



**MATERIALMAPPE**

# **MÖRDER AHOI!**

**THEATER VON KLAUS GEHRE  
NACH MOTIVEN DES GLEICHNAMIGEN FILMS  
SPIELZEIT 2018/19**



## Inhalt

Besetzung  
Inszenierung und Bühnenbild  
Video auf der Bühne  
Steckbrief von Agatha Mary Clarissa Christie  
Who the f\*\*\* is Miss Marple?  
Die Geschichte des Krimis  
Spielpraktische Übungen

Liebe Pädagog\*innen, liebe Interessierte,

mit MÖRDER AHOI! wartet das Landestheater mit einer gewagten Kombination auf. Nach Vorlage des schon fast 60 Jahre alten Films zeigen wir die moderne Adaption von Regisseur und Videokünstler Klaus Gehre. Ein alter Stoff trifft auf neue Mittel der Umsetzung. Im Zeitalter, wo jede\*r einen eigenen Youtube-Kanal haben kann und die neuen Generationen die Welt mit einem Auge immer durch eine Kamera wahrnimmt, kann der Blick Klaus Gehres auf den „alten Schinken“ zum einen neue Aspekte am alten Stoff aufzeigen, zum anderen dem Stück aber einen ganz anderen Unterhaltungswert abgewinnen. Allein durch den Einsatz der Kamera entsteht ein Verfremdungseffekt, der im Brechtschen Sinne die Psychologie der Figuren bricht.

Neben einer genaueren Erläuterung, wie Regisseur Klaus Gehre die Bühne und die Inszenierung angelegt hat, haben wir Informationen über Agatha Christie und Miss Marple zusammengestellt. Eine Auseinandersetzung mit dem Mehrwert des Videos auf der Theaterbühne, die Geschichte des Krimis sowie ein paar Spielpraktische Übungen am Ende der Mappe warten auf Sie.

Diese Mappe entstand unter Mithilfe unser Bundesfreiwilligendienstleistenden und der Praktikant\*innen Max König, Mika Aßler und Lena Zwackenberg.

Wir wünschen Ihnen ein spannendes Theatererlebnis und hoffen auf interessante Gespräche. Für Rückmeldungen und Anfragen stehen wir jeder Zeit zur Verfügung,

Ihre Theaterpädagogik des SH-Landestheaters



Bei konkreten Fragen und/oder Rückmeldungen zu dieser Inszenierung wenden Sie sich bitte an Konrad Schulze unter 04331-1400335 oder [konrad.schulze@sh-landestheater.de](mailto:konrad.schulze@sh-landestheater.de)

## Besetzung

Miss Jane Marple und andere  
Mister Jim Stringer und andere  
Commander Connington,  
Oberinspektor Creddock und andere

Katrin Schlomm  
Simon Keel  
Christian Hellrigl

Inszenierung und Bühne  
Kostüme  
Dramaturgie  
Musik  
am Mischpult für Live-Videos

Klaus Gehre  
Simone Fröhlich  
Sophie Friedrichs  
Michael Lohmann  
Mik Stief

Premiere: 02.02.2019,  
Dauer: 80 Minuten



## Inszenierung und Bühnenbild

Regisseur Klaus Gehre ist bekannt dafür, Filme für die Bühne zu adaptieren. Das Besondere an seiner Arbeit ist, dass seine Inszenierungen sehr durch den Einsatz von Live-Kameras geprägt sind. Diese werden von den Schauspielenden bedient und durch ein Mischpult miteinander verbunden. Darüber wird gesteuert, welches Bild die Zuschauenden auf der Leinwand an der Bühnenrückwand sehen. Ein Großteil der Inszenierung bestehen aus live produzierten Bildern, ohne den Blick durch die Kameras würde diese Inszenierung nicht funktionieren. Dabei nutzt Gehre das Spiel mit der Perspektive der Kamera, um die Möglichkeiten der theatralen Darstellung durch das Video zu erweitern.



Für die Inszenierung von MÖRDER AHOI! gab es keine\*in extra Bühnenbildner\*in, da Regisseur Gehre die Bühne anders nutzt, als es üblich ist. Den Hintergrund der Bühne dominiert die große Leinwand, davor sind verschiedene Drehorte aufgebaut, an denen die unterschiedlichsten Handlungen gespielt werden können. Oft handelt es sich bei diesen Orten um, von Gehre selbst gebaute, Miniaturen. Dank der Videokameras können Miniaturspielorte wesentlich größer auf der Leinwand reproduziert werden. So wird beispielsweise aus einem Miniatur-Segelschiff auf der Leinwand ein wesentlich größer wirkendes Schiff.

Da die Spielenden nicht in die Miniaturen hinein passen, gibt es zwei Möglichkeiten der Interaktion: Entweder agieren sie vor der Leinwand, die dann den Bühnenhintergrund bildet. Oder aber sie nutzen Barbie-Puppen, die sie in den Miniaturlandschaften bewegen und denen sie ihre Stimme leihen. Daraus ergeben sich verschiedene Spielmöglichkeiten. So kann beispielsweise

ein\*e Spieler\*in mit einer menschengroß gezeigten Barbiepuppe interagieren oder die Spielenden können mit sich selbst auf der Leinwand in Beziehung treten. Außerdem können die Schauspielenden parallel zu dem Video handeln, beispielsweise die Aktionen der Puppen kopieren oder kontrastieren.

Klaus Gehre bezeichnet seine Art der Inszenierung selbst als „Hollywood für Arme“, weil die Effekte auf der Leinwand schön und spannend sind, die Herstellung aber mit einfachen Mitteln erfolgt, da alles live und auf der Bühne produziert wird. Viele der verwendeten Requisiten müssen beispielsweise nicht im Ganzen hergestellt werden, da sie nur in Ausschnitten auf der Leinwand gezeigt werden. Um die Hand einer Leiche zeigen zu können, muss nicht der gesamte Körper auf der Bühne vorhanden sein.

Diese Form des Theaters wird vom Publikum oft als besonders spannend erlebt, da durch den Einsatz von Live-Kameras interessante Spielweisen entstehen. Außerdem wohnen die Zuschauenden der Herstellung des Videos bei, während sie gleichzeitig das fertige Bild sehen. Wenn es sich, wie im Fall von MÖRDER AHOI!, um einen Krimi handelt entsteht somit eine doppelte Spannung: die Spannung des Handlungs bogens (Was geschieht als nächstes?) und die Spannung der Umsetzung (Wie geschieht es?). Das Publikum hat die Möglichkeit, gleichzeitig

die Illusion und ihre Erschaffung zu beobachten.

Klaus Gehre bettet den eigentlichen Krimi in eine Rahmenhandlung ein, in der die drei Schauspielenden in einer Zeitreise in die Vergangenheit reisen, und sich dort mitten im Krimi wiederfinden. Gehre nutzt in seiner Inszenierung auch eine Funktionsweise von Computerspielen. Die Figuren sehnen sich zu Beginn nach einer „Erfahrung“, für moderne Soziologen eine der größten Motivationen, Computerspiele zu spielen. Auch während der Erfahrung des Krimis durch die Figuren des Stückes taucht das Motiv des Spiels immer wieder auf. So ertönt beispielsweise eine synthetische Fanfare, wenn Miss Marple die entscheidende Information zur Lösung des Falls ermittelt. Nach der abgeschlossenen Ermittlung landen die Figuren wieder in ihrer Gegenwart und sind zufrieden mit der erlebten Erfahrung.



Die Kostüme hat Gewandmeisterin Simone Fröhlich entworfen. Dabei wollte sie nicht auf die klassischen Kostüme aus den Filmen zurückgreifen. Vielmehr nutzt sie typische modische Details der Dreißiger Jahre, wie z. B. weite Hosen bei Männern oder einen knielangen Faltenrock, und setzt diese mit modernen Stoffen in einen heutigen Kontext.

Ihr war es wichtig, dass die drei als Team erkennbar sind, die es gemeinsam aus der Zukunft an diesen Ort verschlagen hat und die gemeinsam diesen Fall lösen müssen.



## Video auf der Bühne

Videos auf der Theaterbühne sind keine Neuheit mehr. Vielfältig einsetzbar bieten sie interessante Möglichkeiten, die Ausdrucksmöglichkeiten des Theaters zu erweitern. Grundsätzlich gibt es zwei Varianten von Videos, die eingesetzt werden. Zum einen sind das Einspielungen. Dabei handelt es sich um vorproduziertes Material, das entweder selbst vorproduziert wurde, oder man greift auf schon vorhandenes Filmmaterial zurück. Zum anderen, und dieser Form bedient sich auch Klaus Gehre in MÖRDER AHOI!, werden Live-Produktionen gezeigt, das heißt, Aufnahmen, die live während des Stückes gemacht werden. Dies hat verschiedene Effekte:

**Mehrfachpräsenz:** Es ist möglich, die Schauspielenden 2x oder sogar öfter zu zeigen. Das Publikum sieht die Spielenden live auf der Bühne und gleichzeitig auf der Leinwand. So können die Spielenden zum Beispiel mit ihrer Projektion interagieren, man kann sie aus verschiedenen Perspektiven betrachten oder mit ihrer Größe experimentieren.

**Einbrechen ins Private:** Durch den Close-Up ist es möglich die Reaktionen und Gedanken der Schauspielenden stärker sichtbar zu machen. Zusätzlich hat das Live-Video die Möglichkeit geschaffen, abgeschlossene Räume auf die Bühne zu stellen, in denen sich die Spielenden aufhalten: für das Publikum unsichtbare Rückzugsorte werden durch die Kamera einsehbar gemacht.

**Neue Räume:** Das Video hilft auch dabei, neue Räume entstehen zu lassen. Indem beispielsweise Miniaturen abgefilmt werden, die dann auf der Leinwand hinter den Spielenden zu sehen sind, wird aus der Miniatur ein neuer Raum, der bespielt werden kann.

Hier noch ein paar Möglichkeiten, wie Video eingesetzt werden kann, die nicht in MÖRDER AHOI! vorkommen:

**Delay** Eine Live-Aufnahme wird im Computer zwischengespeichert und wenige, aber entscheidende Sekunden später wiedergegeben. So kann sich ein Darsteller mit seiner jüngsten Vergangenheit rückkoppeln oder die eigene Zukunft voraussagen.

**Night shot** Eine Videokamera kann für den Zuschauer Unsichtbares sichtbar machen: nicht nur hinter vierten Wänden, sondern auch an lichtlosen Orten. Videokameras können im Gegensatz zum menschlichen Auge auch den Infrarotbereich wahrnehmen.

**Strobe** Der Stroboskop-Effekt erweckt den Eindruck, eine Szene sei nicht mit 25 Bildern pro Sekunde, sondern wie mit einer alten Kamera mit 12 oder 6 Bildern aufgenommen. Nur jedes vierte Bild wird projiziert, allerdings viermal hintereinander. Dadurch werden Bewegungen ruckartig verfremdet.



Bildquelle: [www.imdb.com](http://www.imdb.com)

## Steckbrief von Agatha Mary Clarissa Christie

- Geboren am 15. September **1890** in Torquay; jüngstes von drei Kindern
- wurde privat vom Vater unterrichtet, beschränkt auf Rechtschreibung und Allgemeinwissen
- unerklärlicher Tod des Vaters **1901** → trotz finanzieller Probleme Besuch verschiedener Mädcheninternate
- Anlass für ihre ersten Schreibversuche: eine Wette mit ihrer großen Schwester. Agatha würde es nie schaffen, einen Krimi zu schreiben!
- Erster Mann: Fliegerleutnant Archibald Christie
  - Am 25. Dezember **1914** Hochzeit
  - freiwilliges Engagement im Krankenhaus in Torquay während des Krieges, 3400 unbezahlte Arbeitsstunden
  - **1918** Geburt von Rosalind Margaret
- **1920** erstes Buch „Das fehlende Glied in der Kette“ erscheint, darin tritt erstmals die berühmte Figur Hercule Poirot auf
- Reisen mit der Weltausstellung nach Australien und Hawaii, ist mit eine der ersten, die aufrecht surfen (vorher surfte man im Liegen)
- **1926** Tod ihre Mutter und ihr Mann verließ sie: Agatha stürzte in eine Lebenskrise und verschwand für 10 Tage, wurde verwirrt in einem Hotel gefunden
- **1930** schrieb Agatha Christie die erste Geschichte mit Miss Marple
  - wurde zur beliebtesten Romanfigur
- Durchbruch gelang mit dem Roman „Alibi“; neuer Kniff: der Ich-Erzähler entpuppte sich als Mörder
- Reiste weiter gern: mit dem Orient-Express von Calais bis nach Bagdad
- Liebe zum Nahen Osten entsteht, ihre Geschichten spielten nun dort
- Lernte ihren zukünftigen Mann Max Mallowan kennen
- Durch ihren Erfolg in der Krimi-Szene als „Queen of Crime“ bezeichnet
- **1975** letzter Roman mit Hercule Poirot erscheint
- 12. Januar **1976** Tod aufgrund hohen Alters mit 85 Jahren



Bildquelle: National Media Museum from UK - Agatha Christie visits the Acropolis, 1958.  
<https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=26198130>

## Who the f\*\*\* is Miss Marple?

Im Jahre 1930 ist es soweit: eine neue Detektivin betritt die Bühne der Literatur. Autorin Agatha Christie nennt sie Miss Marple, Jane Marple, und erschafft damit die 65-jährige Dame, die es liebt, auf ihre ganz eigene Art Verbrechen aufzuklären. Erstmals erschien Miss Marple im Roman „Mord im Pfarrhaus“ und ermittelt von da an als Amateurdetektivin in den von Christie geschriebenen Kriminalromanen.

Von ihrer Kindheit erfährt die Leserschaft erst ab ihrem vierzehnten Lebensjahr etwas. Man weiß, dass sie aus einer großen Familie kam und von einer deutschen Erzieherin betreut wurde. Schon als Kind konnte sie mit unsichtbarer Tinte umgehen und schien sich für außergewöhnliche Dinge wie das Zaubern zu interessieren. Mit 16 wurde sie auf eine Schule in Florenz geschickt und fand dort Freunde, die im späteren Leben eine wichtige Rolle einnehmen sollten.

In ihrem jetzigen Alter lebt sie in dem kleinen, fiktiven Ort St. Mary Mead und wird dort von ihrem Neffen Raymond West finanziell unterstützt. Auch wenn es ein kleines Dorf ist, so ist es keineswegs langweilig, denn es ereigneten sich in den letzten vierzig Jahren genügend Morde, die alle dank Miss Marple aufgeklärt werden konnten.

Bekannt wurde Miss Marple in ihrem Dorf erstmals durch „The Sketch Magazine“ in ihrem Tuesday Night Club, dort befassten sie und ihre Freunde sich mit ungelösten Verbrechen und immer war es Miss Marple, die auf die Lösung des gewieften Falles kam. Die realen Sinn,



Lösung des gewieften Falles kam. Fälle löst Miss Marple mit ihrem sechsten der es ihr ermöglicht, Verbrechen aufzuklären, bei denen die Polizei nicht weiterkommt. Deshalb ist sie bei ihren Ermittlungen oft auf sich allein gestellt und muss auf die Hilfe ihrer Freunde oder andere kreative Methoden zurückgreifen.

Ab und zu wirkt sie etwas paranoid und schreckhaft, das liegt aber an ihrer jahrelangen Erfahrung mit mitunter sehr gefährlichen Fällen. Sie kann sich jedoch schnell auf neue Situationen einstellen und ihr gelingt es spielend, sich dem gegebenen Milieu anzupassen. In Gesprächen nähert sie sich den Menschen vorsichtig und findet so heraus, mit wem sie es zu tun hat. Andererseits weiß Miss Marple ganz genau, wann sie sich lieber zurückhalten sollte, um zu verschleiern, wie viel sie eigentlich weiß und so den Verdacht des „Schnüffeln“ von sich abzulenken. Sollte sie doch einmal in den Verdacht geraten, eine „Schnüfflerin“ zu sein, so versteht sich Miss Marple darauf, unter den Verdächtigen Vertrauen zu generieren und somit, trotz des Misstrauens einiger, allen ihre Geheimnisse zu entlocken und jeden Fall aufzuklären.



# Die Kriminalgeschichte

Verbrechen sind so alt wie die Menschheit. Verbrechen werden bereits in den ältesten literarischen Werken erwähnt. Und auch seit jeher werden Geschichten mit kriminalistischer Spannung ausgeschmückt.

Aber erst Ende des 18. Jahrhunderts entwickelte sich ein bürgerliches Lesepublikum, welches dafür sorgte, dass eine gehobene Nachfrage an Unterhaltungsliteratur und somit auch Kriminalgeschichten entstand. Hier einige wichtige Vertreter\*innen des Genres:

**Friedrich Schiller** (1759–1805) war der Erste, dem es gelang, einen Kriminalfall glaubhaft darzustellen und mit der Geschichte „der Verbrecher aus verlorener Ehre“ (1786) den Beginn des Erfolges der Kriminalgeschichte einzuläuten.



mysteryscenemag.com

Der wichtigste Mitbegründer der Detektivgeschichten war **Edgar Allan Poe** (1809 – 1849) mit seinem Werk „Der Doppelmord in der Rue Morgue“ (1841) in welchem erstmals ein Detektiv (C. Auguste Dupin) durch seine deduktiven Methoden ein Verbrechen aufklärt.

**Sir Arthur Conan Doyle** (1859-1930) setzte 1887 eine Ikone des Kriminalgenres in die Welt. Sein Detektiv Sherlock Holmes arbeitet wie Dupin streng deduktiv und mit seiner Fähigkeit, die kleinsten Details richtig zu deuten, verblüfft er sowohl seinen Gefährten Dr. John Watson als auch das Lesepublikum. Sherlock Holmes bleibt bis heute der wohl bekannteste Detektiv und es gibt wenige Menschen, die bei dem Wort Detektiv nicht zuerst an ihn denken. Auch das klassische Bild eines Detektiven wurde maßgeblich durch Holmes beeinflusst und viele nachfolgende Detektivgeschichten kleiden ihre Detektive nach seinem Vorbild.



images.vexels.com

Der Anfang des 20. Jahrhunderts war das „Goldene Zeitalter“ der Detektivgeschichten und wurde zweifellos angeführt von **Agatha (Mary Clarissa) Christie** (1891-1976). Mit ihren Figuren Hercule Poirot und Miss Marple prägte sie den bis heute gültige Ausdruck „Whodunit“-Geschichte zu deutsch: „Wer war's?“. Sie sind klassische Privatermittler im Sinne Dupins oder Holmes', die mehreren Spuren nachgehen, den Tatort und die Mordwaffe analysieren und daraus logische Schlussfolgerungen ziehen. Die Lesenden werden in diesen Krimis meist bis zum Schluss über die Lösung im Unklaren gelassen und häufig, genau wie der Detektiv oder die Detektivin, bewusst auf falsche Fährten gelockt.



pinterest.de

Den „hardboiled Detective“ zu deutsch: „abgebrühter Detektiv“ rief unter anderem **Raymond Chandler** (1888-1959) ins Leben. Diese Ermittler sind meist knallharte Typen, welche selbst der Polizei auf die Füße treten und lieber ihre eigenen, nicht ganz regelkonformen, Ermittlungsmethoden vorziehen. Sie machen Gebrauch von ihren Waffen, trinken Alkohol und geraten auch mal in eine Schlägerei. Bei diesen Geschichten steht häufig nicht die Klärung des eigentlichen Falles im Vordergrund, stattdessen wird hier mehr Gewicht auf die Atmosphäre und die persönliche Entwicklung des Detektivs gelegt.

Heutzutage spielen Krimis vor allem bei Serien keine große Rolle. Dadurch erzählen die Krimis größere Geschichten über einen längeren Zeitraum. Damals wurde ein Fall auf ein Buch/einen Film beschränkt. In der Gegenwart wird ein Spannungsbogen auf mehrere Folgen gestreckt, der sogenannte „Cliffhanger“ kommt zum Einsatz, um die Zuschauer an die Serie zu binden.

In den heutigen Krimis sind die Kommissare, Inspektoren, Detektive, usw. noch weiter in den Vordergrund des Geschehens gerückt. Sie erhalten mehr und mehr eigene Storys und auch eigene Probleme neben der Lösung des Falls. Durch solche Faktoren sollen sich die Zuschauenden mehr mit den fiktiven Personen verbunden fühlen. Außerdem ist es so möglich, mehrere verschiedene kleine „Nebenstorys“ zu erfinden, die das Fortlaufen der Serie gewährleisten.

Es wird oft behauptet, die gegenwärtigen Krimis setzen nur auf Action und weniger auf das Gedankenspiel. Diese Aussage ist nur zum Teil richtig. Es stimmt, dass bei den heutigen Krimis mehr auf Action und auf Technik, wie zum Beispiel die Spurensuche von DNA, gesetzt wird. Es ist beispielsweise auch möglich, eine Person zu bestimmen, die durch eine 40 Meter entfernte Kamera mit hoher Auflösung aufgenommen wurde. Trotzdem gibt es immer noch Serien und Filme, die auf das Klassische zugreifen, wie z.B. die Neufilmungen von Sherlock Holmes.



## Spielpraktische Übungen

### 1. Übung - Raumlauf

*Diese Übung ist zur Vorbereitung der anderen Übungen (außer 2) geeignet. Sie dauert ca. 10 Minuten und aktiviert die Kreativität und das körperliche Denken der Schüler\*innen.*

Vorbereitung: Der Raum sollte frei von Tischen und Stühlen sein.  
Durchführung: Bitten Sie die Klasse, sich in normaler Geschwindigkeit durch den Raum zu bewegen. Dabei sollen sie weder im Kreis hintereinander herlaufen, noch Haufen bilden, sondern sich im ganzen Raum verteilt bewegen. Geben Sie nun nacheinander Begriffe dazu, die die Schüler\*innen in ihrer Gangart umsetzen sollen. Die Begriffen können dabei gut an das Stück angelegt werden:  
Beispiele: Detektiv\*in, Polizist\*in, Räuber\*in, Offizier\*in, Diener\*in, Mutter, Draufgänger\*in, ängstlich, schüchtern, traurig, vorsichtig, neugierig, mutig, etc.

### 2. Übung – Schaufträge

*Diese Aufgabe ist dafür da, dass die Schüler\*innen die Vorstellung intensiver und aufmerksamer begleiten können, als es ohne Aufgabe vielleicht der Fall wäre. Die Aufarbeitung im Anschluss dauert mindestens 20 Minuten.*

Vorbereitung: Teilen Sie die Klasse in sechs Gruppen und geben Sie jeder Gruppe einen Schauftrag mit in den Vorstellungsbesuch.

Aufträge:

1. Wie gestaltet sich der Einsatz der Videokameras, gibt es verschiedene Arten, die Kameras zu nutzen?
2. Wie ist der Einsatz des Tons? Wie kommentiert der Ton das Geschehen auf der Bühne?
3. Welche Miniaturen und Teile kommen in den Videos zum Einsatz?
4. Wie verhalten sich die Schauspielenden zum Video?
5. Welche Requisiten werden doppelt verwendet?
6. In welchen Momenten zeigt das Video etwas anderes, als die/der Schauspielende gerade sieht/trägt/benutzt und welchen Effekt hat das?

Durchführung: Geben Sie den Gruppen 10 Minuten Zeit, ihre Ergebnisse zusammenzutragen und zu sortieren.

Abschluss: Die Gruppen stellen sich ihre Ergebnisse gegenseitig vor und stellen diese zur Diskussion.

### 3. Übung – Close-Ups

*Diese Übung ist zur Vorbereitung gedacht und dient dazu, die Schüler\*innen auf die gezeigten Bilder vorzubereiten und mit dem Arbeitsprozess dieser Produktion vertraut zu machen. Sie dauert ca. 45 Minuten.*

- Vorbereitung:** Drucken Sie die Szene am Ende der Mappe aus und nehmen Sie diese mit in den Unterricht. Teilen Sie die Klasse in Gruppen auf und teilen Sie die Szene aus.
- Durchführung:** Die Gruppen sollen nun überlegen, welche Close-Ups sie mit einem Beamer hinter die Szene projizieren würden. Die Inspiration dazu sollte aus der vorliegenden Szene kommen. Im Anschluss an den Erarbeitungsprozess stellen die Gruppen sich ihre Ergebnisse gegenseitig vor.
- Abschluss:** Unterhalten Sie sich über den Arbeitsprozess. War es schwer, Ideen zu entwickeln? Wenn ja, woran könnte das gelegen haben? Wie gleich bzw. unterschiedlich waren die Ideen der Gruppen?
- Nach der Vorstellung:** Vergleichen Sie die Ideen der Gruppen mit den Ideen unseres Regieteam zur vorliegenden Szene.

### 4. Übung – Der Krimi

*Diese Übung ist zur Vor- und Nachbereitung geeignet und ermöglicht den Schüler\*innen zum einen die praktische Auseinandersetzung mit den Mitteln des Krimis und werden zum anderen selbst kreativ. Diese Übung dauert mindestens 45 Minuten, kann auch auf 90 Minuten ausgedehnt werde.*

- Vorbereitung:** Sammeln Sie mit der Klasse an der Tafel Elemente, die wichtig sind, damit eine Geschichte ein Krimi wird. Teilen Sie nun die Klasse in Gruppen von maximal vier Personen.
- Durchführung:** Die Gruppen sollen sich selbst eine kleine Geschichte überlegen, in die sie die gesammelten Elemente des Krimis einbauen sollen. Die Geschichte soll spielbar sein und maximal 5 Minuten dauern. Die Entwicklung und das Aufschreiben dauert ca. 30 Minuten
- Variante:** Die Gruppen können, wenn genug Zeit vorhanden ist, die kleine Geschichte auch szenisch einstudieren. Dafür und für das Aufführen sind sicher noch einmal 45 Minuten notwendig.
- Abschluss:** Entweder stellen die Gruppen ihre Geschichten kurz vor, oder die Gruppen spielen sich gegenseitig ihre Kurzkrimis vor. Sie können noch gemeinsam darüber reflektieren, was die Schwierigkeiten sind, einen Krimi zu entwickeln, der das Publikum fesselt und dessen Ende überrascht.

### Anlage für Übung 3

*Auf dem Schiff. Miss Marple öffnet ein Bullauge. Entdeckt draußen Mr. Springer.*

Miss Marple Mr. Stringer! Was machen Sie um diese Zeit hier? Sollten Sie nicht-

Mr. Stringer Miss Marple, ich habe denen das Boot weggenommen.

Miss Marple Ja aber-

Mr. Stringer Das können Sie sich ja nicht vorstellen!

Miss Marple Nun beruhigen Sie sich doch erstmal. Mr. Stringer!

*Compton tritt auf, entdeckt Miss Marple und belauscht das Gespräch.*

Miss Marple So, und jetzt erzählen Sie! Was ist passiert?

Mr. Stringer Ich hab getan, was sie mir aufgetragen haben. Ich bin der Landpatrouille gefolgt.

Miss Marple Gut. Und dann?

Mr. Stringer Das waren ganz junge Burschen, Miss Marple. Und da sind die eingebrochen, in dieses wunderschöne alte Schloss, wo alles dunkel war. Keine Ahnung, woher die wussten, dass niemand zu Hause war. Aber es war niemand zu Hause. Und die jungen Leute haben geräubert, Miss Marple, wie berufsmäßige Diebe.

Miss Marple Tatsächlich?- HmMMM.- Mr. Stringer! Ich hege den finsternen Verdacht, dass einer der Offiziere hier ein Erzverbrecher ist. Ein Mann, der die Jungen vollends verdirbt, indem er ihre kriminelle Energie für seine eigene Verderbtheit nutzt und aus dieser Korruption ein Geschäft macht. HmMMM.

Mr. Stringer Aber Miss Marple! Was Sie da sagen, das klingt – ziemlich gefährlich!

Miss Marple Ja Mr. Stringer. Das ist es auch. Aber jetzt rundern sie schnell wieder zurück, Mr. Stringer! Keiner darf bemerken, dass Sie das Boot ausgeliehen habe.

Mr. Stringer Ja, Miss Marple.

Miss Marple Und wir sprechen uns morgen Vormittag.

Mr. Stringer Ist gut, Miss Marple. Ja. Und passen sie auf, Miss Marple, ja?

*Mr. Stringer rudert weg, Miss Marple schließt das Bullauge und verschwindet.*

Compton Miss Marple, Miss Marple. Wo sie sich überall einmischen.

*Compton bemerkt, wie jemand auf ihn zukommt.*

Sie? Können sie etwa nicht schlafen? Oder weswegen-

Aber - - Was – machen Sie denn – daaaaa Aaaaaahhhhhhh