

Traumdiebe

Kinder spielen Theater für Kinder

wirspielentheater.de

von Tobias Stute, 2009

Urheberrechtlich geschütztes Material.

Vervielfältigung und Aufführung, auch in Auszügen, nur nach vorheriger schriftlicher Genehmigung und Zahlung des Autorenhonorars auf wirspielentheater.de

Hinweise zu diesem Theaterstück

In „Traumdiebe“ geht es um einige Kinder denen ihre Träume gestohlen werden. Schnell bekommen sie den Hinweis, dass es sich bei den Dieben um Wesen aus einer anderen Welt handelt. Gemeinsam wollen die Kinder ihre Träume zurück holen. Dafür müssen sie sich auf eine Reise in eine andere Welt aufmachen.

Gerne könnt ihr dieses Theaterstück für eure Gruppe anpassen. Die Rollen und Personengruppen lassen sich durch Textumverteilung schnell vergrößern oder verkleinern. Seid bitte kreativ und baut auch neue Ideen ein. Das Stück soll zum Leben erweckt werden und nicht einfach nachgespielt werden. Das ist bei „Traumdiebe“ besonders wichtig. Nutzt wenn möglich die Träume der mitspielenden Kinder und nicht die hier beispielhaft genannten.

Das Stück ist so aufgebaut, dass immer kleine Gruppen zusammen spielen. Das vereinfacht insbesondere die Probenarbeit, da die Kleingruppen selbstständig üben können.

Das Stück eignet sich auch um in kurzer Zeit eine Aufführung zu realisieren. Oder ihr nehmt euch viel Zeit. Dann bietet es sich an, das Thema „Träume“ über das Stück hinaus zu beleuchten. Ihr könnt z.B. eine Ausstellung machen, in der auf großen Plakaten eure mitspielenden Kinder zu sehen sind und man deren ganz persönliche (Lebens-)träume lesen kann. Diese Ausstellung könnten sich eure ZuschauerInnen vor oder nach der Aufführung ansehen. Oder ihr baut sie direkt in die Aufführung ein, dazu findet ihr Ideen in Szene 13.

Umbauphasen können gut mit musikalischen Zwischenspielen gefüllt werden.

Es existiert von „Traumdiebe“ auch eine Version mit Erzähler.

Wenn ihr Fragen habt, schreibt mich gerne an. Vielleicht kann ich mir sogar eure Aufführung ansehen. Es wäre mir eine große Freude.

Viel Spaß mit „Traumdiebe!“ wünsche ich Euch!

Tobias

Personen (Anzahl)

Die Unnuns (Auftraggeber, die eigentlichen Traumdiebe) (6)

- Unnun 1
- Unnun 2
- Unnun 3
- Unnun 4
- Unnun 5
- Unnun 6

Geister, die im Auftrag der Unnuns die Träume klauen (6)

- Geist 1
- Geist 2
- Geist 3
- Geist 4
- Geist 5
- Geist 6

Verkäufer der Träume und diverser anderer skurriler Dinge (2)

- Verkäufer 1
- Verkäufer 2

Spieluhr (1)

Kinder, denen die Träume gestohlen wurden (6)

- Kind 1
- Kind 2
- Kind 3
- Kind 4
- Kind 5
- Kind 6

Hinweisgeber und *seltsame Wesen* (8)

- seltsames Wesen 1
- seltsames Wesen 2
- seltsames Wesen 3
- seltsames Wesen 4
- seltsames Wesen 5
- seltsames Wesen 6
- seltsames Wesen 7
- seltsames Wesen 8

Gitarrenspieler als *Wächter* vor den Traumdieben (1)

30 Personen insgesamt, erweiter- oder reduzierbar.

Szene 1

Eingangsszene

Kaum Licht.

Auf der Bühne liegen 3 mit einer Bettdecke zugedeckte Kinder. Irgendwo vor der Bühne, wenn möglich ebenfalls erhöht, liegen zwei weitere Kinder.

Es erklingt Gitarrenmusik (die zukünftig immer wieder zu hörende Musik erlangt später Bedeutung. Gitarrenspieler ist der Wächter der Unnuns. Er bzw. sie darf bis zu seinem/ihrem Auftritt nicht zu sehen sein. An dieser Stelle sollte die Musik eine etwas gruselige Stimmung erzeugen).

Aus verschiedenen Richtungen kommen die Geister hervor. Sie bewegen sich langsam, schleichend, zur Musik passend auf der Bühne und im Zuschauerraum. Schließlich entdecken sie die schlafenden Kinder. Sie verteilen sich auf die beiden Kinderpaare und kreisen sie ein. Dann setzen sie jedem Kind eine Art seltsamen Hut auf an dem sich ein Schlauch befindet, der in der Verkleidung der Geister endet („Traumdiebmaschine“). Nach einem kurzen Moment nehmen sie die „Hüte“ wieder ab und verschwinden von der Bühne. Die Musik verstummt.

Szene 2

Die Kinder erwachen und merken, dass etwas seltsames passiert ist.

Licht wird heller. Im Kinderzimmer. Verschiedene Spielzeuge liegen umher, darunter auch seltsame Wesen, die Spielzeuge darstellen, die im Kinderzimmer und in Träumen vorkommen. Die Kinder auf der Bühne (3 Kinder) erwachen und schauen sich an, dann beginnen sie zu sprechen.

Kind 1 (*gähnt und streckt sich, schaut ein anderes Kind an*): Wie hast du geschlafen?

Kind 2: Ich weiß nicht.

Kind 1: Ich auch nicht, irgendwie war das ein komischer Schlaf.

Kind 3: Das ging mir auch so. Erst war noch alles wie jede Nacht, aber dann plötzlich war es anders. Aber wie kann ich nicht so recht sagen.

Kind 1: Erst habe ich geträumt, dass ich eine Prinzessin bin, in einem großen Schloss. Ich tanzte gerade durch den großen Saal zu wundervoller Musik, aber plötzlich, mitten in der Bewegung, stoppte auf einmal alles und dann war alles nur noch schwarz. Nichts war mehr da. (*Traum kann verändert werden*)

Kind 3: Ja, so ähnlich war es bei mir auch. Ich habe geträumt, dass ich Michael Schumacher bin. Ich habe geträumt, dass ich mich doch wieder in einen Formel 1 Wagen setzen kann. Weil ich nicht an der Qualifikation teilnehmen konnte, musste ich vom letzten Platz starten. Aber schon in der ersten Kurve habe ich 3 Wagen überholt. Ich war viel schneller als alle anderen und 2 Runden vor Schluss hatte ich nur noch ein Auto vor mir. Ich war viel schneller als alle anderen und dann kam die entscheidende Kurve, ich setzte zum Überholen an und dann,... .. dann stoppte plötzlich alles und dann war alles schwarz, alles weg. (*Traum kann verändert werden*)

Kind 2: Mein Traum hörte genauso auf. Aber wisst ihr was ich viel schlimmer finde?

Kind 1: Was denn?

Kind 2: Es kommt ja häufiger vor, dass ein Traum mittendrin unterbrochen wird und man aufwacht. Aber normalerweise liege ich dann da und kann den Traum einfach weiter träumen, auch wenn ich wach bin. Aber das geht nicht. Ich weiß zwar wovon ich geträumt habe, aber ich kann es mir nicht mehr vorstellen. Ich kann es erzählen, aber die Bilder dazu fehlen.

(kurze Pause)

Kind 1: Du hast recht. Ich kann mir das auch nicht mehr vorstellen. Dabei ging das bei mir auch immer. Ich weiß nicht mal mehr, wie das Schloss oder der große Saal aussah oder welche Farbe mein Kleid hatte.

Kind 3: Ich habe, dass Gefühl, ich kann gar nicht mehr träumen. Egal, was ich versuche mir vorzustellen, ein Tag schulfrei, weil es über der Schule einen Wolkenbruch gegeben hat und alle Räume unter Wasser stehen, oder was anderes. Ich kann es mir nicht mehr bildlich vorstellen.

(*die Kinder springen auf und werfen ihre Decken weg (stellt den Wechsel vom Bett in den Tag dar)*)

Kind 2: Irgendetwas sehr komisches ist uns passiert, während wir geschlafen haben.

Kind 3: Aber was?

(*Sie schauen sich fragend an. Dann kommen 2 weitere Kinder, die auch gerade aufgewacht zu sein scheinen, auf die Bühne. Sie sind mit den anderen Kindern befreundet und verabredet*)

Kind 5 (zu Kind 4): Lauf nicht so schnell, ich komme ja kaum mit.

Kind 4: Wir laufen doch gar nicht schnell. Aber schau mal. *(zeigt auf die Kinder 1,2,3)* Wir sind ja schon bei unseren Freunden angekommen, mit denen wir verabredet sind..

Kind 2: Da seid ihr ja endlich.

Kind 5: Wir haben ein Problem.

Kind 2: Aha, und um was handelt es sich bei diesem Problem?

Kind 4: Kurz gesagt: Wir können nicht mehr träumen. Wir haben geschlafen, alles war normal, wie immer und plötzlich, zack, alles weg. Ab da hatten wir dann irgendwie so einen leeren Schlaf

Kind 2: Echt?

Kind 5: Glaubst du, wir lügen?

Kind 3: Nein, nein. Es ist nur, also uns geht es genauso.

Kind 4: Das scheint ja ein größeres Problem zu sein. Aber das passt sich gut, wenn ihr wollt könnt ihr mitkommen. Wir haben beschlossen nach der Ursache des Problems zu suchen.

(Im Hintergrund tauchen drei seltsame Wesen auf)

Kind 3: Wie wollt ihr denn nach der Ursache für unsere Traumlosigkeit suchen? Meint ihr, ihr findet unsere Träume irgendwo auf der Straße wieder?

Seltsames Wesen 1: Die Idee ist gar nicht mal so abwegig. *(Die Kinder erschrecken sich sehr)*

Kind 5: Wer seid ihr denn, wieso könnt ihr euch bewegen? Ihr seid doch Spielzeug.

Seltsames Wesen 2: Für euch ist es vielleicht etwas seltsam dass eurer Spielzeug plötzlich lebt, aber wir können euch helfen.

Wir haben beobachtet, wie euch die Geister eure Träume gestohlen haben.

Kind 4: Geister, Träume gestohlen? Was erzählt ihr denn da?

Seltsames Wesen 3: Wir sind zwar auch eurer Spielzeug, aber eigentlich kommen aus einer anderen, viel dunkleren Welt als eurer. Ihr Menschen wisst nichts von dieser Welt.

Eigentlich dürfen wir euch auch gar nichts von dieser Welt erzählen, aber wir wissen nur zu gut, wie wichtig eure Träume für euch sind, und deshalb möchten wir euch helfen, sie zurückzubekommen.

Seltsames Wesen 1: Die Welt aus der wir kommen, ist die Welt, in der eure Träume gemacht werden. Wir sind also nicht nur Spielzeug, sondern vor allem Wesen aus Träumen. Nicht unbedingt aus euren Träumen, aber zum Beispiel aus Träumen von anderen Kindern.

Seltsames Wesen 2: Unsere Welt, und damit eure Träume sind aber bedroht. Die Unnuns haben die Macht über diese Welt an sich gerissen. Sie leben selber in dieser Welt, können aber selber nicht träumen. Deshalb klauen sie die Träume, um sie selber für sich zu nutzen. Aber jedes Kind, dem sie die Träume stehen, kann nicht mehr träumen. Und damit sterben auch die Geschöpfe aus ihren Träumen, und somit irgendwann auch wir.

Seltsames Wesen 3: Deshalb wollen wir euch helfen, zu den Unnuns zu kommen, denn wenn ihr es schafft, eure Träume zurückzuholen und die Traumdiebmaschine mitzunehmen oder zu zerstören, dann sind die Träume auch aller anderen Kinder gerettet und somit auch wir.

Seltsames Wesen 1: Aber einfach wird das nicht. Vielleicht ist es sogar unmöglich. Die Geister, also die, die euch die Träume gestohlen haben, die sind kein Problem. Das sind bloß die Handlanger von den Unnuns. Aber die sind ein großes Problem. Die haben eure Träume. Sie haben die Geister bezahlt, damit sie euch die Träume stehlen und diese Träume zu ihnen bringen.

Seltsames Wesen 2: Und die Träume von den Unnuns zurückzubekommen ist kaum möglich. Sie sind mächtig und gefährlich. Es sind die bösen Bosse unserer Traumwelt.

Seltsames Wesen 3: Wenn ihr es aber versuchen wollt, eure Träume zurück zu bekommen, dann zeigen wir euch den Weg. Wollt ihr?

Kind 4: Ja, natürlich wollen wir, das brauchst du doch nicht zu fragen. Los, lasst uns aufbrechen.

(Kind 6 kommt dazu, trägt mehrere Uhren am Körper)

Kind 6: Äh, hallo.

Kind 5: Wie siehst du denn aus? Lass mich raten: Du kannst auch nicht mehr träumen, stimmt's?

Kind 6: Ja, das stimmt. Ihr auch nicht? Da bin ich ja froh, ich dachte schon ich sei der Einzige.

Kind 5: Ne, bist du nicht. Wenn du willst, dann komm doch mit, wir holen jetzt unsere Träume zurück.. Diese komischen Wesen da zeigen uns den Weg.

Kind 6 (*etwas unsicher*): Ja, also ok.

Seltsames Wesen 3: Na, dann los. Folgt uns. Hier geht es lang. (*alle ab*)

Musikalisches Zwischenspiel I

Szene 3

Bei den Geistern erwacht das schlechte Gewissen

Die Geister „geistern“ erneut durch den Raum (Bühne und Zuschauerraum). Dabei hat jeder Geist seinen eigenen „Ton“, Hu-Hu (Geist 1), He-He (Geist 2), Hi-Hi (Geist 3), Hö-Hö (Geist 4), Ha-Ha (Geist 5), Ho-Ho (Geist 6). Sie treffen sich schließlich auf der Bühne, setzen sich an den vorderen Rand nebeneinander.

Geist 1: Huhu! Wir waren sehr erfolgreich.

Geist 2: Hehe! Ja, das war ein schöner Ausflug in die Menschenwelt

Geist 3: Hihi! Da haben wir ganz einfach den kleinen Menschlein ihre Träume geklaut

Geist 4: Höhö! Das war ganz einfach.

Geist 5: Haha! Hat Spaß gemacht.

Geist 6: Hoho! Ich weiß nicht.

Geist 2: Wie, du weißt nicht?

Geist 4: Jetzt sag nicht, dass du ein schlechtes Gewissen bekommen hast.

Geist 1: Nun komm schon, so wichtig können die Träume für diese Menschen doch auch nicht sein. Wir brauchen die doch auch nicht.

Geist 3: Und die Unnuns, die lassen uns jetzt erstmal in Ruhe. Wir haben für die Unnuns die Träume geklaut. Die freuen sich jetzt daran und können uns nicht mehr verfolgen, wenn sie mit den Träumen beschäftigt sind.

Geist 4: Ja, endlich sind diese blöden Verfolgungen erstmal vorbei. Ständig war den Unnuns langweilig und deshalb haben sie uns geärgert und verfolgt. Und trotzdem müssen wir ihre Burg beschützen

Geist 5: Denk auch mal an unsere neuen Geistergewänder. Schließlich haben wir die ja auch noch von den Unnuns bekommen, weil wir ihnen die Träume gebracht haben. Ich hatte schon lange nicht mehr so ein schönes weißes Gewand.

Geist 1: Huhu, das stimmt. Die alten waren ja ganz schmutzig-grau geworden in dieser dunklen dreckigen Welt. Also los! Hoho, freu dich.

Geist 6: Das ist ja gerade das Problem. Ich glaube die Unnuns haben uns total über den Tisch gezogen?

Geist 2: Wieso das denn? Wie kommst du bloß darauf?

Geist 6: Schaut mal hier! Ich habe schon wieder graue Flecken auf meinem Gewand. Das ist doch total schlechte Qualität (*zeigt allen die Flecke, alle Geister sind entsetzt*).

Geist 2: Hoho hat Recht.

Geist 3: So ein Mist.

Das jetzt Folgende niedergeschlagen sprechen.

Geist 1: Huhu

Geist 2: Hehe

Geist 3: Hihi

Geist 4: Höhö

Geist 5: Haha.

Geist 6: Hoho

Geist 3: Und was machen wir nun?

Geist 4: Keine Ahnung, ich glaube wir haben Mist gebaut.

Geist 5: Ich glaub auch.

Geist 6: So ein Mist! Kommt wir gehen.

Geist 1: Na los, gehen wir. Huhu.

Gehen mit Hehe, Hihi, Höhö, Haha, Hoho, Huhu niedergeschlagen ab.

Szene 4

Nicht alle Kinder mögen sich und der lange Weg fördert nicht gerade eine positive Stimmung.

Kind 5 (zu Kind 6): Jetzt erkläre mir mal, wieso du diese ganzen Uhren mit dir rumträgst.

Kind 6: Die sammle ich.

Kind 5: Das ist doch schon ein bisschen bekloppt, oder?

Kind 6: Ist es gar nicht!

Kind 3: Jetzt lass ihn doch mal in Ruhe.

Kind 5 (maulig): Wieso das denn, so hab ich wenigstens was zu tun. Das ist hier so langweilig. Wir latschen hier durch die Gegend und nichts passiert.

Kind 4: Jetzt halt mal deine Klappe. Aber in dem Punkt hat sie recht. So langsam könnte hier mal was passieren.

Seltsames Wesen 1: Ihr müsst ein bisschen Geduld haben. Unsere Welt liegt zwar auch auf der Erde, aber sie kann ja nicht direkt neben euren Häusern liegen. Dann müssten wir ja ständig aufpassen, dass uns kein Mensch sieht. Also ist der Weg halt etwas länger. Aber sehr lange dürfte es nicht mehr dauern.

Kind 1: Aber uns habt ihr doch jetzt auch gesehen und wir sehen euch. Und dann bringt ihr uns direkt in eure Welt. Ich denke, das wollt ihr eigentlich vermeiden?

Die seltsamen Wesen halten abrupt an.

Seltsames Wesen 2: Sie hat Recht. Was machen wir, wenn die unsere Welt verraten?

Seltsames Wesen 3: Aber wir müssen ihnen doch helfen. Schließlich könnte es doch sein, dass es ihnen gelingt den Unnuns mal eins auszuwischen. Schließlich würden sie uns damit ja auch helfen.

Seltsames Wesen 1: Aber was werden die anderen seltsamen Wesen sagen?

Seltsames Wesen 2: Daran habe ich gar nicht gedacht. Ich fürchte, wir könnten ganz schön Ärger bekommen.

Seltsames Wesen 3: Und was machen wir jetzt?

Seltsames Wesen 2: Ach, ich finde, dass wir weitergehen. Zurückgehen ist eh zu weit und die anderen werden uns schon verstehen.

Seltsames Wesen 1: Na hoffentlich.

Kind 5: Geht's jetzt endlich mal weiter?

Kind 1: Musst du schon wieder meckern?

Kind 4: Los, kommt jetzt. Die Wesen gehen schon weiter. Los jetzt! Sonst verlieren wir sie noch.

Alle ab.

Musikalisches Zwischenspiel II

Szene 5

Die Kinder sind in der fremden Welt angekommen. Bühnenbild verändert sich.

Aus dem Zuschauerraum kommen die zwei Verkäufer auf die Bühne zu. Entweder mit einem „Verkaufsbollerwagen“ oder mit Bauchläden. In dem Fall ziehen sie die menschliche Spieluhr, z.B. auf Rollschuhen stehend, hinter sich her. Im anderen Fall könnte sie auch auf dem Bollerwagen stehen. Egal welche Form gewählt wird, die Verkleidungen und Gestaltung der Verkaufsfläche muss besonders auffallen. Die beiden Verkäufer sind ziemlich verrückt.

Verkäufer 1: Leuchtkugeln, Angstbeseitiger, Dunkelheitsaufheller und vieles mehr.

Verkäufer 2: Hört ihr Leute! Hier gibt es alles, was ihr zum Leben und Träumen braucht.

Verkäufer 1: Ganz neu! Heute erst eingetroffen. Traumboxen aus der Menschenwelt.

Verkäufer 2: Der kleine Traumgenuss für zwischendurch. Abgepackt in der praktischen Traumfrischhaltebox.

Verkäufer 1: Ungekühlt mindestens 3 Tage ab Verkauf haltbar. Und das zum unsagbar günstigen Schnäppchenpreis.

Auf der Bühne:

Kind 4: Schaut mal da, wer sind die denn? Habt ihr gehört? Die sprachen von Traumboxen. Das müssen wir uns doch unbedingt genauer ansehen. Vielleicht sind das schon unsere Träume.

Seltsames Wesen 3: Seid vorsichtig! Das sind ganz windige Geschäftsleute. Denen kann man nicht über den Weg trauen. Lasst lieber die Finger davon. Diese Traumboxen sind bestimmt Fälschungen. Die Unnuns würden nie die ganzen Träume verkaufen, da bin ich mir sicher.

Kind 4: Wir müssen uns das trotzdem anschauen.

Die Verkäufer kommen auf die Bühne.

Verkäufer 2: Leuchtkugeln, Angstbeseitiger, Dunkelheitsaufheller und vieles mehr. Können wir euch etwas Schönes anbieten?

Verkäufer 1: Wie wäre es mit diesen schönen Leuchtkugeln, die ihre Farbe ändern?

Kind 1: Wir möchten Traumboxen kaufen.

Verkäufer 1: Wie wollt ihr die denn bezahlen?

Verkäufer 2: Damit (*deutet auf eine Uhr, die das uhrenverrückte Kind um den Hals trägt*)

Kind 6: Ich soll euch meine Uhr geben? Seid ihr verrückt? Das hier ist eine ganz besondere.

Verkäufer 2: Die Uhr oder es gibt keine Traumbox.

Kind 2 (*zeigt auf die Spieluhr*): Was ist das?

Verkäufer 1: Das ist eine Spiel... äh... Spieluhr.

Kind 6: Eine Spieluhr? Wenn das so ist, dann bekommt ihr meine Uhr und wir bekommen die Traumboxen und die Spieluhr.

Verkäufer 1 (*lacht*): Na, wenn du die Spieluhr haben möchtest, bitte. Aber beschwere dich danach nicht.

Allerdings können wir euch nur eine Traumbox geben. Wir haben nur eine.

Verkäufer 2: Wir haben erstmal nur eine genommen, wisst ihr. Man weiß ja nie, ob der Artikel auch gekauft wird.

Seltsames Wesen 1: Wer hat euch die Traumbox verkauft?

Verkäufer 1: Na, die Unnuns. Die haben jetzt eine große Traummaschine und da kann man sich anschließen und dann träumen. Voll cool das Teil, sag ich euch. Und kleine Portionen packen sie ab und verkaufen sie.

Seltsames Wesen 2: Dann stimmt es also, dass die Unnuns die Träume der Kinder haben?

Verkäufer 2: Ganz genau. Aber nun Schluss mit dem Gerede. Wollt ihr die Box jetzt? Dann her mit der Uhr.

Kind 5 (*zu Kind 6*): Nun gib ihnen schon die Uhr.

Kind 6: Ist ja gut. Hier! Aber als erstes will ich meine Spieluhr.

Verkäufer 1: Hier hast du deine Spieluhr. Viel Spaß damit. Und hier die Traumbox. Wir müssen weiter, Geld verdienen.

Verkäufer 2: Leuchtkugeln, Angstbeseitiger, Dunkelheitsaufheller und vieles mehr. (*beide dabei ab*).

Kind 6 betrachtet sofort seine Spielfigur und macht sie an (Knopf oder bestimmtes Körperteil bspw. den Arm bewegen).

Spieluhr (*beginnt sich zu drehen. Macht dabei immer die gleichen Bewegungen*): Ich bin eine Spieluhr. Ich drehe mich im Kreis. Wie bei einer Uhr die Zeiger, dreh ich mich im Kreis. Du kannst mit mir spielen. Komm und spiel mit mir! (*kurze Pause*)
Ich bin eine Spieluhr. Ich drehe mich im Kreis. Wie bei einer Uhr die Zeiger, dreh ich mich im Kreis. Du kannst mit mir spielen. Komm und spiel mit mir! (*kurze Pause*)
Ich bin eine Spieluhr. Ich drehe mich...

Kind 2: Oh man! Mach das sofort aus! das ist ja richtig nervig!

Kind 6 macht die Figur aus und wieder an

Spieluhr: Ich bin eine Spieluhr. Ich drehe mich im Kreis. Wie bei einer Uhr die Zeiger, dreh ich mich im Kreis. Du kannst mit mir spielen. Komm und spiel mit mir!

Alle Kinder: Ausmachen! (*Kind 6 macht die Spieluhr aus*)

Diese Spieluhr wird noch so wichtig!

Hier endet die Leseprobe. Bei Interesse ist das gesamte Stück auf

<http://www.wirspielentheater.de>

verfügbar.

Es besteht dort die Möglichkeit sich das gesamte Ansichtsexemplar gegen Gebühr schicken zu lassen oder eine Kopiervorlage mit Aufführungsrecht zu erwerben.