

LAHME ENTE, BLINDES HUHN

Mobiles Märchen mit Musik von Ulrich Hub – Für alle ab 6 Jahren

Die Ente..... Luna Vornehm / Nino Suska

Das Huhn..... Jele Flügge / Nino Suska

Inszenierung..... Nina Damaschke

Bühne und Kostüme Nina Damaschke

Musikalische Einstudierung und Komposition Masae Nomura

Dramaturgie..... Lea Schrader

Regieassistent, Inspizienz und Vorstellungs-Spielleitung: **Svenja Heitmann**; Maske: **Janne Buck**; Kostüm: **Sonja Wiedenmann**; Technischer Direktor: **Kay Viering**; Bühnentechnische Leitung: **Stefan Otto**; Produktionskoordination: **Julia Scheeler / Benjamin Maier**; Stückführender Techniker: **Thorsten Pekron**; Ausstattungsassistent: **Gernot Martin Kauer**; Beleuchtung: **Steffen Böhmer**; Ton: **René Reinhardt**; Requisite: **Pia Tasche**; Leiter der Werkstätten: **Kai Abraham**. Titelfoto: **Thore Nilsson**.

PREMIERE 22. November 2025, Kammerspiele Rendsburg

Dauer: ca. 50 Minuten, keine Pause

Aufführungsrechte: Verlag der Autoren, Frankfurt am Main

Die Uraufführung fand am 17. Juni 2022 im Theaterhaus Stuttgart statt.

Wir machen darauf aufmerksam, dass Ton- und/oder Bildaufnahmen unserer Aufführungen durch jede Art elektronischer Geräte untersagt sind. Zuwiderhandlungen sind nach dem Urheberrechtsgesetz strafbar. Bitte schalten Sie Ihr Mobiltelefon aus!

Schleswig-Holsteinisches Landestheater
und Sinfonieorchester GmbH

Generalintendantin und Geschäftsführerin: Dr. Ute Lemm

Spielzeit 2025 | 2026, www.sh-landestheater.de



LAHME ENTE, BLINDES HUHN



ZUSAMMEN BIS ANS ENDE DER WELT

„Zauberhaft, ganz zauberhaft! Ich kann dich zwar nicht sehen, aber du tanzt wie eine Elfe. Das habe ich einfach im Gefühl.“

Eigentlich könnten die lahme Ente und das blinde Huhn nicht unterschiedlicher sein. Das Huhn wünscht sich, dass die ganze Welt nach seiner Pfeife tanzen soll. Die Ente möchte am liebsten für immer in ihrem sicheren Hinterhof bleiben. Doch dann ziehen die beiden los und schaffen es gemeinsam, ihren größten Wunsch zu erfüllen. Mit diesem Spiel kannst Du sie auf ihrem Abenteuer begleiten!

Vor dem Spiel:

1. Schneide entlang der geknickten Linie des Programmblattes, sodass die Anleitung und die Spielfläche getrennt sind.
2. Schneide die Spielfiguren aus, knicke sie in der Mitte und klebe die beiden Seiten ohne Bild zusammen. Dann musst Du nur noch die beiden Halbkreise nach außen knicken, damit Deine Spielfigur stehen kann.

Spielanleitung:

Du brauchst: Deine zwei Spielfiguren, die Spielfläche und einen Würfel.
Und am wichtigsten: jemanden, der mitspielt!

1. Bist Du Ente oder Huhn? Jeder wählt eine Spielfigur und stellt sie auf das Startfeld.
2. Wer am besten ein Huhn imitieren kann, beginnt. Danach wechselt ihr euch ab.
3. Pech gehabt: Landest Du auf einem Feld mit einem traurigen Smiley, musst Du dem Pfeil folgen und nach hinten rücken.
4. Glück gehabt: Wenn Du auf einem Feld mit einem lachenden Smiley landest, darfst Du dem Pfeil nach vorne folgen.
5. Das Spiel gewinnt, wer als erstes das Zielfeld erreicht.

Viel Spaß!

