid. Hicks schlägt das Buch zu, geht rechts über Extraelement auf HB – wartet kurz bis Arena abgebaut ist. Holt aus Fischhandlung einen gelben Fisch und läuft den Waldweg entlang zu Ohnezahn auf die Seitenbühne.	Chrissi, Torsten: Arena abbauen sobald alle außer Hicks die VB verlassen haben, Dracheneingang abbauen
Szene 14: Hicks im Wald beim verletzten Ohnezahn III- Anfreundung (R)		
Hicks: Was frisst du eigentlich? Magst du Fisch? Oh, das scheinst du mögen ... Hicks: Du hast ja gar keine Zähne. Und ich war mir sicher, du hättest Zähne. (Beeindruckt:) Aha.	<i>Licht HB aus.</i> Hicks bringt Ohnezahn einen Fisch. Ohnezahn öffnet das Maul, man sieht zunächst keine Zähne. Ohnezahn fährt die Zähne aus dem Kiefer. Hicks wirft Fisch hin, Ohnezahn isst, spuckt kurz darauf Hälfte wieder aus und sieht Hicks erwartungsvoll an. Hicks beißt mit viel Überwindung davon ab und schluckt. Hicks geht zurück zum Dorf, währenddessen gehen Heranwachsende und Grobian zum Feuer positionieren.	Seitenbühne: Bühnenbild Wald Vorbühne: Arena nicht aufgebaut Requisiten: Großer Fisch Mareike: Lagerfeuer aufbauen, nach rechts abgehen
Szene 15: Plaudern am Lagerfeuer (L+M)		
Grobian: Und urplötzlich schnappte er nach meiner Hand und schlang sie im Ganzen runter. Rotzbacke: Hey, das macht mich so was von sauer. Ich werde mich voll rächen für deine feine Hand. Fischbein: Dafür mache ich jedem Drachen, den ich treffe, die Beine weg.	<i>Licht Hauptbühne an, gedämmt.</i> ... Hicks setzt sich zu den Heranwachsende und Grobian.	Hauptbühne: Dorf (Vorbühne: Arena nicht aufgebaut) Requisiten: - Lagerfeuer

Grobian: Hmhm. Nein, was ihr wollt, sind die Flügel und der Schwanz. Was nicht fliegen kann, kann euch nicht entweichen. Ein am Boden liegender Drache, ist ein toter Drache. Hicks: Aaah, so ist das. Grobian: Ich bin müde. Ich geh ins Bett. Und ihr solltet auch schlafen gehen. Morgen wird das Drachentraining richtig anstrengend!	Hicks geht vom Lagerfeuer in die Schmiede, baut die Flügelkante. Wie genau tut er das? Astrid steht auf, schaut Hicks nach. Setzt sich wieder hin. Grobian ab nach links. Heranwachsenden folgen ihm. Hicks arbeitet weiter. Hallenlicht aus, Bühnenlicht dämmen, nach Aufbau wieder an.	Mareike: Kästchen bringen, Lagerfeuer mitnehmen Carina: Kästchen Mareike: 2 blaue Matten, Chrissi: 2 blaue Matten Chrissi: Schild Aal an Fischerei anbringen
Szene 16: Dorfplatz bei Nacht (Trolle) (C) Gruppenvorführung Turnminis – The Vikings have their Tea		
Sprecher: Wisst ihr eigentlich, was auf dem Dorfplatz so alles passiert, wenn alle schlafen? Die Trolle spielen, springen, tanzen und purzeln dort.	Hicks arbeitet während der Vorführung die ganze Zeit weiter. Musik an[7]. Vorführung Turnminis Musik aus.	Hauptbühne: Dorf Vorbühne: Arena nicht aufgebaut
Szene 17: Hicks im Wald bei Ohnezahn IV- Aalfütterung und erster Flugversuch (R) – This time forsure (wilder Wickingerreigen)		
Sprecher: Hicks hat die ganze Nacht an einer neuen Flügelkante für den abgestürzten Drachen gearbeitet. Hicks hofft, dass der Drache mit seiner Hilfe wieder flugfähig wird. Hicks: Ohnezahn! Ich hab' dir Fisch mitgebracht. Ich hoffe, du hast Hunger. Ok. Ist das ekelig. Ähem, ich habe heute Lachs zu bieten, wunderschönen isländischen Dorsch und einen	Hicks läuft zum Fischereihaus, holt einen Korb voller Fische, läuft weiter zum Wald und zu Ohnezahn. Vorhang zu. Hicks wirft Fische hin.	Seitenbühne: Wald Hauptbühne: Dorf (Vorbühne: Arena nicht aufgebaut) Requisiten: - Schild: „Heute im Angebot: Frisch geräucherter Aal.“ - Korb mit Fischen inkl. Aal am Marktstand Mareike, Chrissi, Carina: Schild Aal weg, Abbau Geräte

ganzen Aal. Frisch geräuchert. Ohnezahn: (faucht.) Hicks: Nein, nein, alles ok. Warte mal...ihr Drachen mögt keinen Aal? Ich bin auch nicht so'n großer Fan von Aal. Hicks: Ok, so ist fein. So ist fein. Schön in Ruhe die Sachen essen! Und mich musst du gar nicht beachten. Ich bin nur mal kurz hier hinten und kümmere mich um meinen Plan. Hmpf. So ist gut. Ah, ah, ah, aaaah! So, alles klar. Oa. (öffnet die künstliche Flügelkante) Ok. Sieht nicht übel aus. Funktioniert. Mal sehen, ob ... Aaaaaaaaaaaaaahaaaaaaaah... ! Nein, nein, nein, nein, neeeeeeeeeeein! (Usw. ...) (Hoch in der Luft:) Es funktioniert! Ja. Ja. Ich hab's geschafft. Uaaaaaaaaaaaaah.	Hicks steckt Aal in seine Tasche. Ohnezahn beginnt zu essen. Hicks bringt linke Flügelkante an, läuft um ihn, legt sich mit Bauch über Ohnezahn, bastelt weiter. <i>Musik [8] an.</i> Ohnezahn fliegt los, Hicks noch liegend auf seinem Rücken. Hicks purzelt runter. Ohnezahn stürzt ab. <i>Musik aus.</i>	Torsten, Pascal für Flug Carina, Mareike: Sprungbretter auf VB und 2 blaue Matten Chrissi, Torsten: Arena + Dracheneingang aufbauen Jemand: Grundkurs Sport B auf Position
Szene 18: Vorbereitung Drachentraining III (R) -Vorführung GK Sport B: See you Tomorrow		
Grobian (zu sich selbst): Für das heutige Drachentraining brauchen wir die Hindernisse. Wo sind denn die Handwerker, die das alles aufbauen wollten? (Angesäuert:) Es ist ja noch nichts aufgebaut. (Laut:) Wo bleiben die Hindernisse für das Training!	Grobian kommt von links aus Bühnenvorraum, geht über Treppe auf VB. <i>Musik an [9]</i> Vorführung GK Sport B Kasten wird von GK Sport aufgebaut <i>Musik aus</i>	Vorbühne: Arena Requisiten: Geräte zum Schutz, die aufgebaut werden: 3-teilige Kästen, 2 Sprungbretter längs Pascal: Fische einsammeln, 3-5 in den kleinen Korb (steht unter SB), unter VB stellen Matthias, Mareike: 3 Wasserbehälter (Joghurteimer) positionieren, Sprungbretter hochkant (auf Seitenkante) aufstellen, evtl. Matten mitnehmen unter VB zurück

Szene 19: Drachentraining III(L+M) Dragons Den

Grobian: Willkommen zum dritten Drachentraining! Unser Thema heute: Der Nadder. Wird der Nadder richtig sauer, greift er mit Säure an. Erwischt er euch, verbrennt es euch die Adern bis zum Knochen. Aber Wasser kann er überhaupt nicht ab. Fischbein: Messerscharfe Sägezähne, die zur Vorverdauung Säure injizieren. Greift bevorzugt aus dem Hinterhalt an. Hicks: Kannst du mal aufhören! Rotzbakke: Wenn ich so ein Drache wäre, dann ... Da! Raffnuss: Ey! Das sind wir, ihr Idioten. Taffnuss (zu Raffnuss und Astrid): Ihr habt voll die fetten Hintern. Wir dachten, ihr wärt Drachen. Rotzbakke: Nicht gegen Frauen mit 'ner drachigen Figur. Rotzbakke: Ich bin verletzt ... Grobian (genervt): Seid ihr jetzt endlich bereit? Fischbein(panisch): Die Überlebenschancen schwinden in den einstelligen Bereich. Grobian: Jetzt, Hicks!	<i>Musik an [10](ist leise)</i> Dorfälteste beobachtet Training von oben, bringt Schiefertafel und Mikro mit. Rotzbacke geht zum Wasserbehälter, spritzt Wasser auf Raffnuss. Taffnuss ebenso. Astrid scheuert ihm eine. Rotzbacke rennt über Eingang rechts raus. Grobian lässt Nadder raus. Heranwachsende verstecken sich hinter den Kästen und Sprungbrettern. Nadder greift Fischbein an. Kampf tobt → frei gestaltbar durch Jugendliche Rahmen: Nadder greift nacheinander an, Grobian ruft rein, dass Hicks agieren soll. Daraufhin verfehlt Hicks den Nadder. Z.B. Heranwachsende gehen immer wieder auf Nadder zu, wollen angreifen,	Vorbühne: Arena Hauptbühne: zu Requisiten: - Geräte zum Schutz, die aufgebaut wurden - 3 Joghurteimer als Wasserbehälter
---	--	---

Hicks: Ach mano. Grobian: Hicks, versuch's nochmal! Hicks: Zurück! Zurück! Und ich will das nicht zweimal sagen. Zurück! Zurück, in deinen Käfig! Und denk mal schön über dein Verhalten nach! Hicks: Ok. Öh. War's das? Ich hätte da nämlich noch ein paar Sachen zu, äh, ja. Dann bis morgen!	gehen dann doch wieder zurück Hicks: spritzt Wasser auf Nadder, verfehlt. Hicks zieht den Aal aus seiner Hosentasche. Fuchelt mit Aal vor Nadder rum. Nadder erschrickt, geht erst langsam rückwärts, rennt dann. Hicks schmeißt Aal in den Käfig und schließt die Türe. <i>Musik ausdrehen.</i> Heranwachsende kommen erstaunt aus ihren Verstecken, laufen auf ihn zu, Grobian auch, sind im Begriff etwas zu sagen. Dorfälteste macht Strich bei Hicks. Vorhang geht langsam auf. Hicks geht zur Schmiede. Heranwachsenden und Grobian gehen ab durch den Eingang Arena rechts.	Chrissi, Torsten: Arena + Dracheneingang abbauen Mareike, Carina, Chrissi: Geräte von VB räumen evtl. auch erst nach nächster Szene
Szene 20: Hicks baut Flugutensilien(C) See you tomorrow		
Sprecher: Hicks verschwindet wieder in der Schmiede. Was er nun schon wieder austüftelt?	Hicks steht in der Schmiede mit dem Rücken schräg zum Publikum und baut Sattel und Flugleine, hämmert, schustert, <i>Musik [11] an</i> <i>Musik ggf. in nächster Szene zuende laufen lassen</i>	Hauptbühne: Bühnenbild Dorf in der Schmiede (Vorbühne: Arena nicht aufgebaut) Requisiten: Werkzeug zum Bauen, Utensil für Sattel, Flugleine Pascal, Torsten: Flug – Leinwand bereitstellen
Szene 21: Flug II (R) Not so Fireproof		
Hicks: Der Flügel muss irgendwie steuerbar werden!	Hicks flitzt über den Waldweg zu Ohnezahn auf die Seitenbühne. Vorhang zu. Hicks bringt Sattel an, fällt runter. Flugfilm I Start Hicks krault Ohnezahn am Hals. Ohnezahn entspannt sich. Hicks geht zum Arenaeingang.	Seitenbühne: Wald (Vorbühne: Arena nicht aufgebaut) Chrissi, Torsten: Arena + Dracheneingang aufbauen nach Film

Szene 22: Drachentraining IV(C+M) Dragons Den

Grobian: Darf ich vorstellen, die Schrecklichen Schrecken Alle Heranwachsenden: (lachen) Taffnuss: Hä. Der ist ja grade so groß wie Raffnuss, was will der denn ... Taffnuss: Er beißt mich in die Nase! ... Ich bin verletzt. Ich bin verletzt! Ich bin tierisch verletzt. Astrid: Ich versuche ihn abzulenken. Astrid(ruft): Schaut. So müsst ihr es machen. Astrid: Du checkst ja auch garnix, hättest es doch neben dich halten müssen das Schild! Rotzbacke: Wow. (zu Astrid:) Der Typ schlägt dich um Längen.	Dorfälteste steht am Bühnenrand bringt Tafel, Mikro mit <i>Musik an [12](ist leise)</i> Grobian lässt 2 Schreckliche Schrecken aus der Arena. Schrecklicher Schrecken 1 rennt auf Taffnuss, schmeißt ihn um und wirft sich auf ihn, beißt ihm ins Gesicht. Schrecklicher Schrecken 2 nähert sich zeitgleich Rotzbacke und Hicks. Rotzbacke und Hicks rennen vor ihm weg. Schrecklicher Schrecken 2 hinterher. Astrid hält dem Schrecklichen Schrecken das Schild hin. Schrecklicher Schrecken 1 rennt auf das Schild zu. Astrid hält wieder hin, SS1 rennt wieder darauf zu usw. Fischbein und Raffnuss tragen Taffnuss aus der Arena, stellen sich zur Dorfältesten. Hicks und Rotzbacke machen Astrid nach. Beide Schreckliche Schrecken machen „Stierkampf“. Rotzbacke kapiert es nicht, hält das Schild immer vor sich, statt neben sich und wird deshalb vom Schrecklichen Schrecken2 umgeworfen. Hicks hält Schrecklicher Schrecken 2 das Schild wieder hin, dieser rennt so stark dagegen, dass Hicks das Schild zu Boden fallen lässt. Daraufhin stürzen sich beide Schreckliche Schrecken auf Hicks. Hicks windet sich zuerst, beginnt dann die Drachen am Hals zu kraulen. Drachen entspannen sich und lassen sich von Hicks in den Käfig zurückführen. <i>Musik ausdrehen.</i> Astrid wirft wütend ihr Schild zu Boden und stampft	Vorbühne: Arena Hauptbühne: zu Torsten: Flug – Leinwand zur Seite stellen
--	--	---

Taffnus: Wow, das hätte ich nie gedacht. Raffnuss: Ich steh voll auf dich, du Held. Rotzbakke: Ich will so sein wie du. Fischbein: Wenn du so weiter machst, gewinnst du! Hicks: Ääääh...hhh... Wir sehen uns später. Grobian(ruft hinterher): Astrid, heute sind auch die Juniorrekruten wieder mit dem Basistraining dran. Bevor sie kämpfen lernen, müssen sie erst mal fit sein. Kannst du nachher mit den Junioren in den Wald gehen und mit ihnen Fitness und Geschicklichkeit trainieren? Astrid: Klar, das mache ich gerne. Vielleicht kann ich wenigstens so nochmal Punkte sammeln.	beleidigt davon (Eingang rechts ab). Taffnus, Raffnuss, Rotzbakke und Fischbein bewundern Hicks von oben. Hicks über Eingang rechts ab. Heranwachsende nach rechts. Dorfälteste macht Strich bei Hicks. Astrid kommt mit Wikingerkindern auf den Waldweg.	Chrissi, Torsten: Arena abbauen sobald Astrid und Kinder die VB verlassen Corinna A.: Walddeko von Barren entfernen
Szene 23: Juniortraining im Wald (R) See you tomorrow		
Astrid (freundlich, aber durchaus etwas streng):Wenn ihr in ein paar Jahren mit dem Drachentraining beginnen wollt, und das wollt ihr, dann müsst ihr super fit sein. Also, zeigt mal, was ihr schon könnt! Hey super! Ihr turnt fast schon genauso gut wie ich. Bald kann auch für euch das richtige Drachentraining beginnen. Wir gehen zurück ins Dorf! Astrid (zu Hicks): Hey, Hicks. Wohin gehst du?	<i>Musik an [13].</i> Grundkurs Sport A. Turnen am Barren mit zwei und einem Holmen. <i>Musik aus.</i> Hicks kommt aus der Schmiede und geht Richtung Wald. Er hat Gestänge dabei. Unterwegs kommen ihm die Kinder mit Astrid entgegen.	Seitenbühne: Wald (Hauptbühne: zu) (Vorbühne: Arena nicht aufgebaut) Requisiten: Pascal: Barrenholm raus mit Astrid. Pascal: kleiner Fischkorb auf VB positionieren

Hicks: Hey Astrid. Ich gehe nur spazieren.	Hicks beschleunigt, weil er im Wald verschwinden will, Astrid versucht, Hicks zu folgen. Astrid ist jedoch umringt von den Kindern, hat auch je eines an der Hand. Wegen der Kinder, die Astrid sehr mögen, kommt sie nicht schnell genug weg, und plötzlich ist Hicks verschwunden. Er hat sich hinter der Seitenbühne versteckt.	
Szene 24: Flugübung an der Leine (R) – Testdrive		
Hicks: Komm mal her, wir müssen was ausprobieren. Hör zu, Ohnezahn! Ich muß deinen Flügel mit der künstlichen Flügelkante steuern und in die richtige Position bringen, je nach Flugsituation Versuchen wir's einfach. Aber doch nicht so schnell! Ach, auch egal, jetzt muss es einfach klappen. Wow, wir fliegen! Das ist super! (Weitere Kommentare und Ausrufe passend zum Film.) Höher, höher, ... Vorsicht! Wow! Uff, das war knapp, usw..	Hicks kommt zu Ohnezahn, bringt Stange an, setzt sich auf Ohnezahn. Ohnezahn kapiert nichts, das sieht man ihm an. Das kapiert Ohnezahn und hebt ab. Mit der Stange bewegt er Flügelkante. Flugfilm II Start Auf der Leinwand sieht man, wohin sie fliegen, und dass sie immer höher fliegen. Hicks steuert weiterhin die Flosse mal so und so, passend zum Film. Flug endet schließlich, da, wo er gestartet ist.	Seitenbühne: Wald Requisiten: Corinna A.: Barren wieder in die Walddeko integrieren Pascal, Torsten: Leinwand in Flugposition bringen. Pascal, Torsten: Flughelfer während Film läuft Chrissi, Carina, Mareike: Geräte für ELKI auf VB und Teil der Hauptbühne aufbauen Corinna, Miri, Katrin, Eva + CCM: Aufbau Küste (vor den Vorhang – sprich die halten den Vorhang zurück) Bühnenbild Küste: Breite: ca.7m Höhe: ca.1,20m Aus grauem Vlies werden Felsen geformt. Mit Holzlatten als Verstärkung. Helfer halten die Elemente unsichtbar von hinten, stehen vor dem Vorhang, gehen etwas zurück und drücken den Vorhang nach hinten auf die HB. Bleiben während der Vorführung dort stehen.

Szene 25: Hicks Erkenntnis(M) - Forbidden Friendship

Hicks: Nein, danke. Ich habe noch. Hicks: Da, für dich. Hicks: Alles, was wir über euch wissen, ist falsch.	Hicks und Ohnezahn fliegen zur Mitte der Vorbühne. Hicks schüttet die Fische aus. Ohnezahn frisst Fisch, würgt eine Schwanzflosse aus. Schreckliche Schrecken (ELKI) kommen vom Eingang Regieraum und laufen zur Vorbühne. Einer geht auf Ohnezahn zu und will ihm den Fisch klauen. Ohnezahn wehrt sich. Hicks wirft einem Schrecklichen Schrecken Fisch hin. Dieser nimmt ihn, frisst zufrieden und kuschelt sich an Hicks. <i>Musik [14] an.</i> Vorführung ELKI Spielen, Essen, ... , Hicks spielt mit und füttert schreckliche Schrecken. <i>Musik aus.</i> Hicks und Ohnezahn fliegen zurück zur Seitenbühne. Hicks geht über Fusballereingang zum Kulissenlager.	Vorbühne: Küste Seitenbühne: Wald Requisiten: - Fischkorb Torsten, Pascal: Leinwand aufräumen Grobian auf Position (HB) und Wikinger auf Position (kaputtes Schiff aus Drachenlager holen) Sonja, Torsten, Pascal: sichern Bühne für Aufführung ELKI Chrissi, Carina, Mareike: Abbau Geräte Corinna, Miri, Katrin, Eva: Abbau Küste
---	---	--

Szene 26: Ankunft des Wikingerbootes (C)

Diverse Wikinger: Kurze Hallos Grobian: (zu Haudrauf) Und? Aber, das Nest habt ihr doch gefunden? Haudrauf: Nichts hab'n wir gefunden. Grobian: Na, großartig. Haudrauf: Du warst hoffentlich erfolgreicher als ich. Grobian: Wenn du mit erfolgreich meinst, dass	Vorhang auf. Wikinger kommen mit kaputtem Schiff (holen es aus Drachenlager) von hinten, legen links der Hauptbühne an. Steigen aus. Grobian steht an der Treppe und empfängt Wikinger. Hicks kommt von rechts in die Schmiede und bastelt wieder. Wikinger gehen über den Dorfplatz nach links von der Bühne Haudrauf bleibt bei Grobian	Hauptbühne: Bühnenbild Dorf, Schmiede (Vorbühne: Arena nicht aufgebaut) Requisiten: Bastelsachen von Hicks
--	---	--

deine Familienprobleme behoben sind, dann: Ja. Stammesälteste: Gratuliere, Haudrauf! Das ganze Dorf ist so erleichtert. Haudrauf: Hat es ihn erwischt? Grobian: Ja, irgendwie schon. Das war eine riesen Überraschung. Aber so ein Leben als Berühmtheit ist auch ganz schön schwer. Er kann kaum noch durch's Dorf laufen und wird sofort belagert von seinen Fans. Haudrauf: Mein Hicks? Grobian: Wer hätte das gedacht. Ja, der Junge hat einfach den Bogen raus mit den Viechern.	Stammesälteste und Grobian links ab. Haudrauf geht in die Schmiede.	
Szene 27: Gespräch Haudauf-Hicks (R)		
Hicks (erschrocken): Vater! Du bist zurück? Grobian ist nicht da, falls du ... Haudrauf: Ich weiß. Ich komme wegen dir. Hicks: Tatsache? Haudrauf: Sei nicht so bescheiden, Du bist ein Held! Wahrscheinlich wirst Du das Drachentraining gewinnen und darfst bald deinen ersten Drachen töten. Hicks: Ja, meinst Du? Haudrauf: Aber sicher. So wie du die Drachen matt setzt, wird aus dir bald ein erfolgreicher Drachentöter. Unglaublich, wie du zu diesen Fähigkeiten gekommen bist. Hicks (halblaut, aber schon an Haudrauf adressiert):		Hauptbühne: Bühnenbild Dorf in der Schmiede Vorbühne: Arena nicht aufgebaut Requisiten:

Ja, das würdest du mir nicht glauben. Haudrauf: Diese Fähigkeiten musst du von mir geerbt haben. Und wenn du erst mal ein paar Drachen abgemurkst hast, haben wir endlich mal ein gemeinsames Gesprächsthema! Hicks: Ja, ich kann es kaum erwarten. Äh, ... (Gähnt demonstrativ). Es wird Zeit, ich muss jetzt, .. Haudrauf: Ja, Hicks: ... ins Bett Haudrauf: ... alles klar. Gutes Gespräch. Hicks: Ja. Haudrauf: Sollten wir öfter ... Gute Nacht!	Schlafgesten Haudrauf verlässt die Schmiede. <i>Licht aus.</i>	
Szene 28: Entscheidung Stammesälteste (L+M)		
Sprecher: Auf dem Dorfplatz soll nun der Gewinner des Drachentrainings vor aller Augen gekürt werden. Als klare Favoriten stehen sich Astrid und Hicks gegenüber. Es ist ein Kopf an Kopf rennen. Beide Anwärter haben momentan exakt die gleiche Punktzahl. Haudrauf: Ruhe! Die Stammesälteste hat	<i>Licht an.</i> Stammesälteste kommt mit Tafel auf die HB und ruft per Gong die Heranwachsenden und Bewohner des Dorfes auf den Dorfplatz. Die Heranwachsenden stellen sich in einer Reihe auf. Grobian und Stammesälteste diskutieren noch über die Entscheidung: flüstern unverständlich fürs Publikum. Grobian geht zur Seite. Stammesälteste gongt erneut und zeigt an, dass sie eine Entscheidung getroffen hat.	Hauptbühne: Dorfplatz Vorbühne: Arena nicht aufgebaut Requisiten: - Schiefertafel und Kreide - Gong

entschieden.	Stammesälteste macht auf der Schiefertafel bekannt, wer gewonnen hat: Striche bei Hicks hinzufügen, umkreisen	
Grobian (zu Hicks): Du hast es geschafft. Du hast es geschafft, Hicks, du darfst den Drachen töten.	Applaus von den Heranwachsenden.	
Haudrauf (<i>stolz</i>): Das ist mein Sohn.	Haudrauf gratuliert seinem Sohn. Schlägt ihm stolz auf die Schulter.	Pascal, Torsten: Baum in Position bringen. Flughelfer
Hicks: (ironisch) Ich kann's gar nicht erwarten, ich bin so was von ... weg.	Hicks rennt stark erregt, am Körper zitternd, sichtlich aufgebracht in die Schmiede.	
Szene 29: Astrid entdeckt Hicks und Ohnezahn am See (R)		
Hicks (zu Ohnezahn): Wir müssen weg. Wir packen alles zusammen. Sieht so aus, als würden wir zwei 'ne kleine Reise antreten. (leise:) Für immer.	Hicks kruschelt wild, steckt hektischen Sachen in einen Sack und flitzt wieder aus der Schmiede. Hicks rennt zu Ohnezahn mit Sack. Alle Andere vom Dorf ab (links). Astrid schleicht Hicks hinterher. Vorhang zu.	Seitenbühne: Wald Hauptbühne: Schmiede Vorbühne: Arena nicht aufgebaut Requisiten: Leine, Sack, Baum.
Hicks (erschrocken zu Astrid): Aaaäh. Was machst du denn hier?	Hicks dreht sich um und erschrickt, als er Astrid vor sich sieht. Läuft von einem Bein aufs andere, um Astrid die Sicht zu Ohnezahn zu versperren.	Hauptbühne: Aufbau kleines Drachennest sobald Vorhang zu
Astrid: Ich will wissen, was hier los ist. Keiner wird von heut' auf morgen so gut wie du. Und du schon gar nicht. Trainierst du etwa heimlich?	Hicks druckst derweil rum. Im Folgenden läuft Astrid langsam um Hicks herum, so dass sie schließlich am Ende „hinten“ der Seitenbühne steht.	Eva+Katrin, Chrissi, Mareike: 2 Felselemente aus Vlies U-förmig hinter dem Vorhangspalt aufhängen Carina: Felswall vor Loch aufbauen Miri: Langbank hinter Loch aufstellen Corinna A.: Monsterdrachenkopf in Loch legen
Hicks: ... trainieren, ich?		Bühnenbild kleines Drachennest: Höhe: 2-3m Breite: je ca. 5m Elemente hinten nur locker gestoßen (Durchgang möglich). Graues Vlies (Meterware Papiertischdecken) wird zerknittert und zu Felsen geformt. Befestigung an Schnüren an der Bühnendecke. Die Elemente werden auch für das
Astrid: Und das?	Astrid zeigt auf Sack.	

Hicks: Ich wollte Kaninchen fangen.. Aua, warum tust du das? Astrid: Das ist für deine Lügen. Und das ist für alles andere. Hicks: Oh, nein. (zu Ohnezahn) Ganz ruhig! Alles ok. Sie ist eine Freundin. (zu Astrid) Du erschreckst ihn. Astrid: Ich ... erschrecke ... ihn? Wer ist er? Hicks: Astrid, Ohnezahn. Ohnezahn, Astrid. Hicks (zu Ohnezahn) Hey, wo willst du hin? Astrid: (Angstschrei) Hiiiiiiiiilfe!	Astrid schlägt Hicks. Astrid schlägt Hicks nochmal. Ohnezahn schnaubt. Astrid erschrickt. Ohnezahn droht Astrid. Astrid läuft um Ohnezahn. Hicks: Vorstellgesten Astrid rennt weg (Richtung hinten) Ohnezahn geht hinterher... ... schnappt sie, hält sie fest und setzt sie auf eine Tanne.	große Drachennest verwendet. Ebenfalls aus grauem Vlies wird ein Wall geformt, der vor das imaginäre Loch gelegt wird, in dem der Monsterdrachen versteckt wird. Pascal, Torsten: Flughelfer ziehen Ohnezahn Richtung Tanne und lassen ihn schnell wieder runter.
Szene 30: Astrid auf dem Baum (R)		
Astrid (hysterisch): Hicks, hol mich sofort hier runter! Hicks: Erst, wenn du mir eine Chance gibst, alles zu erklären. Astrid: Ich denk' gar nicht dran. Ich will nichts davon		Seitenbühne: Wald Vorbühne: Arena nicht aufgebaut Requisiten: Corinna, Miri: Leinwand auf Position

hör'n. Hicks: Dann sag' ich kein Wort. Ich will dir bloß was zeigen, aber dazu musst Du Dich kurz auf Ohnezahns Rücken setzen. Bitte, Astrid! Astrid: Ok, ich verspreche Dir, mich nachher kurz auf seinen Rücken zu setzen. Was bleibt mir auch anderes übrig. Hicks: Ohnezahn, runter! Vorsichtig! (Zu Astrid) Siehst du, kein Grund zur Panik!	Ohnezahn greift wieder nach Astrid und bringt sie herunter.	Pascal, Torsten: ziehen Ohnezahn (ob mit oder ohne Hicks hängt von der Technik ab) wieder hoch und lassen ihn vorsichtig mit Astrid wieder runter.
Szene 31: Wilder, romantischer Flug, Flug zum Drachennest (R) – Astrid goes for a Spin, Romantic Flight		
Hicks und Astrid: (Angstschreie) Hicks: Ohnezahn, was hast du denn bloß? Böser Drache! Haha. Der tut nichts, der will nur spielen. O nein. Ohnezahn, was soll das? Sie soll uns doch mögen. Und jetzt die Rolle. (Ironisch:) Schönen Dank auch, du nutzloses Reptil! Astrid: Na gut, na gut, es tut mir leid. Aber lass mich von diesem Viech runter! Astrid: Ok, ich geb's zu, das ist ziemlich cool.	Hicks nimmt Astrid bei der Hand, vorsichtig steigt sie auf Ohnezahns Rücken, zusammen mit Hicks. <i>Flugfilm 3 Start</i> Ohnezahn fliegt los, überraschend heftig und wild. Romantischer Flug.	Seitenbühne: Wald Hauptbühne: Bühnenbild Drachennest, kleine Version Vorbühne: Arena nicht aufgebaut Requisiten: - ganz viele Stofftiere, Plüschtiere, ... Corinna: 3.-6.Klässler auf Position + Schafe und Fisch

Das ist der Wahnsinn. Er ist der Wahnsinn. Und was jetzt? Hicks, du hast morgen Abschlussprüfung. Du weißt, dazu gehört die Tötung eines (leise:) Drachens. Hicks: Erinner' mich nicht! Ohnezahn, was ist? Was ist denn? Astrid: Was ist hier los? Hicks: Keine Ahnung. Ohnezahn, du musst uns hier rausbringen, mein Freund! Sieht aus, als würden die ihre Beute nach Hause schleppen. Astrid: Und was sind dann wir?	Ohnezahn wird nervös. (Reißt die Augen auf, falls möglich, o.ä.) Immer mehr Drachen (3.-6. Klässler) erscheinen im Film. Sie tragen Schafe. Ohnezahn fliegt in eine Höhle und landet. Hicks und Astrid steigen an der Seitenbühne ab und begeben sich an den Rand der Vorbühne rechts.	
Szene 32: Im Drachennest (R)		
Hicks: Was gäbe mein Vater darum, das hier zu sehen. Schön, zu wissen, dass unsere ganzen Lebensmittel in einem Loch landen.	Vorhang halb auf. Astrid, Hicks sehen ins Drachennest. Viele Drachen (3.-6. Klasse Mädels) schwirren umher und laufen (also ob sie flögen) über die Langbank hinter dem Loch und lassen dort ihre Beutetiere in die Tiefe fallen.	Hauptbühne: Bühnenbild Drachennest, kleine Version Vorbühne: Arena nicht aufgebaut Requisiten: Langbank, wurde schon in Szene 29 bereitgestellt (Teil von Bühnenbild Drachennest)

Astrid: Die fressen davon gar nichts. (Erschrocken:) Was ist das? Hicks: Komm, lass uns verschwinden! Schnell weg hier! Sprecher: Der Rückflug dauert genauso lange wie der Hinflug, so dass es schon Abend ist, bis sie wieder in Berk ankommen.	Ein kleiner Drache wirft nur einen Minifisch ins Loch. Monsterdrache erscheint aus dem Loch und frisst diesen kleinen Drachen. Hicks und Astrid flitzen zurück zu Ohnezahn und setzen sich auf seinen Rücken. <i>Flugfilm 4 Start</i> Ohnezahn fliegt (im Zeitraffer) zurück.	Torsten, Pascal: Leinwand abbauen
Szene 33: Romantischer Abschied im Wald (M)		
Astrid: Das leuchtet total ein. Das ist wie ein riesiger Bienenstock. Sie sind die Arbeiter und der Monsterdrache ist ihre Königin. Komm schnell, Hicks, wir müssen zu deinem Vater! Hicks: Nein, noch nicht. Die würden Ohnezahn töten. Astrid: Ey man, wir haben grade das Drachennest entdeckt. Danach suchen die Wikinger, seit sie die Meere durchkreuzen. Und du willst das für dich behalten, w-weil du deinen Schmusedrachen schützen willst? Ist das dein Ernst? Hicks: (sehr sicher): Ja. Astrid: Ok. Und was schlägst du vor? Hicks: Gib mir Zeit bis morgen. Ich überleg mir was. Astrid: Alles klar.	Hicks und Astrid laufen in Richtung Hauptbühne zurück, bleiben auf Extraelement der Vorbühne stehen.	Seitenbühne: Wald bei den Ringen, dann Waldlichtung/ Extraelement VB Vorbühne: Arena nicht aufgebaut

Astrid: Das ist dafür, dass du mich entführt hast. Astrid: Und das ... für alles andere. Gute Nacht!	Astrid schlägt Hicks. Astrid luftküss Hicks und läuft auf die Hauptbühne und links ab. Hicks bleibt kurz stehen, geht hinterher in die Schmiede. Vorhang zu.	
PAUSE		
Sprecher: Spendenaufruf-Text s. Beiblatt	<i>Pausengong [15]</i>	Hauptbühne: Schmiede abbauen Fischstand abbauen Dorf bleibt– wird verdeckt, evtl. etwas verschieben gelbe Tücher bleiben Aufbau: - Tumblingbahn mit Bodenläufer - 7 blaue Matten, darüber 6 gelbe Matten - 1 schwere blaue Matte Mitte Vorbühne Licht: Orangen Scheinwerfer umbauen, sodass er die Lava beleuchtet Bühnenbild: Schnüre für Felswand hinter dem Vorhang und Felselemente großes Drachennest im Hintergrund positionieren oder überprüfen. Vorbühne: Aufbau Arena Requisiten: - Kaputtes Schiff am Regieraum durch gutes Schiff zum Rausfahren ersetzen (gutes Seitenteil zum Reinfahren ins Drachenlager stellen!) - Netz von Seitenbühne auf Hauptbühne Musiktisch - Alptraum vor Drachenkäfig positionieren - Tuch Monsterdrachen vorbereiten

Szene 34: Feierliche Einleitung der Abschlussprüfung (L) – New Tail

Haudrauf: Jetzt kann ich mich endlich wieder unters Volk trauen. Hätte mir jemand noch vor ein paar Wochen gesagt, dass sich Hicks aus einem ääh...Hicks eben, zum Klassenbesten im Drachentraining entwickelt...den hätte ich an einen Mast gefesselt und ins Meer getrieben, aus Furcht er wäre wahnsinnig. Haudrauf: Jawohl, ihr wisst das. Halt, jetzt stehen wir hier und niemand ist freudiger überrascht und stolzer als ich. Heute wird mein Sohn zum Wikinger. Heute wird mein Sohn einer von uns. Haudrauf: Das ist doch ein Grund zu feiern! Deshalb werden die Dorfkinder nun Hicks zu Ehren einen Tanz aufführen.	Vorhang auf. Heranwachsende und Wikinger stehen auf der Hauptbühne, Haudrauf steht in der Mitte, an die Arena gelehnt. Hicks und Astrid stehen im Artisteneingang. Menge jubelt. Menge jubelt. Menge jubelt lauter. <i>Musik [16] an.</i> Tanz Der Wikingerkinder zu Ehren des Trainingssiegers. (Turnmaxis) <i>Musik aus.</i>	Hauptbühne: Dorf Vorbühne: Arena Requisiten: keine Andrea, Eva: Turnmaxis Positionieren während Haudrauf spricht Chrissi, Torsten: Arena abbauen Chrissi, Torsten: Arena aufbauen
--	--	---

Szene 35: Kampf der Abschlussprüfung (L+M) Dragon battle

Astrid: Sei vorsichtig mit dem Drachen! Hicks: Der Drache macht mir am wenigsten Sorgen. Astrid: Was hast du vor? Hicks: Ich muss dem ein Ende setzen. Jedenfalls versuche ich es. Astrid, falls irgendwas schief geht, versprich mir, dass sie Ohnezahn nicht finden. Astrid: Das mache ich, nur versprich du mir, dass	Hicks und Astrid stehen am Artisteneingang. <i>Musik an [17] (leise)</i>	Vorderbühne: Arena Hauptbühne: Dorf Requisiten: - verschiedene Waffen und Schilde - Netz (Carina: Wikinger Netz geben)
--	---	--

nichts schief geht.	Astrid geht aus dem Kampfbereich, schaut von rechts zu.	
Grobian: Es wird Zeit Hicks, mach ihn platt.	Grobian steht oben, Haudrauf daneben.	
Haudrauf: Ich hätte den Hammer genommen.	Hicks betritt die Arena. Nimmt Schwert und Schild.	
Hicks: Ich bin soweit.		
Wikinger 1 Felix: Nun mach schon Hicks, greif ihn an!	Alptraum erscheint. Hicks zögernd, macht keine Anstalten zur Kampfhandlung.	
Haudrauf: Was macht er da?	Hicks geht rückwärts, legt Waffen nieder. Gestikulierte beruhigend zum Alptraum.	
Hicks: Ja is ja gut, is alles gut. Ich bin keiner von denen! (Raunen geht durch die Menge.)	nimmt Helm ab, geht weiter rückwärts.	
Haudrauf: Was hat er denn jetzt vor? Sofort aufhören!	Hicks und Alptraum in der Mitte der Arena.	
Hicks: Nein, ich will dass ihr das alle seht. Wir haben ein völlig falsches Bild von ihnen! Es besteht kein Grund sie umzubringen.		
Haudrauf (wütend): Ich hab gesagt sofort aufhören!	Alptraum geht auf Hicks los.	
Haudrauf: Aus dem Weg!		
Astrid: Hicks, pass auf!	Astrid und Haudrauf betreten die Arena. Alptraum unterwirft Hicks. Drache geht auf Astrid zu.	
Astrid: Hicks!		
Haudrauf (zu Astrid): Hier her!		
Grobian: Pass auf, Hicks. Wir müssen da runter und	Ohnezahn kommt von Seitenbühne auf VB	

ihm helfen! Grobian (ängstlich): Ein Nachtschatten! Hicks: So, Ohnezahn. Und jetzt verschwinde. Los, los! Hicks: Nein Vater, er tut dir nichts Vater. Nein nicht, du machst es nur schlimmer! (Ohnezahn will sich verteidigen) Ohnezahn hör auf! Nein. Neeeeeeeeeeeeeeeein! Wikinger 2 Jasmin: Schnappt ihn euch! Hicks: Nein nicht, bitte tut ihm nichts! Bitte tut ihm nichts! Haudrauf: Sperrt ihn zu den Anderen!	Ohnezahn vertreibt Alptraum, dieser rennt ins Drachenlager zurück. Haudrauf will auf Ohnezahn losgehen. Ohnezahn hört auf. Wikinger nehmen Ohnezahn fest, wickeln ihn in das Netz. Männer tragen Ohnezahn vor Drachenkäfig. Alle ab. Vorhang zu. Hicks und Haudrauf gehen in die Arena.	Hauptbühne: Aufbau großes Drachennest und Felswand sobald Vorhang zu (s.u.) Katrin, Pascal, Torsten, Chrissi, Carina
Szene 36: Streitgespräch Haudrauf- Hicks (C)		
Haudrauf: Ich hätte es wissen müssen. Wir hatten eine Abmachung! Hicks: Ich weiß. Aber das war bevor ich aaah...es ist alles so furchtbar kompliziert. Haudrauf: Das heißt alles im Ring war ein Trick, eine Lüge??? Hicks: Das war dumm von mir, ich hätte es dir schon viel früher sagen sollen. Sei sauer auf mich, aber bitte, lass Ohnezahn in Frieden. Haudrauf: Den Drachen? Ist das deine einzige	Haudrauf und Hicks in der Arena.	Vorbühne: Bühnenbild Arena Requisiten: Hauptbühne: Aufbau Felswand Drachennest Pascal, Torsten: 2 Felselemente an Schnüren hinter dem Vorhang aufhängen. Schnüre links und rechts hinter dem Vorhang positionieren und dort bleiben um später die Felswand zu öffnen und zur Seite zu ziehen. Bühnenelement Felswand: Höhe: 2-3m Breite: ca. 2x3m 2 Felselemente aus grauem Vlies werden von 3 Helfern über Schnüre gehalten. 2 Helfer (Pascal, Torsten) positionieren

Sorge? Nicht die Menschen, die du fast umgebracht hättest? Hicks: Er hat mich doch nur beschützt, er ist nicht gefährlich! Haudrauf: Sie haben Hunderte von uns getötet! Hicks: Und wir haben Tausende von ihnen getötet. Sie verteidigen sich doch nur. Sie fallen in unser Dorf ein weil sie müssen. Wenn sie nicht genügend Beute ranschaffen, werden sie selbst gefressen! Auf ihrer Insel ist noch etwas Anderes Vater! Da ist ein Monsterdrache, der... Haudrauf: Auf ihrer Insel? Du kennst also ihr Nest? Hicks: Sagte ich Nest? Haudrauf: Wie hast du es gefunden? Hicks: ich? Gar nicht. Ohnezahnhat's gefunden. Nur ein Drache kann die Insel finden. Oh nein, nein, Vater nicht. Bitte. Du hast keine Ahnung. Du weißt nicht worauf du dich einlässt. Du hast so etwas noch nie gesehen. Vater bitte, ich schwöre dir, du kannst die Sache nicht gewinnen. Vater nicht! Bitte hör mir doch nur ein einziges Mal in deinem Leben zu. Haudrauf: Du hast dich diesen Kreaturen verschrieben. Du bist kein Wikinger. Du bist nicht mein Sohn.	Haudrauf hat Idee Haudrauf geht langsam nach links Haudrauf geht weiter Hicks rennt ihm hinterher Hicks Klammert sich an Haudrauf, aber er stößt ihn zu Boden. Hicks bleibt liegen.	sich links und rechts hinter dem Vorhang. 1 Helfer (Carina) befindet sich hinter den gelben Tüchern. Die Schnüre, die die Felswandelemente halten werden über eine Bühnenstange nach hinten, hinter die gelben Tücher umgelenkt und dort von Carina gehalten, oder sind dort festgeknotet. Pascal, Torsten ziehen nach dem Steineinschlaglangsam an den Schnüren, sodass sich die Felswand öffnet. Wenn die Felswand sich Großteils geöffnet hat, lässt Carina die Schnüre, an denen die Felswandelemente hängen los. Pascal, Torsten ziehen die Felswände komplett zur Seite. Hauptbühne: Aufbau großes Drachennest sobald Vorhang zu Carina +Chrissi: 2 Felselemente aus Vlies hinten links und rechts vor den gelben Tüchern aufhängen (Elemente kleines Drachennest) Chrissi: Lava in der Mitte positionieren Carina: geht in die Mitte hinter die gelben Tücher um die Felswandelemente zu halten bzw. zu lösen. <u>Bühnenbild großes Drachennest:</u> Höhe: 2-3m Breite: ca.12m (5m Felsen + 2m Lava + 5m Felsen) Befestigung der Felselemente an Schnüren an der Bühnendecke. Die Lava wird aus rotem und orangenem transparentem Stoff geformt und hinter den gelben Tüchern bereits richtig positioniert und muss nur nach vorne geholt werden.
--	--	---

Szene 37: Aufbruch zum Drachennest mit gefangenem Ohnezahn(C)		
Haudrauf (ruft): Klar machen zum Auslaufen! Haudrauf (auf dem Schiff): Setzt die Segel! Wir nehmen Kurs auf Hågars Höllentor! (zu Ohnezahn:) Führ uns zu euch, Teufel!	Haudrauf geht Richtung Schiff und ruft Wikinger laden Ohnezahn aufs Schiff. Schiff fährt ins Foyer.	Vorbühne: Arena aufgebaut Requisiten: - Gutes Schiff zum Rausfahren Hauptbühne: Umbau Drachennest läuft Carina, Chrissi, Pascal, Torsten im Einsatz
Szene 38: Planschmiede Astrid-Hicks (C)		
Astrid Ganz schönes Chaos, hm? Das muss furchtbar für dich sein. Du hast alles verloren. Deinen Vater, deinen Stamm, deinen besten Freund. Hicks: Ja, schön, dass wir darüber gesprochen haben. Warum habe ich den Drachen, als ich ihn fand, nicht einfach umgebracht? Das wär' für alle Beteiligten besser gewesen. Astrid: Ja, jeder von uns hätt's gemacht. Wieso du nicht? Hicks: Ich konnte nicht. Astrid: Das ist keine Antwort. Hicks (verzweifelt): Wieso ist dir das alles auf einmal so wichtig? Astrid: Weil ich mir merken will, was du jetzt sagst. Jetzt und hier. Hicks (beschämt): Ach, was weiß denn ich? Ich war zu feige. Ich war zu schwach. Ich wollte keinen Drachen töten. Astrid: Du hast gerade „wollte“ gesagt. Hicks: Ja... ist doch egal. Ich wollte eben nicht. Nach 300 Jahren bin ich der erste Wikinger, der sich weigert, Drachen zu töten. Astrid: Und der erste, der auf einem reitet. Also? Hicks: Ich wollte ihn nicht umbringen, weil er genauso viel Angst hatte wie ich. Als ich ihn	Astrid kommt zu am Boden liegenden Hicks. Hicks richtet sich langsam auf. Hicks steht auf.	Vorbühne: Bühnenbild Arena Hauptbühne: Umbau Drachennest läuft Carina, Chrissi, Pascal, Torsten im Einsatz

Grobian: In meiner Unterhose auch. Wie gut, dass ich Ersatz mithabe. Haudrauf: Egal wie es endet, es endet heute. Bringt das große Katapult in Stellung! Haudrauf: Kampfschrei Grobian: War das alles? Hm! (Achselzucken.) Haudrauf: Wir haben sie besiegt!	Wikinger Felix hält Katapult-Foto kurz hoch und rennt über Mittelgang zum Drachenlager. Haudrauf gibt ein Handzeichen. <i>Fluggeräusch und Felsbrechen [19]</i> Felsbrocken fliegt entlang der Drachenflugkonstruktion und durchschlägt die Felswand im Vorhangspalt. <i>(Fast) kein Licht auf Bühne,</i> Haudrauf steigt ein Stück hinein. Es ist dunkel. Er gibt ein Zeichen. <i>Fluggeräusch [20]</i> Brennender Ball fliegt an der Flugkonstruktion. <i>Licht auf Bühne an, Gelbtön.</i> <i>Gurren setzt wieder ein und Musik für Gruppenaufführung [21]</i> Vorhang ganz auf. Nach und nach kommen die Drachen und positionieren sich hinter dem Bodenläufer. Alle Wikinger gehen vor die Vorbühne, Grobian und Haudrauf liegen flach auf der Vorbühne. Gruppenvorführung Mädchen 3.-6. Klasse <i>Musik aus.</i> Grobian steht wieder auf, tritt in die Mitte der Vorbühne. Haudrauf steigt mutig in die Höhle, schaut sich kurz um, dreht sich wieder Richtung Vorbühne und stellt fest: Haudrauf macht überhebliche Siegerposen (stellt	Sobald der Fels einschlägt: Pascal, Torsten (links und rechts hinter dem Vorhang) ziehen die Felswände aus Vlies langsam zur Seite, sodass sich die Felswand öffnet. Wenn die Felswand sich Großteils geöffnet hat, lässt Carina die Schnüre, an denen die Felswandelemente hängen los. Pascal, Torsten ziehen die Felswände komplett zur Seite. Corinna A. In Vorbereitung: während Aufführung läuft: Feuerkinder holen, Monsterdrachenkopf + Tuch bereithalten Miri: Nach Aufführung 3.-6. Klassmädel über Bühnenvorraum auf HB zurückschicken
--	--	---

alle Wikinger: (jubeln und johlen weiter johlen nach und nach verstummen die Wikinger das Johlen. Grobian: Haudrauf, pass auf! Haudrauf: Ich hänge fest. Grobian, hau ab und bring die Männer in Sicherheit! Grobian: Ne, das könnte dir so passen, hier für uns eine Reptilienfütterungsshow abzugeben. Hier, friss mich, friss mich! Haudrauf: Nein mich, friss mich! (evtl. beide nochmal) Haudrauf: Auf zum Schiff!	einen Fuß auf Ohnezahns Rücken, der immer noch gefesselt (Netz) direkt vor der Hauptbühne liegt. <i>Musik [22] an.</i> Der Monsterdrachenkopf erscheint von hinten aus Höhle, dahinter ein langer Körper. Er reißt das Maul auf und nähert sich Haudrauf, der ihn jedoch nicht wahrnimmt. Alle Wikinger außer Haudrauf und Grobian rennen weg zu beiden Hallenwänden (links/rechts). Haudrauf sieht das Maul, das sich ihm bedrohlich nähert und will fliehen. Er stolpert jedoch unglücklich über Ohnezahn. Und beim panischen Versuch, sich aufzurappeln, verheddert er sich vollends im Netz, mit dem Ohnezahn eingewickelt ist. Der Monsterdrache kapiert das Knäuel erst mal nicht. Doch dann nähert er sich wieder Haudrauf. Grobian rennt auf die Hauptbühne, einige Meter rechts von Haudrauf und macht Radau. Monsterdrachenkopf schwenkt Richtung Grobian. Jetzt kapiert Haudrauf und macht mit, um den nun in Gefahr schwebenden Grobian wieder zu retten. Evtl. beide nochmal. Währenddessen sieht man Haudrauf mit seinem Schwert hantieren, um sich aus dem Netz zu befreien. Haudrauf hat sich befreit. Grobian rennt Richtung Schiff. Der Monsterdrache wendet sich dem Schiff zu. Aus seinem Mund fährt ein Feuerstrahl (gespielt	
--	---	--

Szene 40: Ankunft der Heranwachsende zum Gegenangriff

Hicks: Raff, Taff, passt dahinten auf. Schneller, Fischbein! Haudrauf: Was ist das? Rotzbakke: Cool. Fischbein: Wir reiten auf Drachen. Wir reiten auf Drachen, alle. Hicks: Und nun: Steigflug! Grobian (zu Haudrauf): Genau der gleiche verbohrt, starrköpfige Wikinger wie Du. (Haudrauf nickt erstaunt zustimmend.) Hicks: Fischbein, die Fakten! Fischbein: Alles klar. Langer, kräftiger Schwanz, kann als Schlagwaffe verwedet werden. Riesiges Maul, sehr gefährlich. Großer Kehlkopf, der Drache kann gewaltige Feuerstöße ausspucken. Absolut tödlich, selbst auf große Distanz. Ihr dürft nie in die Schußlinie geraten!	<i>Flugfilm 5 ab (stumm)</i> (Die Heranwachsenden kommen auf den Drachen angefliegen. Zunächst nur im Film.) Drachen und Heranwachsende kommen von Drachenkäfig auf Vorbühne: Raffnuss auf Zipper Gronkel allein Taffnuss auf Nadder Astrid, Fischbein, Hicks, Rotzbakke auf Spielzeugdrache (Alptraum bleibt weg) Sie fliegen (laufen) über Vorbühne auf Hauptbühne und umkreisen den Monsterdrachen, der sichtlich verwirrt nicht aufhört, den Kopf von links nach rechts und von rechts nach links zu bewegen. Hicks steigt um auf Ohnezahn.	Hauptbühne: Drachennest Vorbühne: Arena dauerhaft abgebaut Requisiten: - Drachensilhouetten aus Pappe Während Film: Carina, Chrissi: Drachen anziehen Torsten, Pascal: Raffnuss und Taffnuss drauf setzen Chrissi: Fischbein Spickzettel geben Carina: Mikrofon in Umlauf geben Chrissi, Carina: Treppe absichern
---	---	--

Rotzbakke: Das ist leichter gesagt als getan. Hicks: Sonst noch was? Fischbein: Es hat große, kräftige Flügel und kann wahrscheinlich schneller und höher fliegen als wir. Rotzbakke: Na toll, und was können wir nun gegen das Viech ausrichten? Hicks: Hat es denn keine Schwachstelle? Fischbein: Es ist dick und fett und hat wenig Kondition und macht bei Anstrengung bald schlapp. Und es hat wahrscheinlich nur wenig Schuss Feuerkraft. Hicks: Wir müssen es reizen und wild machen. Raffnuss: Das ist meine Spezialität. Taffnuss: Seit wann? Ich kann noch viel nerviger sein, oder?	Alle Heranwachsenden umkreisen immer noch den Monsterdrachen. Raffnuss auf Zipper und Taffnuss auf Nadder rempeln den Monsterdrachen an.	
Szene 41: Rettung Astrid durch Ohnezahn		
Astrid: (Panischer Schrei) Hicks: (in panischer Sorge) Wo ist Astrid? Ohnezahn! Kannst Du Astrid retten? Sie muss gestürzt sein.	Der Monsterdrache faucht und beginnt, sich zu wehren und bedrängt die anderen Drachen. Er dreht sich mit den anderen, sein Kopf ist nun nicht mehr zu sehen, da hinter dem Körper. Astrid auf Zipper ist gerade hinter dem Monsterdrachen, also vom Publikum aus nicht zu sehen. Astrid gibt Drachen an Rotzbakke (zeigt Hicks, legt ihn hin), Astrid versteckt sich. Hicks sieht Astrids Drachensilhouette ohne Astrid. Alles kreist weiter.	Hauptbühne: Drachennest (Vorbühne: Arena dauerhaft abgebaut) Requisiten:

Fischbein: Unsere Drachen machen bald schlapp. Der Monsterdrache hat doch mehr Kondition, als ich dachte, und mehr Kondition, als unsere Drachen noch haben nach dem eiligen Herflug im Sprinttempo. Hicks: Und wie sieht es mit seiner Feuerkraft aus? Haudrauf: (Ruft aus der Ferne laut zu den Heranwachsenden) Er feuert schon die ganze Zeit. Er scheint unbegrenzte Feuerkraft zu besitzen.	Auch Ohnezahn mit Hicks gerät wieder hinter den Monsterdrachen, wo sie vom Publikum aus nicht gesehen werden können. Astrid klammert sich an Ohnezahn fest. Ohnezahn mit Hicks und Astrid kommt wieder zum Vorschein. Sie klinken sich aus dem Kreislauf aus. Astrid: turnerische Einlage, nimmt Spielzeugdrachen, geht auf Vorbühne Haudrauf verfolgt das Gespräch. <i>Musik ausblenden</i>	
Szene 42: Sieg über den Monsterdrachen		
Rotzbakke: Meiner kann nicht mehr, er ist total erschöpft. Raffnuss: Meiner auch. Taffnuss: Meiner auch. Fischbein: (Frustriert) Dann lassen wir uns halt fressen. Ein Happs, und weg sind wir. Wir können hier nichts ausrichten, und ich bin auch am Ende. Hicks: Nein, wir dürfen nicht aufgeben! Ich habe eine Idee. Eine verrückte Idee. Nein, eine wahnsinnige Idee.	Drachen und Heranwachsenden sammeln sich erschöpft auf der Vorbühne. Haudrauf und Grobian helfen Raffnuss und Taffnuss von den Drachen. Drachen verlassen VB links (vor Drachenkäfig). Der Kopf des Monsterdrachens bewegt sich Richtung oder ein bisschen auf die Vorbühne. Der Monsterdrachen hat kapiert, dass hier ganz viel leckereres Essen für ihn rumliegt. Der Körper des riesigen Vieches bleibt jedoch noch auf der Hauptbühne, vor allem der hohe Teil.	Hauptbühne: Drachennest Vorbühne: Arena dauerhaft abgebaut Requisiten: Chrissi, Carina sichern Treppe ab.

Das kann nicht gut gehen, aber die Idee ist so verrückt, dass sie auch wieder klappen könnte; Wenn dieser Monsterdrache so viel Feuerkraft hat, dann muss er in seinem Körper einen riesigen Gasvorrat haben. Ohnezahn! Kannst Du das zur Explosion bringen? Ach, Du verstehst nicht. Ohnezahn, renne jetzt mit voller Wucht in den Bauch des Monsterdrachens und in dem Moment spuckst Du Feuer so heftig, wie Du kannst! Auf geht's, Kleiner!	Diese vereinfachte Anweisung kapiert Ohnezahn. Er rennt am Kopf des Monsterdrachens vorbei, der ihn dabei fast noch erwischte hätte, und rennt voll in den Bauch des Monsterdrachens. <i>Licht schlagartig aus.</i> Es <i>blitzt</i> und <i>donnert usw. [23]</i>. <i>Das Licht geht langsam wieder an.</i> Spieler des Monsterdrachens gehen links ab in Bühnenvorraum sobald Hicks sich unter Ohnezahn versteckt hat → Stoff bleibt liegen. Von der Decke fallen weitere Fetzen.	Carina: Blitzgerät betätigen Katrin: Schneemaschinen bedienen, die Fetzen fallen lassen.
Szene 43: Nach dem Kampf		
Haudrauf: Hicks! Wo bist du Hicks? Sohn! (Kniert nieder) Ach mein Junge! Was habe ich angerichtet? Es, es, (stottert:) es tut mir so schrecklich Leid. Hicks ... Er lebt.	Aus den am Boden liegenden Fetzen wühlt sich Ohnezahn heraus. Haudrauf rennt auf die Hauptbühne und wühlt in den Fetzen, aber findet Hicks nicht. Ohnezahn hatte Hicks unter sich geborgen und gibt ihn nun wieder frei. Haudrauf rennt zu ihm. Fühlt Puls oder horcht den Puls o.ä.	Hauptbühne: Drachennest Vorbühne: Arena dauerhaft abgebaut Requisiten: Markus, Johanna: Drachen vortragen, Johanna beim Anziehen helfen

Du hast meinen Jungen gerettet. Danke, dass du ihn mir zurückgebracht hast! Hicks, bist Du verletzt? Bitte, bitte, wache wieder auf! Astrid: Das ... ist dafür, dass du mich erschreckt hast. Hicks: W-was? Soll das jetzt immer so weitergehen? Daran könnt ich mich gewöhnen. Wikinger, Heranwachsende: (jubeln) Hicks! Hicks! Hicks! Hicks!	Haudrauf nimmt nun Hicks auf dem Schoß in den Arm. Hicks ist ohnmächtig. Hicks kommt zu sich und muss erst mal kräftig und anhaltend Husten nach dem Feuerwerk. <i>Musik aus</i> Hicks steht auf, aber schwankt noch und verdreht die Augen. Astrid kommt und geht auf ihn zu. Bleibt kurz stehen, dann schlägt sie ihm auf die Backe. Astrid luftküsst Hicks und umarmt ihn innig. Hicks verdreht die Augen und wackelt benebelt mit dem Kopf. Jubelnd HB verlassen in Startposition für Szene 44 - Mädels 3.-6. von Bühnenvorraum auf Vorbühne - Vorschüler von Eingang Regieraum stellen sich vor die Vorbühne - Restliche Wikinger vom Dorf auf Hauptbühne - Große Drachen von Stuhlraum links von Vorbühne - Elki von Fußballereingang rechts von Vorbühne	Hauptbühne: Umbau Drachennest zu Dorf Carina, Chrissi, Torsten, Pascal: Schnüre von 2 Felselementen abschneiden und alles zur Seite ziehen Matthias: Lava hinter die gelben Tücher legen Eva, Katrin: Dorf zurecht schieben (Schmiede und Fischstand bleiben abgebaut)
---	--	--

Szene 44: Fest, Ansprache über die neue Welt (M)

Sprecher: Das ist Berk. Wir haben 9 Monate im Jahr Schnee und 3 Monate Hagel. Was hier wächst, ist zäh und hat keinen Geschmack. Das gilt vor allem für die Leute hier.

(Johlen im Hintergrund.)

Der einzige Lichtblick sind die Haustiere.

Andere haben Ponys oder Papageien. Wir haben – Drachen.

Während der Sprecher spricht verteilen sich alle Darsteller auf den Bühnen.

Wikinger johlen.

Musik an[24]

Wikingerreigen

A,A,B,A,A,B',A,A,Z

Abschluss Hicks, Astrid

Musik aus

Hauptbühne: Dorf

Vorbühne: leer