

Da der Text des Stückes von Lothar Petzold bereits als Singspiel konzipiert ist, sind alle Rollen des Stückes für je ein Kind ausgearbeitet. Dabei hat jede der elf Partien ihre eigene Melodie, auf die in immer gleicher Tonfolge – mit kleinsten rhythmischen Veränderungen – der Text gesungen wird. Die "großen" Rollen haben schon durch die textliche Vorgabe die drei Hirten und Josef.

Das vorgesehene Begleitinstrument ist das Klavier o. ä., bei differenzierter Registrierung kann auch die Orgel herangezogen werden. Die Harmonisierung ist schlicht gehalten, Bewegung der Begleittimmen kann beliebig ergänzt werden.

Als Vorspiel zu den Liedern (bei Nr. 1 und 7 bereits vorhanden) spiele man je nach Zeitrahmen der Aufführung (Umbau, Beleuchtung, Auftritt) zwei oder vier Takte vom Anfang oder Schluss der jeweiligen Klavierbegleitung oder eine ganze Strophe.

Den Möglichkeiten der auszuarbeitenden Inszenierung sind keine Grenzen gesetzt: Vom einfachen Krippenspiel vor der Gemeinde ohne szenische Elemente bis hin zur Aufführung mit Bühnenbild, Kostümen und Beleuchtung ist alles denkbar.

Die gesungene Beteiligung der Gemeinde am Krippenspiel ist sowohl beim Eingangs- bzw. Schlusslied als auch bei Nr. 4 und dem Engelschor "Ehre, Ehre, Ehre sei Gott" (in Nr. 7 und 8) möglich und wünschenswert. Hierzu darf die Seite 20 kostenfrei für die Aufführung kopiert werden.

Als kleine Handreichung hat Lothar Petzold kurze Texte für den Erzähler ausgearbeitet, die auch beliebig ergänzt werden können.

Ich wünsche allen viel Freude beim Singen und Musizieren und hoffe, dass allen, die zuhören und mitmachen, mit diesem Krippenspiel die Geschichte von Weihnachten näher gebracht werden kann.

Herbst 2000

Andreas Hantke

ISMN M-2009-2585-2

*Fotokopieren und sonstige Vervielfältigung
– außer mit Genehmigung des Verlages – verboten.*

**Alle Aufführungen sind den entsprechenden Stellen
der GEMA mitzuteilen.**

Copyright 2000 by Strube Verlag GmbH, München

Umschlag: Petra Jerčić, München
Druck und Verarbeitung: Strube Druck, München