



BRÜDER GRIMM
MÄRCHEN FESTSPIELE

Die 25. Brüder Grimm Märchenfestspiele

DORNRÖSCHEN (MUSICAL)

Theaterpädagogische Begleitmappe für
Schüler und Schülerinnen ab der 5. Klasse



Spielstätte: Amphitheater Schloss Philippsruhe in Hanau **Kontakt:** Ulrike Leithner, Telefon 0176 2154 2560, theaterpaedagogik@dieleithners.de

Ticketverkauf: Festspielbüro, Telefon 06181.24670 + 24677, Fax 06181.24671, maerchenfestspiele.hanau@t-online.de Frankfurt Tickethotline 069.13 40 400

Vorwort

„Märchen sind so lebendig wie das Leben ... Wer sie wirklich verstehen will, muss es wagen, seinen Standpunkt zu verlassen, und sich von den Märchen mitreißen lassen.“

Arnica Esterl

Sie halten in Ihren Händen die erste theaterpädagogische Mappe der Brüder Grimm-Märchenfestspiele. Wir freuen uns, dass auch Sie sich mit uns näher vertraut machen möchten. Es ist uns ein Anliegen, Ihnen und Ihren Schülern und Schülerinnen den Weg ins Theater so angenehm und leicht wie möglich zu machen. Aber auch Ihre Neugier zu wecken, Ihre Phantasie zu beflügeln und Lust und Spaß am Theater und in unserem Fall speziell dem Märchentheater zu fördern.

Der stumme und einseitige Austausch zwischen Publikum und Bühne soll zu einem aktiven und lebendigen Austausch beider Seiten werden.

Wir möchten Sie und Ihre Schüler und Schülerinnen mitreißen, entführen in eine Welt der Märchen. Lassen sie sich verzaubern.

Ulrike Leithner

Schauspielerin und Theaterpädagogin

Grußwort

„Gehen sie mit den Kindern ins Theater!“

Die Hanauer Märchenfestspiele haben sich nun schon seit 25 Jahren dem kulturellen Erbe der Brüder Grimm gewidmet. Waren die Brüder Grimm bemüht die Märchen ihrer Zeit niederzuschreiben, so haben sich die Hanauer Märchenfestspiele zur Aufgabe gemacht diese Märchen auf die Bühne zu bringen.

Theater ist ein Teil unserer kulturellen Entwicklung. Kultur ist, was die Menschen in einer Gesellschaft verbindet. Kultur will gepflegt sein und kommt nicht von ungefähr. Sie will gestaltet sein. Wir möchten unseren Teil zur ästhetischen und kulturellen Bildung beitragen.

Theater kann eine Schule der Sinne sein. Sehen, Hören, Fühlen, Schmecken, Riechen und Tasten. Aber auch eine Schule der sozialen Kompetenzen. Als Zuschauer taucht man mit ein in die Welt der Akteure. Durch die Theaterpädagogik haben Sie die Möglichkeit, diese Welt am eigenen Leib zu erfahren. Lassen Sie uns gemeinsam Grenzen überschreiten und neue Erfahrungen sammeln.

Unsere theaterpädagogischen Materialmappen sind ein erster Schritt in Ihre Richtung. Wir möchten Sie damit in Ihrer Arbeit mit Kindern und Jugendlichen unterstützen.

Lassen Sie uns mit einander reden, wir sind für Sie da!

Dieter Gring
Festspielleiter

Inhalt

	Seite
I. Was ist ein Märchen?	5
I.I Die Brüder Grimm	6
II. Kurzfassung	8
II.I Zum Vorlesen	9
II.II Die Schauspieler	12
II.III Das Interview	15
III. „Märchen sind erfundene Geschichten...“	18
III.I Praxisvorschläge für die Erarbeitung des Themas „Märchen“	19
III.II Märchenfragen	20
III.III Übungen und Spiel	21
IV. Der Theaterbesuch – Eine pädagogische Herausforderung?	28
IV.I Theaterfragen	29
IV.II Übungen und Spiel	30
V. Schlusswort	34
VI. Kopiervorlagen 1 – 8	35
VII. Veranstaltungshinweise	59
VIII. Literaturhinweise	61
IX. Informatives	63
X. Impressum	64

I. Was ist ein Märchen?

Eine kurze Märchendefinition von Heinz Rölleke

Die literarische Gattung „Märchen“ teilt sich in „Volksmärchen“, „Kunstmärchen“ und „Buchmärchen“ auf.

Volksmärchen sind anonym entstandene, meist mündlich verbreitete und dabei variierte Erzählungen; Kunstmärchen sind von einem Autor (z. B. von Andersen oder Hauff) zu einem bestimmten Zeitpunkt, in einer bestimmten Form gedichtet, wobei Volksmärchen-Motive und -Themen eine besondere Rolle spielen; Buchmärchen sind verschriftlichte und im Blick auf Veröffentlichung redigierte, mehr oder weniger veränderte Volksmärchen (wie etwa die Grimm'schen „Kinder- und Hausmärchen“ in den Auflagen zwischen 1812 und 1858).

Ursprünglich und Stil bildend sind die Volksmärchen oft synonym als „Märchen“ definiert. Gattungskonstituierend sind die Märchenwunder, die von den handelnden Figuren, wie von Erzählern und Hörern als Selbstverständlichkeiten aufgefasst werden. Märchen sind – infolge der mündlichen Tradierung – meist kurze Prosaerzählungen mit Verseinlagen an den Nahtstellen zwischen Realem und Numinosem. Die Textform ist nicht festgelegt, weil die Geschichten in der mündlichen Tradition immer wieder umerzählt wurden.

Über Verfasser, Alter und ursprünglichen Zweck der Geschichten weiß man nichts, kann aber die charakteristische Märchenmotivik international durch Jahrhunderte belegen. Sekundäre Gattungsmerkmale sind der zu Formelhaftigkeit und Wiederholung tendierende Erzählstil, die Typenhaftigkeit der im eigentlichen Sinn namenlosen Figuren, die Ort- und Zeitlosigkeit, die Vorliebe für bestimmte Requisiten, Farben und Zahlen, die einfachen, immer gleichen Erzählstrukturen, das stets eintreffende Happy End.

Das Märchen stellt seinen Helden nicht nur in den Mittelpunkt, sondern es ist auch ausschließlich an ihm und seinem Schicksalsweg interessiert. Alle andern Märchenfiguren sind Funktionsträger (Statisten), Gegenspieler oder Förderer des Helden oder, in Form eines königlichen Ehepartners, der von ihm errungene Preis.

Beim Weg der Helden zum finalen Märchenglück (Suchwanderung), den man auch als Nachzeichnung eines menschlichen Reifungsprozesses deuten kann, haben religiöse oder bürgerliche Moralvorstellungen eher zufällig einen Platz und bleiben letztlich irrelevant (so wird durchaus nicht immer der/das Gute belohnt und der/das Böse bestraft!).

I.1 Die Brüder Grimm

Als die „Brüder Grimm“ bezeichnet man die zwei ältesten Söhne des Amtmanns Philipp Wilhelm (1751 – 1796) und seiner Gattin Dorothea, geb. Zimmer (1755 – 1808). Beiden wurden in Hanau neun Kinder geboren. Von diesen verstarben drei Kinder bereits im Säuglingsalter. Es überlebten Jacob, Wilhelm, Carl, Ferdinand, Ludwig Emil und Charlotte.

Jacob Grimm, der Älteste, wurde am 4. Januar 1785 geboren und ein Jahr später, am 24. Februar 1786, sein Bruder Wilhelm Grimm. Fünf Jahre später zog die Familie nach Steinau. 1796 verstarb der Vater an einer Lungenentzündung.

Der frühe Tod des Vaters stellte die kinderreiche Familie vor eine schwierige Situation. Sie mussten die Amtswohnung verlassen. Schul- und Universitätsbesuch der beiden ältesten Söhne, in Kassel und Marburg, waren nur durch die Unterstützung einer am Kasseler Hof lebenden Schwester der Mutter möglich. Jacob und Wilhelm nahmen es auf sich, in allen Belangen für die Familie da zu sein und zu sorgen, und dies bereits in sehr jungen Jahren.

Wilhelm Grimm heiratete erst im Alter von 39 Jahren, im Mai 1825. Er vermählte sich mit der Kasseler Apothekertochter Henrietta Dorothea („Dortchen“) Wild. Sie kümmerte sich fortan um den gemeinsamen Haushalt, den bis dahin die Schwester Charlotte („Lotte“) geführt hatte. Jacob Grimm blieb unverheiratet.

Manch harscher Zug im Wesen von Jacob Grimm dürfte u.a. mit diesem Kindheitserlebnis erklärbar sein: So hat es ihn z. B. zeitlebens gekränkt, dass er als einziger Schüler (weil verarmt) nicht mit „Sie“, sondern zurücksetzend mit „Er“ angeredet wurde. Nimmt man den Einfluss der frühkindlichen Umwelt hinzu (Hanau und Steinau mit ihren bäuerlichen und kleinstädtischen, intakten Strukturen, naturnahe Gemeinwesen sozusagen, die ein anscheinend unproblematisches Miteinander aller Schichten gestatteten), so sind einige biographische Fundamente für das spätere Lebenswerk der Brüder Grimm sichtbar: das Interesse an allen Lebensäußerungen des so genannten „einfachen Volks“ in Glaube, Sitte, Brauchtum, Recht, Kultur, Sprache und eben vor allem auch in seinen literarischen Hervorbringungen.

1802 studierten beide Grimm-Brüder Jura in Marburg. Durch den Rechtshistoriker Friedrich Carl Savigny lernten sie dessen Schwager Clemens Brentano kennen. Der romantische Dichter Brentano hat großen Einfluss auf die Brüder Grimm. Er beauftragte sie letztendlich auch, für ihn kontinuierlich Volkslieder, Märchen und Sagen zu sammeln. Das durch Savigny geschulte historische Denken stellten die Brüder Grimm fortan gleichsam in den Dienst der Dokumen-

tation und Erforschung der mittelalterlichen deutschen Literatur. Durch ihre Mitarbeit an der Liedersammlung „Des Knaben Wunderhorn“ von Achim von Arnim und Brentano, erhielten sie seit 1806 Einblicke in die Praxis des Sammelns und Publizierens alter literarischer und volksläufiger Texte, was ihnen später auch bei ihrer Tätigkeit als Bibliothekare in Kassel zugute kam.

Die beiden Brüder verbanden sich zeitlebens zu einer einmaligen Lebens- und Arbeitsgemeinschaft. 1812 veröffentlichten sie den ersten Band der von Ihnen gesammelten Kinder- und Hausmärchen.

Wilhelm Grimm erlag am 16. Dezember 1859 einem Schlaganfall. Jacob Grimm starb am 20. September 1863 in Berlin.

(Zusammengefasst aus: Heinz Rölleke, Die Märchen der Brüder Grimm, 4. Auflage, Reclam Verlag, Stuttgart 2004)

II. Kurzfassung

DORNRÖSCHEN (MUSICAL)

Die drei Feen hatten es geahnt, es konnte nicht gut gehen, wenn sich ihre Schwester Serafina in den König verliebt. Und tatsächlich, der König bricht Serafina das Herz, um eine standesgemäße Königin zu heiraten. Bei der Taufe der Königstochter Dornröschen rächt sich Serafina und belegt das Kind mit dem Fluch, an seinem siebzehnten Geburtstag durch den Stich einer Spindel zu sterben. Ihren Schwestern gelingt es, den Fluch zu schwächen, so dass die Prinzessin nicht sterben muss, sondern in einen hundertjährigen Schlaf fallen wird. An Dornröschens siebzehnten Geburtstag erfüllt sich die Prophezeiung. Als sich die Prinzessin an der Spindel sticht, fällt sie und mit ihr das gesamte Schloss in einen tiefen Schlaf. Nun hat Serafina freie Hand und unterwirft das Volk einer Schreckensherrschaft. Als einhundert Jahre vergangen waren, entdeckt Prinz Finnian bei seinem Urgroßvater ein Bild Dornröschens und genau wie dieser verliebt er sich sofort in sie. Er bricht auf, um die Prinzessin durch seinen Kuss der wahren Liebe zu erlösen. Nicht einmal die böse Serafina kann ihn jetzt noch aufhalten.

II.1 Zum Vorlesen

BRÜDER GRIMM DORNRÖSCHEN

Vor Zeiten war ein König und eine Königin, die sprachen jeden Tag: "Ach, wenn wir doch ein Kind hätten!" und kriegten immer keins. Da trug es sich zu, als die Königin einmal im Bade saß, daß ein Frosch aus dem Wasser ans Land kroch und zu ihr sprach: "Dein Wunsch wird erfüllt werden, ehe ein Jahr vergeht, wirst du eine Tochter zur Welt bringen." Was der Frosch gesagt hatte, das geschah, und die Königin gebar ein Mädchen, das war so schön, daß der König vor Freude sich nicht zu fassen wußte und ein großes Fest anstellte. Er ladete nicht bloß seine Verwandten, Freunde und Bekannten, sondern auch die weisen Frauen dazu ein, damit sie dem Kind hold und gewogen wären. Es waren ihrer dreizehn in seinem Reiche, weil er aber nur zwölf goldene Teller hatte, von welchen sie essen sollten, so mußte eine von ihnen daheim bleiben. Das Fest ward mit aller Pracht gefeiert, und als es zu Ende war, beschenkten die weisen Frauen das Kind mit ihren Wundergaben: die eine mit Tugend, die andere mit Schönheit, die dritte mit Reichtum und so mit allem, was auf der Welt zu wünschen ist. Als elfe ihre Sprüche eben getan hatten, trat plötzlich die dreizehnte herein. Sie wollte sich dafür rächen, daß sie nicht eingeladen war, und ohne jemand zu grüßen oder nur anzusehen, rief sie mit lauter Stimme: "Die Königstochter soll sich in ihrem fünfzehnten Jahr an einer Spindel stechen und tot hinfallen." Und ohne ein Wort weiter zu sprechen kehrte sie sich um und verließ den Saal. Alle waren erschrocken, da trat die zwölfte hervor, die ihren Wunsch noch übrig hatte, und weil sie den bösen Spruch nicht aufheben, sondern ihn nur mildern konnte, so sagte sie: "Es soll aber kein Tod sein, sondern ein hundertjähriger tiefer Schlaf, in welchen die Königstochter fällt.

Der König, der sein liebes Kind vor dem Unglück gern bewahren wollte, ließ den Befehl ausgehen, daß alle Spindeln im ganzen Königreiche sollten verbrannt werden. An dem Mädchen aber wurden die Gaben der weisen Frauen sämtlich erfüllt, denn es war so schön, sittsam, freundlich und verständig daß es jedermann, der es ansah, liebhaben mußte. Es geschah, daß an dem Tage, wo es gerade fünfzehn Jahre alt ward, der König und die Königin nicht zu Haus waren und das Mädchen ganz allein im Schloß zurückblieb. Da ging es allerorten herum, besah Stuben und Kammern, wie es Lust hatte, und kam endlich auch an einen alten Turm. Es stieg die enge Wendeltreppe hinauf und gelangte zu einer kleinen Türe. In dem Schloß steckte ein verrosteter Schlüssel, und als es ihn umdrehte, sprang die Türe auf, und da saß in einem kleinen Stübchen eine alte Frau mit einer Spindel und spann emsig ihren Flachs. "Guten Tag, du altes Mütterchen", sprach die Königstochter, "was machst du da?" "Ich spinne", sagte

die Alte und nickte mit dem Kopf. "Was ist das für ein Ding, das so lustig herumspringt?" sprach das Mädchen, nahm die Spindel und wollte auch spinnen. Kaum hatte sie aber die Spindel angerührt so ging der Zauberspruch in Erfüllung, und sie stach sich damit in den Finger.

In dem Augenblick aber, wo sie den Stich empfand, fiel sie auf das Bett nieder, das da stand, und lag in einem tiefen Schlaf. Und dieser Schlaf verbreitete sich über das ganze Schloß, der König und die Königin, die eben heimgekommen waren und in den Saal getreten waren, fingen an einzuschlafen und der ganze Hofstaat mit ihnen. Da schliefen auch die Pferde im Stall, die Hunde im Hof, die Tauben auf dem Dache, die Fliegen an der Wand, ja, das Feuer, das auf dem Herde flackerte, ward still und schlief ein, und der Braten hörte auf zu brutzeln, und der Koch, der den Küchenjungen, weil er etwas versehen hatte, an den Haaren ziehen wollte, ließ ihn los und schlief. Und der Wind legte sich, und auf den Bäumen vor dem Schloß regte sich kein Blättchen mehr.

Rings um das Schloß aber begann eine Dornenhecke zu wachsen, die jedes Jahr höher ward und endlich das ganze Schloß umzog und darüber hinauswuchs, daß gar nichts mehr davon zu sehen war, selbst nicht die Fahne auf dem Dach. Es ging aber die Sage in dem Land von dem schönen, schlafenden Dornröschen, denn so ward die Königstochter genannt, also daß von Zeit zu Zeit Königssöhne kamen und durch die Hecke in das Schloß dringen wollten. Es war ihnen aber nicht möglich, denn die Dornen, als hätten sie Hände, hielten fest zusammen, und die Jünglinge blieben darin hängen, konnten sich nicht wieder losmachen und starben eines jämmerlichen Todes. Nach langen, langen Jahren kam wieder einmal ein Königssohn in das Land und hörte, wie ein alter Mann von der Dornenhecke erzählte, es sollte ein Schloß dahinter stehen, in welchem eine wunderschöne Königstochter, Dornröschen genannt, schon seit hundert Jahren schlief, und mit ihr schlief der König und die Königin und der ganze Hofstaat. Er wußte auch von seinem Großvater, daß schon viele Königssöhne gekommen wären und versucht hätten, durch die Dornenhecke zu dringen, aber sie wären darin hängengeblieben und eines traurigen Todes gestorben. Da sprach der Jüngling: "Ich fürchte mich nicht, ich will hinaus und das schöne Dornröschen sehen !" Der gute Alte mochte ihm abraten, wie er wollte, er hörte nicht auf seine Worte. Nun waren aber gerade die hundert Jahre verflossen, und der Tag war gekommen, wo Dornröschen wieder erwachen sollte. Als der Königssohn sich der Dornenhecke näherte, waren es lauter große, schöne Blumen, die taten sich von selbst auseinander und ließen ihn unbeschädigt hindurch, und hinter ihm taten sie sich wieder als eine Hecke zusammen. Im Schloßhof sah er die Pferde und scheckigen Jagdhunde liegen und schlafen, auf dem Dache saßen die Tauben und hatten das Köpfchen unter den Flügel gesteckt. Und als er ins Haus kam, schliefen die Fliegen an der Wand, der Koch in der Küche hielt noch die Hand, als wollte er den Jungen anpacken, und die Magd saß vor dem schwarzen Huhn, das sollte gerupft werden. Da ging er weiter und sah im Saale den ganzen Hofstaat liegen und schlafen, und oben bei dem Throne lagen der König und die Königin. Da ging er noch

weiter, und alles war so still, daß er seinen Atem hören konnte, und endlich kam er zu dem Turm und öffnete die Türe zu der kleinen Stube, in welcher Dornröschen schlief. Da lag es und war so schön, daß er die Augen nicht abwenden konnte, und er bückte sich und gab ihm einen Kuß. Wie er es mit dem Kuß berührt hatte, schlug Dornröschen die Augen auf, erwachte und blickte ihn ganz freundlich an. Da gingen sie zusammen herab, und der König erwachte und die Königin und der ganze Hofstaat und sahen einander mit großen Augen an. Und die Pferde im Hof standen auf und rüttelten sich, die Jagdhunde sprangen und wedelten, die Tauben auf dem Dache zogen das Köpfchen unterm Flügel hervor, sahen umher und flogen ins Feld, die Fliegen an den Wänden krochen weiter, das Feuer in der Küche erhob sich, flackerte und kochte das Essen, der Braten fing wieder an zu brutzeln, und der Koch gab dem Jungen eine Ohrfeige, daß er schrie, und die Magd rupfte das Huhn fertig.

Und da wurde die Hochzeit des Königssohns mit dem Dornröschen in aller Pracht gefeiert, und sie lebten vergnügt bis an ihr Ende.

II.II Die Schauspieler

Hinter jeder Figur aus dem Märchen steckt ein Schauspieler. Sie sind es, die wir auf der Bühne sehen. Die Schauspieler lassen mit ihrer Kraft und Phantasie die Figuren aus den Märchen Wirklichkeit werden. Zumindest für eine kurze Weile. Wer sind diese Menschen, wie nah sind sie an den Figuren dran? Wir haben versucht mit ein paar wenigen Fragen das Geheimnis der Schauspieler zu lüften. Ob es gelungen ist?

Als Nachbereitung könnten Sie mit den Kindern und Jugendlichen diese Fragen-Sammlung ausweiten. Welche Fragen stellen sich den Kindern nach dem Stück? Aber vielleicht auch schon vor dem Stück? Und sind sie nach dem Theaterbesuch beantwortet? Können die Kinder sich untereinander die Antworten geben? Wenn Sie gar nicht weiterkommen, schicken Sie uns die Fragen der Kinder per Mail und wir versuchen sie zu beantworten. Einige Fragen sind hier noch nicht beantwortet, gibt es darauf überhaupt Antworten? Was verraten die Antworten über die Figuren im Märchen?

Ico Benayga spielt: Serafina, Fee des Ostens

Was ist Deine Lieblingsfarbe?

In meiner Jugend, als gute Fee, war es zitronengelb, nun, wo mich nur der Hass am Leben hält, ist es schwarz.

Hast Du einen Lieblingszauberspruch?

Nein. Am liebsten werfe ich mit Blitzen um mich.

Jürgen Amonath spielt: König Siegmund

Ist Dein Schloss sehr groß?

Mein Schloss ist riesig!!! Um ehrlich zu sein, weiß ich nicht genau wie viele Zimmer es hat, was die Suche nach Dornröschen manchmal etwas erschwert.

Wie viele Leute wohnen dort?

Ich wohne dort mit meiner Familie und einer Menge Bediensteter, aber ähnlich wie bei den Zimmern, weiß ich auch hier keine Zahl zu nennen. Eins ist allerdings klar: Eine bestimmte Fee hat kein Zimmer in meinem Schloss, auch wenn sie mal einen ganz besonderen Platz in meinem Herzen hatte.

Angela Scochi spielt: Königin Walburga

Hast Du den König sehr lieb? Bis zu den Sternen oder mehr?

Ich respektiere, achte und mag ihn, aber tiefe, unsterbliche Liebe ist es leider nicht. Ich würde sogar sagen, dass wir eher Freunde sind. Uns verbindet die Liebe zu unserer Tochter Dornröschen und das schweißt zusammen! Denn ich wurde so erzogen, dass ich eine arrangierte Ehe nicht anzweifle und mich der Entscheidung meines Vaters, einem König natürlich, beuge und dies als selbstverständlich ansehe.

Catrin Omlahr spielt: Dornröschen

Was träumt Dornröschen in ihrem 100-jährigen Schlaf?

Ich träume natürlich von meinem Prinzen.

Magst Du Rosen?

Ja, sogar sehr, sie riechen so toll. Besonders mag ich weiße und rote!

Hartmut Schröder spielt: Effie, Fee des Westens

Wohnt Ihr zusammen in einer Feen-WG?

Natürlich wohnen wir zusammen, als Zeitreisende und fliegende Wesen wäre es ja doof, wenn wir jeder eine eigene Bleibe hätten, geselliger ist es allemal.

Streitet Ihr Euch auch mal?

Ich, die Effie, bin sicher ein friedliebendes Feenwesen. Ich denke, dass ich sicher noch friedlicher wäre, wenn ich mehr Zeit hätte und mich um mein zauberhaftes Wesen mit all ihrem Liebreiz und ihrer Grazie kümmern könnte. Das ist, denke ich, auch ein kleines Problem für die andern, weil ich nämlich die Schönste von uns vier Schwestern bin. Aber nicht weitersagen ...

Barbara Bach spielt: Dina, Fee des Südens

Martina Stach spielt: Lorell, Fee des Nordens

Raphael Dörr spielt: Prinz Finnian

Was isst ein Prinz bevor er loszieht die Prinzessin zu befreien?

Ein ganz großes und gesundes Frühstück!

Jan Schuba spielt: Junker Jonas

Wolltest Du schon immer mal Junker sein oder hast Du einen Traum?

Pierre Humphrey spielt: General Polonius

Wie viele Soldaten sind Dir unterstellt?

Bist Du ein strenger General?

II.III Das Interview

Zu einem Musical gehören nicht nur Sänger und Schauspieler, sondern auch all die Menschen, die hinter der Bühne mitwirken. Auch sie sollen hier namentlich genannt sein.

Die Musik wurde extra für die Hanauer Märchenfestspiele von Alexander S. Bermange geschrieben. Unser englischer Regisseur Marc Urquhart wird durch seine Regieassistentin Sandra-Charlotte Wüstkamp tatkräftig unterstützt. Der Autor der deutschen Bühnenfassung ist Wolfgang Adenberg. Das Arrangement übernahm David Shenton. Ute Haase ist die Inspizientin, die bei jeder Vorstellung alle Fäden hinter der Bühne zusammenhält. Und die Verantwortlichen aus den Werkstätten sind folgende Menschen: Bühne / Tobias von Wolffersdorff, Kostüme / Ulla Röhrs, Requisite / Barbara Müller, Ton / Menschen von Freaksound, Licht / Menschen von Protonic.

Das Interview wurde mit dem Regisseur Marc Urquhart geführt.

Warum haben Sie gerade dieses Märchen ausgesucht?

Dornröschen ist ein wunderbares Märchen.

Was gefällt Ihnen an diesem Märchen am besten?

Die vielen verschiedenen Liebesgeschichten.

Was ist Ihrer Meinung nach das zentrale Thema in dem Märchen?

Das Leben! Es ist voll von Möglichkeiten und da Liebe eine besonders empfindliche Emotion ist, sollte sie mit Respekt und mit Achtsamkeit behandelt werden – das ist jedermanns Pflicht.

Welche Figur gefällt Ihnen am besten und warum?

Alle, weil sie alle menschlich sind und auch der schlimmste von ihnen ist lebendig und Du erkennst durch sie Deine eigenen Schwächen.

In welcher Zeit spielt das Märchen?

Dieses Märchen wurde vor 190 Jahren geschrieben. Wir haben es ein bisschen näher in unsere Zeit geholt ..., vielleicht sogar ein wenig in die Zukunft.

Wie viel Zeit hatten Sie, um die Textvorlage zu schreiben?

Ich habe im September 2008 das erste Mal mit dem Autor Wolfgang Adenberg gesprochen.

Haben Sie im Vergleich zum Original-Märchen viel verändert? Wenn ja, warum?

Die Geschichte stellt sich so dar, dass wir sie aus den Augen der Fee erleben, die den Fluch ausspricht. Also, ja, die Geschichte ist anders. Wir können nicht immer nur die Geschichten wiederholen und wiederholen. Neue Sichtweisen sind gut für uns!

Wie lange haben Sie geprobt?

Wir proben parallel mit einem anderen Stück, zusammen haben wir sieben Wochen Zeit, was bedeutet, dass jedes Stück ca. drei einhalb Wochen Zeit zum Proben hat – was ziemlich wenig ist für ein neues Musical.

Was war bei der Umsetzung am schwierigsten?

Die Geschichte entwickelt sich in kurzen Szenen, so wie in einem Film. Wir müssen jede Szene gut und stark beenden, damit wir die Aufmerksamkeit des Zuschauers für die nächste Szene erhalten können.

Machen Sie alles alleine oder wer hilft Ihnen?

Nein, ich wäre verloren ohne Sandra (Regieassistentin). Sie hilft mir beim Übersetzen, wenn ich wieder mal zu schnell englisch spreche für die Schauspieler und ich muss zugeben, ich bin ein wenig chaotisch. Sandra erinnert mich auch, dass wir jetzt lange genug an dieser Szene gearbeitet haben und dass die nächsten Schauspieler bereits warten.

Welchen Stellenwert haben Kostüme, Bühnenbild und Requisiten in dem Märchen?

Einen sehr großen. Jede Inszenierung ist Teamarbeit. Ich liebe die wunderbaren Kostüme, die wir hier bekommen und die Requisite und die Bühnengestaltung und die großartige Bühnentechnik. Ihnen ist es zu verdanken, dass hinter der Bühne alles reibungslos abläuft. Die Zuschauer werden gar nicht bemerken, dass es sie gibt. Die Bühnenbildner lösen alle technischen Probleme, deshalb schätze ich all die unsichtbaren Stars, die die Zuschauer niemals sehen.

Wieso sind Sie Regisseur geworden?

Als Schauspieler arbeitete ich mit einigen wunderbaren Regisseuren, Jerome Robbins (West Side Story), Frank Hauser (West End), Clive Perry (Birmingham Rep), Wendy Toye (West End and Monte Carlo). Ich habe es geliebt, wie sie die Schauspieler geführt haben, aber manchmal gibt es Regisseure, die lassen die Schauspieler allein, dass sie selbst in die Rolle finden. Dadurch habe ich gemerkt, wie gut es ist, wenn man als Schauspieler mit Ideen gefüttert wird, manchmal auch mit einer sehr starken und erfindungsreichen Hand. Also habe ich es selbst ausprobiert und hier bin ich. Wer weiß, was meine Schauspieler über meine Führung sagen?

Haben Sie schon oft für Kinder inszeniert?

Ja. Ich war ein ganz normaler Kindertheater-Regisseur am Brighton Festival, aber ich denke

nicht, dass die Märchen der Brüder Grimm nur für Kinder sind und wenn ich sie inszeniere, denke ich dabei nicht nur an Kinder. Sie haben Botschaften für uns alle, wir sollten sie also nicht unterschätzen oder sie verniedlichen.

Haben Sie selbst Kinder?

Ja. Mich.

Warum inszenieren Sie ein Märchen?

Weil ich sie liebe – mein allererstes Buch war ein Märchenbuch der Brüder Grimm.

III. „Märchen sind erfundene Geschichten...“

Oder nicht? Wenn man sich durch die Literatur arbeitet, findet man verschiedene Ausführungen. Einfache, bis hin zu wissenschaftlichen Erklärungen. Man merkt sehr schnell, dass es so einfach nicht ist. Im Anschluss haben wir verschiedene Texte beigefügt, die alle etwas zum Thema zu sagen haben.

Wichtig ist es uns, dass Sie mit Ihren Kindern und Jugendlichen über das Thema ins Gespräch kommen und Sie sich eine eigene Meinung, ein eigenes Bild erschließen können.

Viel Spaß beim Erforschen des Themas und eigener Ideen.

III.I Praxisvorschläge für die Erarbeitung des Themas „Märchen“

Hier nun ein paar Ideen, wie Sie sich mit Ihrer Gruppe dem Thema „Märchen“ nähern können.

1. Erst einmal selbst denken! Die Märchenfragen (siehe III.II Märchenfragen) sind als Leitfaden gedacht, der Sie dabei unterstützen soll, ein Gespräch mit und unter Kindern und Jugendlichen in Gang zu bringen. Anschließend können zur Gesprächserweiterung noch Texte (siehe Kopiervorlage 1 – 7) hinzugezogen werden.
2. Die Texte geben mehrere Antworten auf die Frage „Was ist ein Märchen?“, resultierend aus unterschiedlichen Blickrichtungen. Diskutieren Sie mit den Kindern und Jugendlichen über die verschiedenen Ideen und Vorstellungen von Märchen. Die ausgewählten Texte sind von ihrem Niveau sehr unterschiedlich. Stellen Sie die Texte gegenüber oder greifen Sie sich einen heraus: Wo sind Gemeinsamkeiten, wo Unterschiede? Was machen diese Texte mit den eigenen Vorstellungen zum Thema Märchen? (Kopiervorlage 1 – 7)
3. Auf großen Papierbögen oder Tapeten werden die jeweiligen Umrisszeichnungen der Kinder abgezeichnet (ein Kind liegt auf dem Papier, ein anderes malt). Nun verwandeln wir uns in eine Märchenfigur. Hier kann man gut mit verschiedenen Materialien arbeiten: Wachsmalkreide, Wasserfarbe, oder eine Collage anfertigen (Schere, Kleber, alte Magazine, Stoffe, Wolle etc.)
4. Lassen Sie die Kinder eine eigene Märchendefinition schreiben.
5. Eine Märchenumfrage in der Schule ist auch denkbar. Schüler befragen Schüler, mit einer anschließenden statistischen Auswertung oder einfach nur als journalistische Umfrage. Die Schüler sollen sich darüber einigen, was sie herausfinden wollen. Zum Beispiel: Welche Figuren im Märchen sind am populärsten? Welches Gefühl verbindet Du mit Märchen?
6. Mit den gefundenen Märchenbegriffen lässt sich ein Märchenkreuzworträtsel erstellen. Es werden 10 oder 15 Begriffe festgelegt, mit den dazu passenden Fragen, z.B. Hänsel = Bruder von Gretel, Prinzessin = weibl. Form von Prinz usw. Nun schaut man, wie man die Worte über Kreuz legen kann. Sicher wird es nicht so gut gelingen, wie in einem professionellen Kreuzworträtsel, aber man kann versuchen, sich dem so gut wie möglich zu nähern.

III.II Märchenfragen

Was ist ein Märchen?
Welche Märchen kennst Du?
Hast Du ein Lieblingsmärchen?
Welches kannst Du gar nicht leiden?
Warum spricht dich dieses Märchen an?
Was für Themen werden in diesem Märchen bearbeitet?

Wie lange gibt es schon Märchen?
Wer schreibt Märchen?
Wo kommen Märchen her?
Gibt es Gemeinsamkeiten bei den Märchen?

Sind Märchen grausam?
Welche Figuren kennst Du?
Welche Eigenschaften haben Sie?
Kannst Du einen Bezug zur Realität herstellen?
Sind Märchen auf die heutige Zeit übertragbar?
Wenn Du in einem Märchen leben könntest,
welche Figur würdest Du sein wollen?

Welchen Stellenwert hatten Märchen früher, welchen
haben Sie heute?
Und was bedeuten Sie für Dich?
Können Märchen die Welt verändern?

Gibt es eine Altersbeschränkung bei Märchen?
Für wen sind Märchen gemacht?

III.III Übungen und Spiele

„In den Kindern spiegelt sich das Wesen des Schauspielers am reinsten wieder [...] Sie sträuben sich instinktiv dagegen, die Welt durch Belehrung in sich aufzunehmen.“

Max Reinhardt

Durch eine theaterpädagogische Herangehensweise können Schülerinnen und Schüler sich spielerisch und individuell einem Thema annähern und sich mit diesem auseinandersetzen.

Das Thema Märchen ist für viele Kinder ab der 5. Klasse eher uninteressant. Durch die spielerische Herangehensweise öffnet sich aber ein anderer Zugang zum Thema und die Schüler finden ihren ganz eigenen Weg zum Thema Märchen. Wir wollen mit dieser Mappe vor allem Lust auf Märchen machen, aber natürlich auch Lust auf Theater spielen.

Ganz nebenbei lernen sich die SchülerInnen durch die Übungen auf eine neue Art und Weise kennen und der Zusammenhalt in der Klasse kann dadurch gestärkt werden.

Bevor Sie mit Ihrer Gruppe loslegen, hier noch ein paar praktische Tipps:

- A.** Es ist ratsam, ein paar gemeinsame Verhaltensregeln aufzustellen. Theater spielen sollte immer in einem geschützten Rahmen stattfinden und der will definiert sein. Es geht um Achtung und Wertschätzung der Mitspieler. Fragen Sie die Schüler, was sie sich wünschen. Beispiel: Applaus nach jeder vorgespielten Szene. Keiner wird ausgelacht. Keine Gewalt. Wir schweigen, wenn einer vorspielt.
- B.** Definieren Sie zu Beginn die verschiedenen Räume, wenn nötig mit Klebeband. Wo sitzen die Zuschauer? Wo spielen die Akteure? Wo ist die Bühne und wie groß ist sie?
- C.** Vereinbaren Sie ein Signal mit dem ein Spiel begonnen bzw. beendet wird. Beispiel: „Vorhang auf!“ – „Vorhang zu!“ Oder eine Glocke als akustisches Signal.
- D.** Die verschiedenen Begrifflichkeiten sollten vor dem Spiel erklärt werden. Beispiel: Freeze, Standbild usw.
- E.** Nach jeder Übung sollten die Schüler kurz Feedback geben können (aber nicht müssen!): Wie fandet ihr die Übung? Was habt ihr erfahren, gefühlt, gedacht?

1. Reise nach Jerusalem – verkehrt herum!

- Musik:** Beliebig bzw. Rhythmusinstrument
Personen: alle
Zeit: ca. 5 Minuten
Ziel der Übung: Auflockerung, Spaß, Solidarität spüren/trainieren

Ein Stuhlkreis wird gebildet mit genug Stühlen für alle Spieler. Zur Musik tanzen oder laufen alle Spieler um den Stuhlkreis herum. Bei jeder Musikpause werden vom Spielleiter ein bis drei Stühle (zuerst weniger, dann mehr) fortgenommen. Die Aufgabe aller Teilnehmer besteht darin, dass alle Mitspieler auf den Stühlen Platz finden – aber nicht unbedingt sitzen – müssen. Es können also auch mehrere Personen auf einem Stuhl sitzen. Wer herunterfällt, scheidet aus.

2. Assoziationskreis mit Ball

- Material:** (Tennis-)Ball, Tafel, Kreide
Personen: alle
Zeit: 5 – 10 Minuten
Ziel der Übung: Reflexion über „Märchen“

Die Spieler bilden einen großen Kreis. Ein Ball wird von Spieler zu Spieler geworfen. Wer ihn fängt sagt, was ihm spontan zu dem Thema einfällt: „Wenn ich an Märchen denke, fällt mir ein ...“ Wer etwas doppelt sagt, scheidet aus. Die Ausgeschiedenen können wichtige (wiederholte) Aspekte an die Tafel schreiben.

Variation: Die Spieler bewegen sich frei im Raum und werfen sich den Ball über größere Distanz zu. Hierbei sollte die Gruppe ständig in Bewegung sein. Der Werfer ruft den Namen des Fängers und wirft. Der Fänger sagt ein Stichwort zum Thema (Gedanken einfach fließen lassen, alles ist erlaubt) und wird dann zum Werfer. Das Spiel lebt von Geschwindigkeit und schult so die Fähigkeit zum „Brainstorming“.

3. Absurdes Begrüßen

- Material:** Nix
Personen: alle
Zeit: 5 Minuten
Ziel der Übung: Auflockerung, Spaß, erste Begegnung von Figuren

Die Spieler laufen kreuz und quer durch den Raum. Jedes Mal, wenn sie an einem Mitspieler vorbeilaufen, wird dieser mit Namen und einer Geste begrüßt. Z. B. „Guten Tag Johannes!“ –

der Spieler verbeugt sich vor dem anderen. Oder: „Tag.“ – der Spieler greift sich mit beiden Händen in die Haare usw.

Variation: Die Spieler laufen wieder kreuz und quer durch den Raum. Diesmal begrüßen sie sich als Märchenfiguren. Z. B. „Guten Tag, ehrwürdiger Prinz, wünsche wohl geruht zu haben!“ – der Spieler verbeugt sich sehr tief. Der Angesprochene, reagiert als Prinz und begrüßt den Spieler seinerseits, indem er ihm „eine Rolle überstülpt“.

Anmerkung: Der Spielleiter sollte zwischendurch das Lauftempo der Spieler steigern oder abschwächen. Hier ist es gut, vorher bestimmte Geschwindigkeiten zu vereinbaren: z. B. die Zahl 1 für Zeitlupe, 2 für Laufen, 3 für Rennen. Die verschiedenen Geschwindigkeiten geben dem Begrüßungsritual nochmal eine eigene Qualität. Sie können das unterschiedliche Laufen zuvor proben, so dass die verschiedenen Kommandos verinnerlicht werden.

4. Gegen die Wand!

Material: Nix

Personen: alle

Zeit: 5 Minuten

Ziel der Übung: Auflockerung, Spaß, Gefühl „Einer gegen Alle“ kennen lernen

Je nach Personenzahl bilden die Spieler ein bis zwei Kreise, indem sie sich an den Händen fassen. Im inneren Kreis befindet sich ein Spieler, der nun versucht, gegen alle Widerstände nach außen zu gelangen und sich zu befreien. Ist es ihm gelungen, ist der Nächste an der Reihe.

Variation I: Dem Gefangenen sind alle – gewaltfreien – Mittel erlaubt, z. B. kitzeln.

Variation II: Zum Gefangenen gibt es einen zweiten Spieler, der in den Kreis gewaltfrei eindringen will, um den Gefangenen zu befreien. Beide versuchen nun, den Kreis zu durchbrechen. Sind beide Spieler außerhalb des Kreises, sind zwei andere an der Reihe.

5. Führen und Folgen

Material: Nix

Personen: 2 Personen

Zeit: 5 – 8 Minuten pro Variation

Ziel der Übung: Förderung von Beobachtung, Aufmerksamkeit und Wahrnehmung

Die Spieler finden sich zu Paaren zusammen und stehen frei im Raum. Sie stehen sich mit ca. 1 m Abstand gegenüber. Die Spieler sprechen sich ab, wer führt und wer folgt. Spieler A macht irgendwelche Bewegungen vor, die Spieler B möglichst exakt kopiert. Nach einer Weile wird gewechselt. Es ist, als würde man vor einem Spiegel stehen.

Variation I: Die Spieler bewegen sich nun langsam durch den Raum. Die Spieler müssen genau aufeinander achten. Geht der eine Spieler vorwärts, muss der andere rückwärts. Hebt der eine das rechte Bein, so hebt der andere das linke. Die Übung ist dann gelungen, wenn sich die beiden Spieler so sehr aufeinander einlassen, dass sie sich synchron durch den Raum bewegen, ohne zu wissen wer führt und wer folgt.

Variation II: Drei Paare stehen auf der Bühne und spielen „Führen und Folgen“ mit und ohne Gang durch den Raum. Die Zuschauer beschreiben, was sie gesehen haben und ob die Bewegungen wirklich synchron waren.

Variation III: Nun, da das „Führen und Folgen“ geübt wurde, führen und folgen wir uns als Märchenfiguren. Beispiel: Die stolze Prinzessin schreitet durch das Schloss, der mutige Soldat schleicht durch das Gelände, die böse Hexe fliegt durch die Lüfte usw. Teilen Sie die Gruppe so, dass die einen zuschauen, während die anderen spielen. Auch hier sollen die Zuschauer sich wieder austauschen über das, was gesehen wurde. Aber auch die Spieler sollen wieder die Gelegenheit haben zu äußern, wie es ihnen erging.

Anmerkung: Generell kann es sein, dass die Spieler beim Führen und Folgen zu schnelle und abstruse Bewegungen machen. Hier hilft Folgendes:

- A. Die Spieler schauen sich zu und korrigieren sich gegenseitig.
- B. Die Übungen werden zeitweise in Zeitlupe ausgeführt.
- C. Sie geben den Spielern bestimmte Bilder vor, wie z.B. Märchenfiguren.

6. Sternenformation

Material: mit oder ohne Musik

Personen: ab 4 Personen

Zeit: 8 – 10 Minuten

Ziel der Übung: Förderung von Beobachtung, Aufmerksamkeit und Wahrnehmung in der Gruppe

Die Spieler teilen sich in Gruppen zu mindestens vier Personen auf und stellen sich wie ein Pluszeichen oder ein Vogel (ein Kopf, zwei Flügel, ein Schwanz) auf. Die Person, die den

„Kopf“ darstellt, hat die Führung. Sie beginnt sich zu bewegen und alle anderen (Flügel und Schwanz) bewegen sich wie ihr Schatten mit. Wenn sich der „Kopf“ z. B. nach rechts dreht, wird sie somit zum Flügel. Der rechte Flügel wird automatisch zum neuen „Kopf“ und hat nun die Führung. Dreht der neue „Kopf“ sich wieder, wird ein anderer zum „Kopf“ usw. Also immer der, der einer Gruppe vorsteht und somit die anderen im Rücken hat, führt die Gruppe an. Dreht er sich nach rechts oder links, übernimmt derjenige die Führung, der durch die Drehung der Gruppe nun vorsteht.

Mit der Sternenformation erreicht man – wenn sauber gearbeitet wird – sehr schnell eine sehr anschauliche Bühnendarstellung, ganz ohne großen Aufwand. Mit Musik unterlegt oder mit Sprache in Form eines Gedichts wird daraus schnell ein Bühnenstück.

7. Hier geblieben! Selbst gespielt!

Vorbereitung:	Übungen 2 bis 5 können als Warm-up verwendet werden
Material:	Nix
Personen:	2 – 3 Spieler
Zeit:	20 – 30 Minuten
Ziel der Übung:	Auflockerung, Spaß, Brainstorming zum Stück/Thema, erste Improvisationsarbeit

Zwei (maximal drei) SchülerInnen sprechen sich kurz ab und spielen dann – ohne Worte – eine Situation aus einem Märchen. Die Zuschauer raten, möglichst schnell, was gemeint ist. Wer es errät, sucht sich Mitspieler und darf selbst auf die Bühne.

8. Eiszeit!

Vorbereitung:	Übungen 2 bis 5 können als Warm-up verwendet werden
Material:	Nix
Personen:	alle, 6, 4, 2 Spieler
Zeit:	15 Minuten
Ziel der Übung:	Auflockerung, Spaß, erste Improvisationsarbeit

Die Spieler laufen durch den Raum. Sagt der Spielleiter „Eiszeit!“ oder „Freeze!“, bleiben alle Spieler wie eingefroren stehen, keiner bewegt sich. Durch „Go!“ oder „Lösen!“ laufen die Spieler wieder durch den Raum. Nun sollen die Spieler als Märchenfiguren eingefroren werden.

Die Schüler laufen durch den Raum, der Spielleiter friert wieder alle Spieler ein, indem er ein bestimmtes Märchen vorgibt. Beispiel: „Dornröschen-Eiszeit!“, „Schneewittchen-Eiszeit!“ etc. Die Spieler können sich auch in Gruppen (6, 4, 2 Personen) zusammenfinden.

9. Märchenmix

- Vorbereitung:** Übungen 2 bis 5 können als Warm-up verwendet werden
- Material:** Papier und Stift
- Zeit:** 20 – 30 Minuten
- Ziel der Übung:** Auflockerung, Spaß, Brainstorming zum Stück/Thema, erste Textarbeit

Zwei bis fünf Spieler überlegen sich gemeinsam zwei Märchen, welche sie im Spiel miteinander verbinden sollen. Beispiel für einen Märchenmix: Dornröschen und Froschkönig / Hänsel und Gretel und Prinzessin auf der Erbse (siehe auch „Dornröschen“, das Gedicht von Friedhelm Kändler, Kopiervorlage 8).

Die Spieler sollen kurze Dialoge oder Szenenentwürfe (ca. 5 min./eine Din A4 Seite) schreiben und vorspielen. Die Spieler sollen sich möglichst konkret Ort, Zeit, Personen (Vorgeschichte, Beziehungen, Aussehen/Alter, Ziele/Wünsche) überlegen. Wichtig für die Szene ist auch, dass sie einen Anfang, einen Höhepunkt und ein Ende hat. Es soll nicht lange geprobt werden, sondern eher vom Schreiben direkt in die Improvisation gegangen werden.

Variation: Manchmal hat man auch das Bedürfnis eine Geschichte zu verändern. Hier nun die Gelegenheit: Die Spieler suchen sich ein Märchen aus und verändern es. Beispiel: Die Hauptperson in einem Märchen ist nicht die Prinzessin, sondern der Prinz. Es kommen noch weitere Personen hinzu. Das Märchen hat ein neues Ende. Was macht das mit dem Märchen? Haben die Zuschauer das Märchen trotzdem noch verstanden? Zum Erarbeiten der Vorlage brauchen die Spieler etwas mehr Zeit (ca. 10 min./eine Din A4 Seite). Auch hier gilt: Nicht lange proben, sondern gleich in die Improvisation einsteigen.

Anmerkung für die Spieler: Wenn Ihr nicht spielen wollt, übt das Erzählen und teilt auf, wer was sagen will. Wer nichts sagen und nichts spielen will, schaut zu und übt das Zuschauen.

Entspannung für alle

Nach so viel Theater muss man sich dringend entspannen. Allerdings muss das nicht immer heißen, dass wir uns auf den Boden legen und ein- und ausatmen. Gerade für Kinder und Jugendliche ist dies oft sehr langweilig. Es geht eher darum, den Kopf wieder etwas von dem Geschehenen zu befreien. Allerdings spricht natürlich auch nichts gegen eine klassische Körperreise mit ein- und ausatmen.

10. Knoten

Material:	Nix
Zeit:	ca. 5 Minuten
Personen:	ab 8 Spieler

Die Spieler bilden einen Kreis und fassen sich an den Händen. Nun steigen alle übereinander oder kriechen untereinander durch und bilden so einen riesigen Knoten. Achtung: nicht die Hände loslassen!

Wenn der Knoten richtig festgezogen ist, entknoten sich die Spieler wieder behutsam.

Das Spiel kann mehrmals wiederholt werden.

Variante: Die Spieler stehen im Kreis und strecken ihre Hände zur Kreismitte aus. Nun fasst jeder irgendeine Hand und schon ist der Knoten perfekt. Nun wird auch dieser behutsam entknotet.

11. Rakete

Material:	Nix
Zeit:	ca. 5 Minuten
Personen:	alle

Die Spieler bilden einen Kreis und gehen in die Hocke. Nun trommeln alle mit den Händen auf den Boden, erst langsam und behutsam, dann immer schneller und stärker. Irgendwann explodiert die Rakete und alle springen von der Hocke gestreckt in die Höhe.

Und weil die Rakete nicht gleich beim ersten Mal im All gelandet ist, probieren wir es gleich noch mal.

IV. Der Theaterbesuch – eine pädagogische Herausforderung?

Das sollte es auf keinen Fall sein, für Sie nicht und für die Kinder und Jugendlichen schon gar nicht. Der Spaß und die Freude am Theater und der Kunst sollten unbedingt im Vordergrund stehen.

Integrieren Sie die Kinder und Jugendlichen in Ihren Entschluss ins Theater gehen zu wollen. Machen Sie sie neugierig. Lassen Sie sie teilhaben an dem Prozess, ob und warum und vor allem, wohin man ins Theater geht.

Im Anschluss finden Sie einige Fragen, diese sollen eine Diskussion und einen Austausch über das Theater anregen. Was wissen die Kinder/Schüler selbst vom Theater, was wissen andere und deckt sich das Wissen?

Die darauf folgenden Übungen und Spiele sollen die Wahrnehmung schärfen und Lust auf „Theatergucken“ machen.

Auch möchten wir Ihnen die kleine Broschüre „Wie wäscht man einen Elefanten?“ ans Herz legen. In diesem Heft finden Sie weitere Spiele und Anregungen zum Thema. Auch eine Checkliste für den Theaterbesuch mit der Klasse sowie ein paar Theaterregeln sind dort zu finden. Diese Broschüre können Sie bei der ASSITEJ Vereinigung der professionellen Kinder- und Jugendtheater Deutschland in Frankfurt bestellen. Die Adresse finden Sie in dieser Mappe unter Informatives.

IV.I Theaterfragen

Was ist ein Theater?

Wie sieht es in einem Theater aus?

Wie sieht ein Theaterraum üblicherweise aus?

Wie läuft so eine Vorstellung in groben Zügen ab?

Was ist der Unterschied zwischen Theater und Kino?

Wer war schon mal im Theater?

Wie oft geht Ihr ins Theater?

Was habt Ihr gesehen?

Hat es Euch gefallen? Warum nicht?

Wie benimmt man sich im Theater?

Darf man im Theater essen oder trinken?

Gibt es eine bestimmte Tageszeit, zu der man ins Theater geht?

Sollte man einen bestimmten Dress-Code einhalten, wenn man ins Theater geht?

Darf man im Theaterraum singen oder sprechen?

Darf man mit den Schauspielern auf der Bühne sprechen?

Sollte man ins Theater zu spät kommen?

Ist es gut im Theater zu telefonieren?

Darf man im Theater unaufgefordert auf die Bühne gehen?

IV.II Übungen und Spiele

*„Man kann einen Menschen nichts lehren,
man kann ihm nur helfen, es in sich selbst zu entdecken.“*

Galileo Galilei

Spiele, die die Wahrnehmung schärfen

Wahrnehmung liegt immer im Auge des Betrachters. Wir können aber versuchen den Kindern sinnvolle Anreize zu geben und durch Handlungsvorgaben die Aufmerksamkeit der Kinder zu schärfen. Jeder kann sich seine eigene Wahrnehmung bewusst machen und verstehen lernen, dass sich diese nicht immer oder nur selten mit der der anderen deckt.

1. Zählen

Material:	Nix
Zeit:	ca. 5 – 8 Minuten
Personen:	8 – 10 Spieler

Die Spieler stehen im Kreis und zählen bis zehn. Hierbei gibt es keine festgelegte Reihenfolge, irgendjemand beginnt mit „Eins“ und irgendjemand folgt mit „Zwei“ und so weiter. Dabei muss jede Zahl genannt werden, aber nie von zwei (oder mehreren) Teilnehmern gleichzeitig. Ist dies der Fall, so muss die Gruppe wieder bei eins anfangen. Jeder Spieler muss also hoch aufmerksam sein und den richtigen Moment für Sprechen und Schweigen abpassen! Die Endzahl kann später erhöht werden (15, 20, ...).

2. Detektive

Material:	Nix
Zeit:	ca. 5 – 8 Minuten
Personen:	ab 2 Spieler / alle

Paarweise finden sich die Spieler zusammen. Einer ist zuerst der Detektiv und einer der Verdächtige. Wie die Zuschauer im Theater, müssen Detektive gut beobachten. Der Detektiv schaut den Verdächtigen genau an und dreht sich dann um. Der Verdächtige verändert drei sichtbare Dinge an seinem Äußeren (z.B. einen Ring ablegen, ein Hosenbein umkrepeln etc.).

Ist er damit fertig, kann das „Schnüffeln“ beginnen. Der Detektiv findet die Veränderungen heraus, dann wird gewechselt.

3. Raumwunder

Material: Nix
Zeit: 8 Minuten
Personen: ab 2 Spieler / alle

Alle gehen im Raum umher und versuchen sich den Raum ganz genau einzuprägen. Auf ein Signal hin schließen alle die Augen und bleiben stehen. Dann fragt der Spielleiter nach bestimmten Dingen im Raum: Wo ist die Tür? Wo ist der Feuerlöscher? Wie viele Lampen sind im Raum? Wo ist Lukas? etc. Alle zeigen sofort auf die Stelle, an der sie den gefragten Gegenstand (oder Person) vermuten und öffnen die Augen, um zu gucken, ob ihre Annahme stimmt. Die Rolle des Spielleiters kann auch gewechselt werden.

4. Verkehrte Welt

Material: Nix
Zeit: ca. 10 Minuten
Personen: ab 10 Spieler

Zwei etwa gleich lange Reihen mit Spielern stehen in einem Abstand von etwa fünf Metern voneinander entfernt. Der Spielleiter gibt bestimmte Impulse: vorwärts, rückwärts, zur Seite etc. Die Bezeichnungen werden nach einer Weile ausgetauscht, bei vorwärts wird zur Seite gegangen, bei rückwärts vorwärts, bei seitwärts wird gesprungen etc.

Spiele, die Lust auf Theater machen

Die nachfolgenden Spiele sollen Lust am Theaterspielen und am Theaterschauen machen. Lassen Sie die Kinder entscheiden, ob sie Zuschauer oder Spieler sein wollen. Beide Seiten profitieren in jedem Fall von der Situation.

Wichtig ist auch, dass die Kinder nach jeder Darbietung die Möglichkeit haben, sich über das Gespielte zu äußern. Was haben sie gesehen? Was haben sie gefühlt? Wie ging es ihnen beim Spiel bzw. beim Zuschauen?

1. Gestenkanon

Material: Nix
Zeit: ca. 5 – 8 Minuten
Personen: 3 – 4 Spieler

Es werden sechs einfache Gesten festgelegt: Kopf nach rechts drehen, Kopf nach links drehen, rechtes Bein über linkes Bein, linkes Bein über rechtes Bein, drei Schritte nach vorne gehen und einen stummen Schrei machen, Ohren zuhalten.

Drei Personen sitzen nebeneinander auf Stühlen auf der Bühne. Wahllos machen sie die sechs Gesten. Wichtig hierbei ist, dass sie die Gesten ohne Emotionen machen. Die Gesten sollen einfach pur als Geste gesetzt werden.

Der Spielleiter eröffnet das Spiel mit den Worten „Vorhang auf!“ und beendet es nach einer Weile mit den Worten „Vorhang zu!“.

Die Zuschauer sollen nun sagen, was sie gesehen haben. Hierbei ergeben sich durch die verschiedenen Wahrnehmungen unterschiedliche Geschichten.

2. Fantasiemaschine

Material: Nix
Zeit: ca. 20 Minuten
Personen: ab 10 Spieler

Wir bauen eine Fantasiemaschine. Dazu brauchen wir Bauelemente und Maschinenbauer. Wir teilen uns hierzu in zwei Gruppen auf: Eine Hälfte von uns wird zu Bauelementen, die anderen sind die Maschinenbauer.

Die Maschinenbauer montieren die neue Maschine zusammen. Die Bauteile können verändert und in eine sich bewegende Maschine eingebaut werden.

Ist die Maschine fertig, fällt sie irgendwann in sich zusammen: Die Bauteile werden zu Maschinenbauern und die Maschinenbauer zu Bauelementen.

3. Marktschreier

Material: Beliebige Gegenstände, die gerade zur Hand sind

Zeit: ca. 5 – 8 Minuten

Personen: 2 – 3 Spieler

Wir befinden uns auf einem Wochenmarkt, auf dem die Marktschreier versuchen ihre Produkte möglichst wortgewandt an die Besucher zu bringen.

Vor Beginn unseres Spiels lassen wir im Teilnehmerkreis beliebige Gegenstände sammeln. Davon können sich dann zwei bis drei Spieler je einen Gegenstand aussuchen, den sie der hochverehrten Kundschaft als ihre Ware anpreisen. Es versteht sich wohl von selbst, dass der angebotene Gegenstand ganz besondere Vorzüge besitzt.

Wer erweist sich als besonders ausdauernder Anpreiser seiner Ware? Welcher Händler muss zuerst lachen?

4. Foto, Film und Radio

Material: Kärtchen mit Tätigkeiten

Zeit: ca. 15 Minuten

Personen: 4 Spieler

Vier Spieler ziehen ein Kärtchen mit einer Tätigkeit (z.B. essen, Auto fahren, abwaschen, Schreibmaschine schreiben, duschen ...). Die Spieler sollen jetzt zeigen, wie diese Tätigkeit ...

- A** auf einer Fotografie (Standbild) aussieht.
- B** im Stummfilm (Bewegung ohne Sprache) dargestellt wird.
- C** im Tonfilm dargestellt wird (Bewegung und Sprache).
- D** sich als Hörspiel im Radio präsentieren lässt.

V. Zum Schluss

Der Vorhang fällt, das Stück ist zu Ende.

Nicht so mit der Theaterpädagogik, hier geht es dann eigentlich erst richtig los. Nachbereitung, Besuch in den Theaterwerkstätten, Theaterworkshops, Ferienspiele, Diskussionen mit den Schauspielern ... Aber eins nach dem anderen.

Für jetzt würden wir gerne erfahren, wie Ihnen unser erster Schritt in Sachen Theaterpädagogik gefallen hat. Wie sind Sie mit der Mappe zurechtgekommen? Über eine kurze oder auch längere Mail würden wir uns freuen.

Für diese Spielzeit verabschieden wir uns nun von Ihnen und hoffen, Sie mit noch mehr Theaterfreude und Theaterneugierde im neuen Jahr wieder zu treffen.

Es grüßt Sie Ihre

Ulrike Leithner

SchauspielerIn und Theaterpädagogin

VI. Kopiervorlagen 1 – 8

Kopiervorlage 1

„Schnellkurs Märchen“ Winfried Freund

Kopiervorlage 2

„Verstoßen, verschlungen, erschlagen...“ Almut Bockemühl

Kopiervorlage 3

„Wie Dornröschen seine Unschuld gewann“ B. Mazenauer und S. Perrig

Kopiervorlage 4

„Die Märchen der Brüder Grimm“ Heinz Rölleke

Kopiervorlage 5

Auszug aus Wikipedia

Kopiervorlage 6

„Mein erstes Kinderlexikon“

Kopiervorlage 7

Auszug aus dem Konzept der Hanauer Märchenfestspiele

Kopiervorlage 8

„Dornröschen“ ein Gedicht von Friedhelm Kändler

Kopiervorlage 1

Schnellkurs Märchen

Winfried Freund

Es war einmal Herkunft und Name

... das alte Volksmärchen ist nichts kunstvoll Ausgedachtes und Gemachtes, es ist gewachsen, und es wuchs aus der Seele der Menschheit, aus ihren Regungen, ihrem Verlangen und Streben, aus Erfahrungen sowohl wie aus Träumen und Wünschen.
Lisa Tetzner, in: *Die schönsten Märchen der Welt*. Arau (Schweiz) 1979.

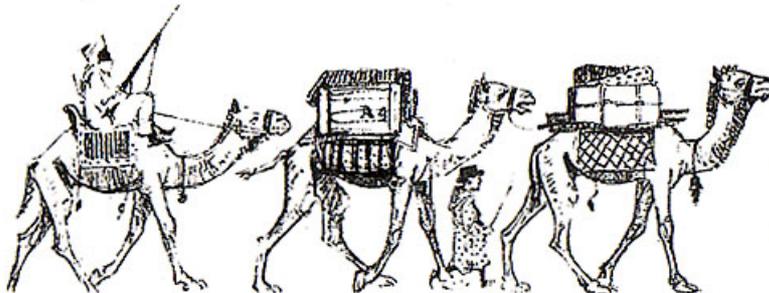
Herkunft und Name des Märchens

Das Märchen gehört zu den ältesten literarischen Ausdrucksformen. Seine Entstehung verdankt es einem zunehmenden kulturellen Selbstverständnis, verbunden mit der Entwicklung einer Erzähl- und Schreibkultur. Es verwundert daher nicht, wenn erste Spuren im alten Orient, in Sumer, Ägypten und Indien erkennbar werden. Die Begegnung mit der arabischen Kultur zur Zeit der Kreuzzüge ließ orientalische Märchenmotive und Märchenstrukturen verstärkt in die mittelalterliche Erzählliteratur Europas eindringen. Daneben überlebt gerade in den Artusromanen die keltische Neigung zum Wunderbaren.

Das Märchen entwirft Grundzüge eines elementaren Selbst- und Weltverständnisses. Wo immer Menschen nachzudenken beginnen über ihr kreatürliches Schicksal, über ihre Gefühlswelt, ihre sozialen Bindungen und über ihre Wünsche, legt sich das Märchen nahe, die bündige Gestaltung dessen, was den Menschen im Kern angeht. Geburt und Tod, Leben und Sterben, Lieben und Hassen, Aufbauen und Zerstören, Egoismus und Gemeinschaftsgefühl, aber auch Angst und Verzweiflung, Hoffnung und Erlösung, der unbändige Wunsch, hier und jetzt glücklich zu werden, getragen von der eigendynamischen Motorik des Wunders, das alles hat Platz im Märchen.

In seinem Spektrum erstrahlen die dunklen wie die hellen Farben des Lebens. Unerschütterlich aber ist das Vertrauen auf den letzten Triumph des Hellen über das Dunkle. Noch dort, wo der Tod unausweichlich ist,

Die Karawane.
Illustration von Emil Zbinden zur Rahmen-
erzählung von Wilhelm
Hauffs erstem Märchen-
almanach.

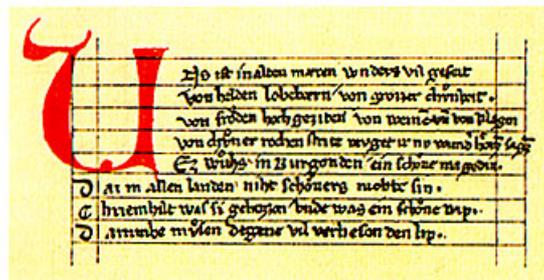


8

Herkunft und Name **Es war einmal**

nimmt der Einzelne ihm den Stachel, indem er sein existenzielles Schicksal akzeptiert und als Vollendung bejaht. Das Märchen ist elementare Menschenkunde zwischen dem, was ist, und dem, was sein könnte, immer im dynamischen Gleichgewicht von Wirklichkeit und Utopie. Es erzählt keine Geschichten von Helden und Heldentaten. Der Mensch im Märchen ist eingebunden in die Gesetze des Daseins, die er aushalten und erfüllen muss. Nicht der Held steht im Mittelpunkt, sondern der Mensch.

Kurz vor 1450 taucht in einer in Leipzig erschienenen Erzählsammlung die Bezeichnung *merechyn* für kurze Geschichten auf, in denen sich häufig Wunderbares ereignet. Märchen ist eine Diminutivbildung zur



Der Anfang des Nibelungenliedes in der Hohenems-Münchener Handschrift mit dem ausdrücklichen Hinweis auf *maere* in der ersten Zeile.

maere, jener Erzählform, die vorgibt, Wirkliches darzustellen und von herausragenden Menschen und als wirklich vorgestellten Ereignissen zu berichten. Im berühmten *Nibelungenlied* entfaltet sich die *maere* als Geschichtserzählung. Die Verkleinerungsform bezeichnet demgegenüber sowohl den Verzicht auf spektakulär Geschichtliches und Heldisches als auch die Ausweitung des als wirklich Vorgestellten zum Wunderbaren. Vor allem aber verdeutlicht die Diminutivbildung die Reduktion auf Elementares und Wesentliches. Während man im Italienischen an *cunto* (*racconto*), im Französischen an *conte* und im Englischen an *tale* festhält, allesamt nicht weiter spezifizierte Bezeichnungen für die Erzählung, entwickelt man im Deutschen einen eigenen charakteristischen

Kopiervorlage 2

Verstoßen, verschlungen, erschlagen...

Über Grausamkeit im Märchen

von Almut Bockehmühl

Einführung

gewollt wurde. Deshalb möchte ich ein paar wichtige Aspekte, die für alle Einzelbetrachtungen gelten, hier vorausschicken.

Was ist ein Märchen? – Jedenfalls nicht eine individuelle Dichtung irgendeines bestimmten Autors, und sei sie noch so fantastisch. Wenn uns jemand sagt, er hätte ein Märchen geschrieben, so können wir von vornherein sicher sein, dass es kein Märchen ist, sondern eine Märchenimitation. «Kunstmärchen» sind eine durchaus legitime Literaturgattung, sollten aber nicht mit echten Märchen in einen Topf geworfen werden. Echte Märchen sind in jahrhundertelanger Überlieferung von Mund zu Ohr weitergegeben worden, in jedem Volkstum ähnlich und doch verschieden. Die Brüder Grimm hielten sie für eine Art Naturpoesie, daher waren ihnen auch die Grausamkeiten kein Problem, weil Grausamkeit offensichtlich auch in der Natur des Menschen liegt. Dazu muss gesagt werden, dass die Brüder Grimm einen sehr viel umfassenderen und weniger materialistischen Begriff von der «Natur des Menschen» hatten als wir heutzutage. Auch das Mythische gehörte für sie zur Natur. Ihre Märchensammlung ist für sie eine Nachlese, vergleichbar mit dem Ährenlesen armer Leute auf Feldern, die bereits abgeerntet oder durch die Unbill der Witterung zerstört worden sind.²

Wir können dieses Bild weiterführen und nach der Zeit fragen, in der die Ernte noch gesund und üppig auf den Feldern stand. Das war die Zeit, in der das menschliche Bewusstsein noch natürlicherweise Bilder hervorbrachte und sich von Bildern ernährte. Davon gibt es heute nur noch spärliche Reste. Allerdings – so fügen die Grimms in der Vorrede ihrer Sammlung hinzu – sind diese wenigen verbliebenen Körner Samen für die Zukunft «vielleicht die einzigen». Das ist wahrlich ein hoher Anspruch. Er gibt uns aber auch die Legitimation, uns heute noch mit diesen Zeugnissen alter Zeiten zu befassen und von ihrer Wichtigkeit überzeugt zu sein.

Die Bilder, die damals auf den Feldern des menschlichen Bewusstseins sprosseten, stammen aus einer Urweisheit, die von den Menschen alter Zeiten tief erlebt wurde, uns aber verloren gegangen ist. Die Brüder Grimm haben dies gefühlt, wenn auch wohl nicht ganz klar verstanden. Aus solchen erlebten Bildern ist die gesamte Sprache hervorgegangen.

– 8 –

Kopiervorlage 3

Wie Dornröschen seine Unschuld gewann.

Archäologie der Märchen

von Beate Mazenauer und Severin Perrig

dien *Hamlet* (1604) und *Macbeth* (1606) hat entnehmen können?⁴ Solch eine Frage könnte die traditionelle Märchenforschung stellen. Weil die zitierte grausame Geschichte vom einsamen Dänenprinzen weitaus primitiver, einfacher erzählt wirkt als die verwickelten Dramen des Engländers, müßte sie folgedessen eben als ursprünglicher gelten.⁵

Ohne Zweifel handelt es sich bei unserem Beispiel um eine haarsträubende Flunkerei, doch weist sie auf die Schwierigkeiten hin, welche mündliche Märchenüberlieferung beziehungsweise ihre Erforschung immer wieder bereiten. Deshalb müssen heute neue, grundsätzliche Fragen gestellt werden, die nicht auf reinen Vermutungen beruhen, sondern sich danach erkundigen, wie denn diese Überlieferung überhaupt funktioniert. Kann ein Märchen über Hunderte, ja Tausende von Jahren einzig auf mündlichen Wegen unverändert im Erzählschatz bewahrt werden? Und wie erinnerten sich die Menschen einst ohne Hilfe der Schrift ihrer Geschichten?

MÜNDLICHES ERZÄHLEN

Anhand von kindlichen Zuflüster-Spielen läßt sich leicht nachvollziehen, wie unsicher, schwankend die mündliche Kommunikation sein kann. Robert Musil gibt im *Mann ohne Eigenschaften* ein Beispiel dafür:

»Die Eskadron reitet in Zweierreihen, und man läßt ›Befehl weitersagen‹ üben, wobei ein leise gesprochener Befehl von Mann zu Mann weitergegeben wird; befiehlt man nun vorne: ›Der Wachtmeister soll vorreiten‹, so kommt hinten heraus: ›Acht Reiter sollen sofort erschossen werden‹ oder so ähnlich.«⁶

Der Befehl freilich könnte auf einem Zettel schriftlich fixiert und so inhaltlich gesichert durch die Reiterkolonne durchgereicht werden. Die Schrift ist es,⁷ die den Menschen vom »bildgebundenen magischen Denken« befreit und ihm als Instrument »ein folgerichtiges Sprechen statt des mythischen, kreiselnden Raunens« in die Hand gibt.⁸ Mit ihrem System muß der Mensch nicht mehr auswendig lernen, was behalten und nächsten Generationen überliefert werden soll, und zugleich bringt jenes einen Sachverhalt dergestalt auf die Reihe, in Ordnung, zur Klarheit, daß er später wieder nachvollzieh-

bar ist. Dieses zeilenförmige Aneinanderreihen von Zeichen beeinflusst jedoch nachhaltig unser kollektives Gedächtnis. Zeichen und Zahlen organisieren und strukturieren die menschliche Erinnerungsfähigkeit und provozieren dadurch ein logisches Denken wie Handeln. Ja, das Schriftbewußtsein macht überhaupt erst das moderne abendländische Geschichtsbewußtsein möglich, indem es Erlebtes und Vergangenes hierarchisch organisiert und strukturiert.⁹ Darüber freilich verkümmert jenes alte erinnerte Wissen, das keine schriftliche Fixierung erfahren hat. Vergleichbar mit Musils Reiterbefehl wandelt es ständig seine Form und seinen Inhalt.

Die ursprüngliche Beschaffenheit unseres Gedächtnisses in vorschriftlicher Zeit läßt sich annäherungsweise am Beispiel von schriftlosen Gesellschaften beobachten. Noch heute gibt es etwa in Afrika mündliche Bewahrer der alten Stammesgeschichten, die sogenannten *Griots*. Sie wirken gleichsam als ein »kulturelles Gedächtnis«¹⁰, das die Vergangenheit mündlich von Generation zu Generation weiterträgt. Damit jedoch nichts verlorenght, bedarf es strenger Erzählstrukturen und -rituale. Der Ethnologe Jan Vansina hat diese flüchtige Kulturüberlieferung durch erinnerte Wiedergabe näher untersucht. Dabei zeigt er, daß sich mündlich überlieferte Geschichten, also auch Märchen, jeweils stark an zeitgenössischen Lebensanschauungen und Moralvorstellungen orientieren und diese im Kontext des eigenen Erfahrungshorizontes interpretieren. Obwohl als reine »Fiktion« angesehen und aufgrund des Unterhaltungswertes ständig alltagssprachlichen Veränderungen der äußeren Form für ein zeitgenössisches Publikum ausgesetzt, enthalten sie dennoch wichtiges historisches Quellenmaterial und vermitteln Lebenszeugnisse aus verschiedensten Epochen. Professionelle Erzähler wie die Griots bewahren und überliefern dieses Wissen, indem sie sich auf Gedächtnis-Techniken und Erzählrituale spezialisieren. Als Hilfsmittel dienen ihnen dabei sprachliche wie außersprachliche Elemente: Einprägsame Stichworte und rhythmische Textgliederung sowie auffällige Objekte, bemerkenswerte Landschaftsformen und musikalische Untermalung.¹¹ Indem sie die Erzählungen sinnlich mit der »erlebten Zeit« und mit dem »belebten Raum« verknüpfen,¹² ermöglichen sie das

Bild der Vergangenheit traditionell zu konservieren und gesellschaftspolitisch zu steuern.

Für das menschliche Erzähl-Gedächtnis, das aus direktem Erleben und Hörensagen schöpft, ist die »jüngste Vergangenheit« maßgeblich, also der Zeitraum von drei bis vier Generationen oder achtzig bis hundert Jahren, innerhalb dessen in Schrift-Kulturen die »*biographische Erinnerung*« funktioniert. Weiter zurückliegende Ereignisse benötigen für ihre Vergewärtigung dagegen ein Schrift-Gedächtnis,¹³ das aufgrund seiner Systematik und Sicherheit die zentrale Steuerungsfunktion der kulturellen Überlieferung übernimmt. Der mündliche Traditionsstrang wird angesichts dessen zur Folklore oder zum Aberglauben herabgestuft beziehungsweise in die Subkultur verdrängt.¹⁴

In diesem Zusammenhang muß auch das abendländische Märchen betrachtet werden. Mit andern Worten, die Kontinuität von mündlichen Überlieferungen über Jahrtausende hinweg ist bisher maßlos überschätzt worden.¹⁵ Bewahrt wurden Märchen in erster Linie durch periodische schriftliche Fixierungen und Bearbeitungen, derweil sie zwischendurch mündlich nacherzählt und umgewandelt der spontanen Unterhaltung dienten. Darin besteht letztlich auch das eigentliche Wesen der Märchen: sie wollen nicht die Geschichte bewahren oder kulturelle Ursprünge mythisch verklären – sondern vor allem gefallen und Vergnügen bereiten. Daraus beziehen sie ihre Faszination, und deswegen werden sie immer wieder weitererzählt, sei es mündlich oder schriftlich.

Lust und Vergnügen an Märchen, Schwänken und andern Geschichten ließen schon frühzeitig eine Gruppe von professionellen Erzählern und Erzählerinnen entstehen, die – mit gutem Gedächtnis begabt oder des Lesens kundig – zwischen geschriebenen Texten und dem leseunkundigen Volk vermittelten. Dorforiginale, Ammen, Barbieri, aber auch Bänkelsänger, Vorleser oder Gaukler, die sich ihre Tätigkeit durchaus vergelten ließen. In einem populären französischen Fabliau bzw. Schwank aus dem 13. Jahrhundert vom *Ritter, der die Mösen zum sprechen brachte* heißt es:

Fabliaux sind jetzt sehr in Mode; manchen Heller haben jene, die sie erzählen und verbreiten, dafür eingestrichen, weil sie den vergnügten Leuten und den Müßiggängern viele Freude

*bringen, wenn das Publikum nicht zu laut ist; selbst denen, die sehr traurig sind, verschafft es große Erleichterung, wenn sie gute Fabliaux vorlesen hören, und es bewirkt, daß sie Schmerz und Kummer, die Bosheit der anderen und ihre trüben Gedanken vergessen.*¹⁶

Demzufolge besitzt die Erzählkunst nebst unterhaltenden auch soziale Funktionen. Es wird erzählt, um die Leute abzulenken, ihnen Trost zu spenden oder auf ungelöste Fragen mit wunderlichen Geschichten zu antworten: Wer's erzählt und wer's hört, ist nicht allein. Ungeachtet der Form teilt, wer sich mitteilt, mit andern die Erfahrungen. Ob Märchen, Schwänke, Sagen oder wahrhaftige Begebenheiten, bis in die frühe Neuzeit wurden sie stets so vergegenwärtigt, daß sie den Geist des geläufigen Alltags spiegelten. Hauptsache war, sie wirkten gut erzählt.¹⁷ Da konnte selbst das marktschreierische Anpreisen von Waren märchenhaft klingen.¹⁸

Einen markanten Aufschwung nahm dieses *Erzählgeschäft* speziell im 16. Jahrhundert, wobei sich infolge des Buchdrucks vor allem die Austauschbeziehungen zwischen mündlichem und schriftlichem Erzählen intensivierten.¹⁹ Die Überlieferung von Geschichten vollzieht sich entsprechend auf zwei Ebenen: geschriebene Texte vermitteln zwischen Sprachen, Kulturen und Epochen, während mündliche Erzählungen sich die Geschichten aneignen und im Volk verbreiten.²⁰ Letzteres geschah immer verfeinerter und schneller, je stärker billige Druckerzeugnisse jene popularisierten und je zahlreicher die Lesekundigen wurden.²¹ Innerhalb dieses mündlich-schriftlichen Austausches laufen die Kommunikationsströme zwar weiterhin vom Mund zum Ohr, doch werden sie mehr und mehr von der »*Seh-Kultur des Lesens*« direkt oder indirekt unterstützt.²² Wer erzählt, der schöpft unwillkürlich aus dem reichen Fundus europäischer Geschichtstradition. So gesehen erweist sich die rein mündliche Überlieferung von Märchen als Fiktion, als ein eigentlicher Mythos vom Märchen. Viele der heute gut bekannten Märchen haben in Novellensammlungen des 15. und 16. Jahrhunderts, in höfischen Ritterepen oder in geistlichen Texten des Mittelalters ihre Ursprünge. Und selbst die gesellige Erzählrunde um das Herdfeuer herum ist laut dem Volkskundler Rudolf Schenda »*ein kulturhistorisch spätes Lernprodukt aus Schulunterricht, Mär-*

chenlektüren nach bürgerlichen Anthologien sowie aus Kunst-Vorstellungen und Volks-Projektionen romantischer und spätromantischer Ethnographen und Kulturkritiker«. ²³

Im Unterschied zum eigentlichen Mythos²⁴ jedoch sind Märchen leichter durchschaubar und ohne Deutungshilfe zu verstehen. Sie geben schneller ihre sozialen und kulturellen Bedingungen preis, so daß sie auch besser als Quellenmaterial für mentalitätsgeschichtliche Untersuchungen dienen können. Mythen haben sich demgegenüber schon vor Jahrhunderten zu »geschlossenen Systemen«²⁵, zu fast unantastbaren Texten verfestigt und damit ihre kulturhistorischen Wurzeln verhüllt.²⁶ Das Märchen verwirklicht und anonymisiert gleichsam, was im Mythos entwirkt und heroisch individualisiert erscheint. Die Helden und Götter besitzen Namen und begründen herrschaftliche Geschlechter; die Figuren im Märchen dagegen sind einfache, stilisierte Typen und verkörpern die unspektakuläre Alltagswirklichkeit und deren Probleme.²⁷ So setzt der Mythos eine grundlegende ideologische wie kulturelle Norm, der das Märchen mit den wirklichen Dingen des täglichen Lebens gegenübersteht: schlicht, demütig – zugleich aber auch ungebärdig und subversiv.²⁸

DIE GEBURT DES MÄRCHENS AUS DEM ZEITGEIST

Weder Mythos noch Märchen sind aber unveränderlich und gleichsam archetypisch seit jeher vorgegeben beziehungsweise vorhanden. Beide unterstehen vielmehr ständig einem Prozeß der Um- und Neugestaltung, der innerhalb der Überlieferung zu *Verbesserungen* neigt, die von den Quellen her nicht zu erklären sind.²⁹ Allein die Wandelbarkeit wirkt beim Märchen ausgeprägter fort, und die Phantasie entzündet sich in jeder Epoche an ihnen von neuem, da sie quasi als Projektionsfolien für eigene, zeittypische Geschichten dienen.

Märchen- und Geschichtensammlungen gibt es entsprechend seit der Antike. So trug etwa Ovid (43 v.–18 n. Chr.) in seinen *Metamorphosen* die Mythen der griechischen Antike nicht zuletzt zum Zwecke der geistreichen Unterhaltung zusammen.³⁰ Ebenso beliebt wie modellhaft für die abendländi-

Kopiervorlage 4

Die Märchen der Brüder Grimm

von Heinz Rölleke

II.

Das Vorfeld der Kinder- und Hausmärchen

Das Wort »Märchen« ist eine Diminutivbildung zum Substantiv *mære*, was seinerseits »Nachricht von einer geschehenen Sache«, »Botschaft« bedeutet. In diesem Sinn kann der Märchenerzähler Musäus noch Ende des 18. Jahrhunderts formulieren, ein Fremdling sei durch Stadtklatsch »das Märchen des Tages« gewesen, während Luther in seinem bekannten Weihnachtslied von 1539 sogar die Frohe Botschaft (Verkündigung mit höchstem, nämlich göttlichem Wahrheitsanspruch!) als »gute neue Mä(h)r« apostrophiert. Das Substantiv ist im Althochdeutschen nicht belegt, wohl aber das Adjektiv derselben etymologischen Wurzel »mār-i« in der Bedeutung »berühmt« (in den Vornamen Dag-mar, Diet-mar, Thank-mar, Walde-mar usw. noch in dieser Form erhalten; vgl. slawisch Wladi-mir). Die »Mähre« ist im eigentlichen Sinn also eine Nachricht oder Botschaft von einer Sache, einem Geschehnis, einer Wahrheit, die berühmt ist oder berühmt zu werden verdient, so daß sie sich herumspricht. Adelung, der in seinem Wörterbuch von 1777 das Wort onomatopoetisch zu erklären sucht (»ahmet ohne Zweifel durch seinen Laut das laute Geräusch nach, welches der erzählende Mund eines oder mehrerer verursacht«), irrt zwar sprachhistorisch, markiert aber sozusagen den Sitz im Leben: die mündliche Verbreitung solcher Mährchen (modern: oral tradition). Zum Diminutiv schreibt Adelung zugleich:

Mährchen: Oberdeutsch und in der anständigen Schreibart Mährlein [...]. Wo es am häufigsten von unwahrscheinlichen Erdichtungen, welche bloß in der Absicht zu belustigen erdichtet werden, gebraucht wird, um es von der Fabel und andern Arten der Dichtung zu unterscheiden.

Die oberdeutsche (-lein) und die mitteldeutsche (-chen) Diminutivform (das niederdeutsche -ken hat Adelung übergangen) sind hier zugleich als Gattungskennzeichnungen belegt. Diese Bedeutungsspezialisierung oder -verengung verdient Beachtung. Die Diminuierung weist einerseits und sozusagen selbstverständlich auf die Tatsache, daß die so bezeichneten Geschichten klein, d. h. kurz sind; die gewichtigste Ursache dafür sind die Bedingungen mündlicher Tradierung: Wer kein Berufserzähler ist, wird in der Regel nur Geschichten kürzeren Umfangs sich haben einprägen und weitererzählen können. Andererseits aber zeigt die Diminuierung offensichtlich in eins damit an, daß solche Geschichten in einem bestimmten Sinn »unwahrscheinlich« sind oder wirken. Wie eine Diminuierung den Anspruch auf Ernsthaftigkeit oder Gewichtigkeit sublimieren kann, weist etwa das Nebeneinander von »Freund« und »Freundchen« oder von »Stunde« und »Stündchen« aus (letztere bezeichnen sachlich dasselbe: einen Zeitraum von sechzig Minuten, und doch werden sie im Sprachgebrauch in recht divergierendem Sinn eingesetzt; ob man eine schwere »Stunde« durchleidet oder ein seliges »Stündchen« durchkost – die Divergenz des Geschehens und der Aussage ist jedermann klar).

Mit diesen Hinweisen zur Wortgeschichte ist zugleich das Bedeutungsfeld umrissen, auf das die Romantiker um die Wende vom 18. zum 19. Jahrhundert bei ihrer schnell wachsenden Aufmerksamkeit für das Wort und die Sache »Märchen« stießen. Zwar hatte Goethe 1795 mit seinem die *Unterhaltungen deutscher Ausgewanderten* krönenden *Märchen* eine Art seriöser Begeisterung für die noch recht vage definierte Gattung dokumentiert und geweckt (hier sind besonders die Äußerungen Novalis' und Tiecks zum Märchen sowie deren und Wackenroders Märchendichtungen zu nennen), doch in Kreisen der meisten Literaten, der Kunstrichter wie des Lesepublikums waren gerade hinsichtlich der mündlich tradierten Geschichten dieser Art zweifellos noch andere Vorstellungen eindeutig dominierend. Das können zwei Aussprüche aus jenen Jahren belegen: »Am-

menmärchen, im Ammenton erzählt, mögen sich durch mündliche Überlieferung fortpflanzen, aber gedruckt müssen sie nicht werden«, sagt ausgerechnet der feinsinnige Märchenkennner, -liebhaber und -bearbeiter Christoph Martin Wieland. Und noch nach Erscheinen der weithin bahnbrechenden Grimmschen Sammlung tadelt August Wilhelm Schlegel, einer der Inspiratoren der romantischen Bewegung im allgemeinen und damit auch geistiger Vater beginnender Wertschätzung der Volksliteratur im besonderen:

Was nun die Ammenmärchen betrifft, so wollen wir sie keinesweges geringschätzen: nur glauben wir, daß das Vortreffliche in dieser Gattung eben so selten ist, als in allen übrigen. Jede gute Wärterin soll ihr Kind unterhalten oder wenigstens beruhigen und einschläfern; leistet sie dies durch ihre Geschichtchen »Es war einmal ein König« u. s. w., so ist weiter keine Forderung an sie zu machen. Wenn man aber die ganze Rumpelkammer wohlmeinender Albernheit ausräumt und für jeden Trödel im Namen der »uralten Sage« Ehrerbietung begehrt, so wird in der Tat gescheiten Leuten allzu viel zugemutet.

Es fällt auf, daß die beiden geistvollen Kritiker sich des Begriffs »Ammenmärchen« bedienen und damit die Diskussion auf die schon in der Antike geläufigen, mündlich überlieferten »fabulae nutricum« eingeschränkt wissen wollen – mit ausschließlicher Betonung ihrer Unterhaltungsfunktion für Kleinkinder oder kleine Geister. Ausgeklammert bleiben dergestalt a priori die Fragen nach anderen Eigenschaften oder Qualitäten dieser volksliterarischen species, aber auch das weite Feld der »Feenmärchen«, die seinerzeit einen großen Teil des literarischen Marktes in ganz Europa beherrschten und zweifellos ihrerseits die mündliche Erzähltradition wiederum beeinflussten.

Ehe von den Anfängen der Grimmschen Märchensammlung und deren Intentionen die Rede sein kann, ist daher kurz dieses Spektrum der europäischen Märchenliteratur – auch was deren Rezeption im deutschsprachigen Bereich betrifft – vorzustellen und zugleich im Blick auf zugrundeliegendes mündliches Erzählgut sowie hier schon hinsichtlich

deutlicher Beziehungen zum Grimmschen Textcorpus zu analysieren.

Sieht man von vereinzelt Zeugnissen mehr oder weniger zufälliger Aufzeichnung oder bewußter Einbringung märchenhafter Geschichten oder Sujets in der antiken (*Amor und Psyche* bei Apuleius) und in der europäischen Literatur des Mittelalters (etwa in der Artus- oder Spielmannsepik sowie besonders in der Sammlung älterer Geschichten aus dem Jahr 1525 *Il Novellino – Le Ciento Novelle Antike*) ab, so verdient als erster Märchensammler überhaupt der Italiener Giovan Francesco Straparola aus Caravaggio bei Cremona genannt zu werden. 1550 und 1553 erschienen in zwei Teilen seine 74 Erzählungen unter dem Titel *Le piacevoli notti*. Straparola versammelte neben Übernahmen aus Boccaccio, Morlini und Jacobus a Voragine hier auch eine Reihe aus mündlicher Tradition geschöpfter Texte, die er in ihrer Drastik und Derbheit so gut wie unretuschiert ließ, so daß sein Werk auch deswegen noch im 16. Jahrhundert auf den kirchlichen Index der verbotenen Bücher geriet. Dennoch oder deswegen gab es aber offenbar schon zur gleichen Zeit eine Übersetzung ins Deutsche, die indes ebenso verschollen ist wie die Neuübertragung von 1699. Erhalten blieben die Übersetzungen der Geschichten IV.5 und V.2 aus dem Jahr 1687 (in Caspar Lolivettas *Das teutsche Gespenst*; ein Exemplar dieses Romans besaß Clemens Brentano – er schenkte es den Brüdern Grimm) sowie eine Bearbeitung der ersten sechs Stücke, die 1791 in Wien herauskam. Die (oft unterschätzten) Einflüsse Straparolas auf die deutschsprachige Tradition sind also nur bruchstückhaft zu belegen; eine Gesamtübersetzung durch Hans Flörke erschien dann erst 1908.

Noch sporadischer war die deutsche Rezeption eines der bedeutendsten und genialsten Märchenbücher der Weltliteratur, des *Lo cunto de li cunti uouero lo trattenemiento de' peccerille* (Das Märchen aller Märchen oder Unterhaltung für Kinder) des Giambattista Basile, das 1634/36 kurz nach dessen Tod in neapolitanischer Sprache erschien und seit der

Kopiervorlage 5

Quelle: wikipedia

Märchen (mittelhochdeutsch Maere = „Kunde, Bericht, Nachricht“) sind Prosaerzählungen, die von wundersamen Begebenheiten berichten. Im Unterschied zur Sage sind Märchen frei erfunden und ihre Handlung ist weder zeitlich noch örtlich festgelegt. Die phantastischen Elemente erscheinen in Form von sprechenden Tieren und Zaubereien mit Hilfe von Hexen oder Zaubern. In Deutschland prägten insbesondere die Brüder Grimm den Begriff.

Gut und Böse werden im Märchen in der Regel klar getrennt, meist in Form von guten und bösen Figuren. Inhaltlich steht meist ein Held im Mittelpunkt, der Auseinandersetzungen mit guten und bösen, natürlichen und übernatürlichen Kräften bestehen muß. Oft ist der Held eine vordergründig schwache Figur wie der jüngste Sohn. Am Ende eines Märchens wird das Gute belohnt und das Böse bestraft.

Im Gegensatz zum mündlich überlieferten und anonymen Volksmärchen steht die Form des Kunstmärchens, von dem der Autor bekannt ist.

Volksmärchen

Bei Volksmärchen lässt sich kein bestimmter Urheber feststellen. Die mündliche Weitergabe war für lange Zeit die ausschließliche und ist bis heute die natürliche Form der Überlieferung. Dennoch hat auch die schriftliche Überlieferung seit ihren Anfängen auf die traditionelle mündliche Erzählweise miteingewirkt, fanden doch schon im Mittelalter Märchen Eingang in die Literatur und wurden aus den verschiedensten Gründen schriftlich festgehalten. Mit der Möglichkeit des Drucks in der Neuzeit hat die schriftliche Verbreitung naturgemäß eine größere Position eingenommen. Aufgrund der mündlichen Erzähltradition besitzt das Volksmärchen keine konstante Form. Vielmehr tritt es in zahlreichen und teils sehr unterschiedlichen Varianten auf. Was all diese Varianten aber als solche auszeichnet, ist die Grundstruktur der Erzählung, d. h. Thema und Ablauf der Handlung werden in ihren charakteristischen Zügen beibehalten. Die Abweichungen der Varianten voneinander sind umso größer, je älter und je weiter verbreitet ein Märchen ist.

In Deutschland wird mit dem Begriff Märchen in erster Linie die Grimmsche Volksmärchen-sammlung „Kinder- und Hausmärchen“ (1812) assoziiert, jedoch gibt es noch unzählige andere deutsche Volksmärchen, da die Brüder Grimm nur einen Teil der damaligen Märchen aufzeichnen konnten. In Frankreich wurde die erste Märchensammlung 1697 von Charles Perrault angelegt und der Ausdruck "contes de fée" (Feengeschichten) geprägt, von dem sich das englische "fairy tales" ableitet. Das Element des Zauber- und Fabelhaften tritt hier schon in der Namensgebung zum Vorschein. Es sind jedoch nicht nur Zauberwesen (göttlichen oder teuflischen Ursprungs), welche die Märchenwelt so phantastisch machen, sondern Gegenstände mit magischer Wirkung, die den Märchenhelden von großem Nutzen sind oder das Verzaubertwerden in ein Tier, eine Pflanze, deren Symbolgehalt man hinterfragen kann. Desgleichen spielen hin und wieder Versteinerungen eine Rolle, die sich ebenso tiefenpsychologisch deuten lassen, wie Erlösungen durch die Tränen eines mitfühlenden Menschen.

In jedem Kulturkreis gibt es traditionelle Märchen und Sammler, die sich auf die Jagd nach ihnen gemacht haben. Um noch einige Beispiele anzuführen seien die Erzählungen aus 1001 Nacht, Charles Perraults "Histoires ou Contes du temps passé avec des moralités" sowie die Russischen Volksmärchen von Alexander Nikolajewitsch Afanasjew, die englischen Märchen von Joseph Jacobs und die norwegischen Volksmärchen von Peter Christen Asbjørnsen erwähnt. Als erster großer europäischer Märchenerzähler gilt der Italiener Giambattista Basile. Einige seiner Märchenmotive sind auch in der Grimmschen Sammlung zu finden.

Kopiervorlage 6

Mein erstes Kinderlexikon

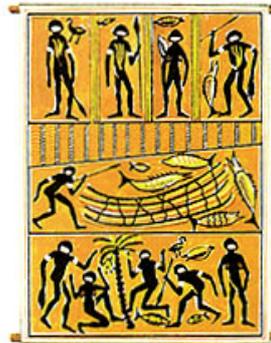
Verlag Naumann & Göbel

Märchen und Sagen

Märchen sind erfundene Geschichten. Sagen beruhen manchmal auf wahren Begebenheiten. In Märchen und Sagen kommen oft seltsame Wesen vor, zum Beispiel Zwerge, Riesen, Hexen und sprechende Tiere. Früher wurden solche Geschichten mündlich weitergegeben, heute kann man sie in Büchern lesen.

Welches ist dein Lieblingsmärchen?

▽ Schreibe doch selbst einmal eine Geschichte: Sie kann lustig, märchenhaft oder gruselig sein. Die Figuren, die in deiner Geschichte vorkommen, malst du dazu.



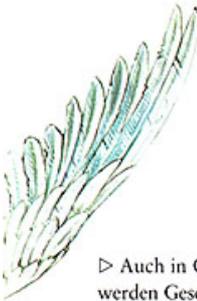
△ Die Ureinwohner von Australien malten Bilder-
geschichten über die
Erschaffung ihres Landes.



▷ Eine griechische Sage handelt von einem geflügelten Pferd namens Pegasus. Mit seinem Reiter Bellerophon erlebt es gefährliche Abenteuer.



◁ In Ghana in Afrika erzählt man sich Geschichten von der Spinne Anansi, die allerlei Streiche spielt.



▷ Auch in Comics werden Geschichten erzählt. Der Text zu den Bildern steht in Sprechblasen.



△ Das Märchen „Hans und die Wunderbohne“ erzählt von einem Jungen, der an einer Kletterbohne emporklettert, um einem bösen Riesen ein Zauberhuhn zu stehlen.

◁ Das Märchen „Der Zauberer von Oz“ erzählt von dem Mädchen Dorothy, das auf der Suche nach einem Zauberer unter anderem eine Vogelscheuche trifft.

Zum Weiterlesen

Afrika
Bücher
Kunst
Tanz
Theater



Kopiervorlage 7

Auszug aus: Die Konzeption der Brüder-Grimm-Märchenfestspiele Hanau

Die Märchen und ihre Inhalte

Die Märchen der Brüder Grimm spiegeln die ersten Erfahrungen mit der „Moderne“. Die Individuation, die Überwindung von Standesschranken, die Suche nach persönlichem Glück und das Streben nach romantischer Liebe sind Kennzeichen der bürgerlichen Lebensauffassung, die sich im Laufe des 19. Jahrhunderts auch auf andere Schichten ausweitete. Die Märchen der Brüder Grimm erzählen in diesem Kontext von individueller Befreiung. Die Helden lösen sich aus unerträglichen Familienverhältnissen, überwinden Standesschranken und stellen überkommene Traditionen in Frage. Das Individuum ist damit freigesetzt und reift durch die Erfahrung der Trauer und des Aufbruchs zu einem eigenständigen und verantwortlich handelnden Menschen.

Die Märchen spiegeln also den Umgang des Einzelnen mit seiner sozialen Umwelt. Jede zeitgenössische Interpretation muss daher die veränderten Lebensbedingungen berücksichtigen, um die Substanz der Märchen authentisch transportieren zu können.

Kopiervorlage 8

Dornröschen

Mit Küssen, mit kecken
Dornröschen zu wecken
Schlug sich Dorn für Dorn
Ein Prinz nach vorn

Durch einen Rosenwald
Dornröschen!
Dornröschen, halt
Aus, denn ich komme bald!

„Ja“, rief
Die Maid, die schlief
im Traume tief:

„Mich zu erlösen
Aus dem bösen
Bann, schöner Mann, komm an!“

Jahre vergingen

Im Winter hingen
Die Rosenköpfe runter
Litten unter der Kälte Macht
Wurden wieder munter

Sprossen neu
In des Lenzens Frühjahrspracht

Der Sommer kam
Der Herbst, er wich
Der Winter wieder nahte sich

Der Frühling
Ging...

So sehr sich der in Liebe erglühte
Prinz die Rosen zu köpfen bemühte
Bemühten sich die durch einer Hexe
Bösen Fluch gewachsenen Gewächse
Den Weg zu Dornröschen nicht
Frei zu geben

Im Kampfe verging des Prinzen Leben

Da lag er –
Erstochen, erstickt, resigniert
Und er war nicht der erste
Dem das passiert!

Gerippe neben Gerippe lagen
Sie alle! Die es wagen
Wollten, Dornröschen zu befreien

Ach!

Sieh dort zwischen
Den Rosenbüschen
Die Gerippe-Reihen
Tote Königssöhne in Scharen
Die allesamt gescheitert waren

Tot – tot – tot!

Dornröschen in bitterer Not
Wälzte sich auf ihrem Lager

Wurde mager
Verlor an Gewicht
Sie aß ja nicht!
Schlief ja nur in einer Tour

Wurde dünner, die schöne Maid
Mit des Wartens langer Zeit...

Was ist das?

Was krabbelt da?
Vor dem Schloss so sonderbar?
Halt! Zurück!
Was willst du von Dornröschen?

Sie rief nach Prinzen
Nicht nach Fröschen

Hinfort! Du nasses Krötentier
Das ist ein ander Märchen hier!

Die Rosendornen, die spitzen
Werden dir den Leib aufritzen...

Verflixt, der Lurch kommt durch!

Hopst in aller Ruhe, ganz gemach
Zu Dornröschens Schlafgemach
Hopst auf's Bett
Krabbelt zum Gesicht

Man glaubt es nicht!

Als wär der Frosch intelligent
Als ob er weiß, genaustens kennt
Wo's langgeht:

Kriecht an der Seite
Vorbei an den Rippen
Hoch zu Dornröschens süßen Lippen...

Ach so!
Das ist der Grund

Es sitzt eine Fliege auf dem Mund
Der Prinzessin –
Und putzt sich, macht sich fein

Fliege!
Das könnte dein Ende sein!

Zack!

Die Zunge saust aus dem Frosch heraus
Ein kurzes Kleben – dann ist es aus

Dornröschen erwacht

„Wer war's?“
Wer hat ein Ende gemacht
Dem Schlaf, dem langen
Dem ich verfangen?

Wo ist der königliche Junge
Der mich erlöst mit seiner Zunge
Der Galan, der Schlimme?“

„Quark!“
ertönt des Frosches Stimme

„Quark?“
Um der Himmel ew'ger Gnade
Ihr Götter nein!

Warst du das grade?

Soll das die Erlösung sein?
Hast du mich wachgeküsst?

Mutter! Vater! Mir ist
ein Frosch erschienen
Mich zu befreien!“

Durch des Schlosses Hallen
Drang der Jungfrau Schreien

Der König erwachte, die Königin
Die Minister...

Der Kochgehilfe fing
Sich eine Ohrfeige ein

Stubenmädchen und Lakaien
Stallburschen, Pferdesattler
Gouvernanten, Butler
Briefträger, Schlosspolizei...

Alle erwachten von dem Geschrei
Das Dornröschen entsetzt anhub

Sogar in den Bergen der Hirtenbub
Alle erwachten, wurden wach
Von dem Krach

Und freuten sich nicht wenig
„Dornröschen“
Sprach der König

„Es tut mir leid
Der Frosch hat nicht nur dich
Er hat auch mich befreit
Und alle hier...“

„Vater!
Der Frosch ist ein Tier!
Ich höre wohl nicht richtig?“

„Das, mein Kind, ist nicht wichtig
Der Bann ist gebrochen!

Ob ein Prinz kommt angeritten
Ein Bauerssohn herbeigeschritten
Oder ein Frosch kommt gekrochen

Versprochen ist versprochen!“

Und auch die Königin, die strickte
Nickte

„Nein!“
Rief Dornröschen
„Ich ekel mich vor Fröschen!

Heiraten?
So eine beliebige
Herbeigelaufene Amphibie?

Ich töte die Kröte!“

Und Dornröschen
Nahm den Frosch in die Hand
Warf ihn mit aller Kraft
Gegen die Wand

Ein Knall!
Gespritz...

Und vor Dornröschen stand
Ein wunderschöner, junger Mann

Der schaute die Maid zornig an

„Die junge Dame ist sich zu fein
Einen Frosch zu frei'n?

Na gut...

Dann bist du für mich
Und meine Nächte
Auch nicht die Rechte

Außerdem –
Ich wollte sowieso nur die Fliege.“

Sprach der Jüngling
Wandte sich ab sogleich
Und hopste stolz
Zurück zu seinem Teich

Und die Moral von der Geschichte?
Ich weiß es nicht

Das Leben ist Hart und unerträglich
Täglich

Erweist es sich auf's Neue, wie
Das Leben zuschlägt

Voller Ironie

Träume vom Feinsten
Beim Erwachen
Musst du Zugeständnisse machen

Träume vom Zusammenleben
Mit einem königlichen Mann...

Das soll's doch geben
Dass auch ein Frosch
Eine Frau glücklich machen kann

Ein Frosch in der Hand
Und endlich wach
Ist besser als ein Prinz auf dem Dach

Dornröschen hat ihre Entscheidung bereut
Und wenn sie nicht gestorben ist
Bereut sie sie noch heut

Geht heimlich des Nachts zum Teich
einen Frosch zu fangen
Nimmt ihn in ihre Hände

Kehrt zurück zum Schloss
Und wirft ihn dort
Voller Hoffnung gegen die Wände

Ansonsten ist nichts passiert

Vierteljährlich
Wird das Zimmer neu tapeziert

So ist das eben
Wie im Märchen, so im Leben

Manche Liebesgeschichten enden
Mit Flecken an den Wänden

Friedhelm Kändler

in WOWO Mehrchenstunde, Wehrhahn
www.friedhelmkaendler.de

VII. Veranstaltungshinweise

Die nachfolgenden Veranstaltungshinweise sind eine Auswahl aus dem diesjährigen Programm die wir Ihnen im Rahmen Ihrer pädagogischen Arbeit in Sachen Märchentheater empfehlen möchten. Weitere Veranstaltungen entnehmen Sie bitte unserer Homepage www.hanau.de/kultur/grimm.

Im Spielplan für Kindergärten und Schulen finden Sie verschiedene Vorstellungstermine speziell für Kinder und Jugendliche. Sie können aber auch gerne zu jedem anderen Veranstaltungstermin mit Ihren Gruppen kommen. Auch hier haben wir dieses Jahr die Möglichkeit, Ihnen einen Sondertarif einzuräumen.

Die Premieren auf einem Blick

DORNRÖSCHEN	22.5.2009
DER ALTE SULTAN	5.6.2009
DAS BLAUE LICHT	12.6.2009
CASSANDRINO, DER MEISTERDIEB	19.6.2009

Publikumsgespräche mit Regisseuren und Darstellern im „Märchencafé“

Für Kritik, Fragen und gerne auch Lob.

Sonntag, 24.5.2009 im Anschluss an die 17.30 h Vorstellung

Sonntag, 7.6.2009 im Anschluss an die 17.30 h Vorstellung

Sonntag, 14.6.2009 im Anschluss an die 17.30 h Vorstellung

Sonntag, 21.6.2009 im Anschluss an die 17.30 h Vorstellung

Tales and Music

Richard Martin wird an einem Vormittag im Roten Saal von Schloss Philippsruhe Geschichten in englischer Sprache erzählen, musikalisch begleitet von Vera Spillner

Sonntag, 5.7.2009 um 11.00 h

Einblicke hinter die Dornenhecke

Professor Dr. Heinz Rölleke (Germanist, Literaturwissenschaftler und Volkskundler) hält an zwei Vormittagen im Roten Saal von Schloss Philippsruhe Vorträge über die Welt der Märchen und der Brüder Grimm. An einem Vormittag geht es um den Briefwechsel der Brüder Grimm, die sich in tausenden von Briefen mit den Märchen und den Wirrungen des realen Lebens auseinandersetzen. An einem weiteren Vormittag beschäftigt sich der Märchenexperte mit den Märchen der diesjährigen Saison.

Sonntag, 14.6.2009 um 11.00 h

Sonntag, 29.6.2009 um 11.00 h

DER ALTE SULTAN im Hessenpark

Seit zwei Jahren besteht die erfolgreiche Kooperation mit dem Hessenpark, welche auch in diesem Jahr fortgeführt werden soll: An einem Wochenende werden die BGM die Produktion „Der alte Sultan“ im Hessenpark präsentieren. Diesmal im Museumsdorf selbst.

Samstag, 4.7.2009

Sonntag, 5.7.2009

VIII. Literaturhinweis

Hier nun einige Bücher und Links die wir Ihnen für die pädagogische Arbeit und die Arbeit zum Thema Märchen empfehlen möchten. Gleichzeitig dient diese Liste auch als Quellenangabe.

Bücher für die theaterpädagogische Arbeit

„Spiel mit Körper, Sprache, Medien. Eine Einführung in die Theaterarbeit“, Kerstin Eckstein u.a., Deutscher Theaterverlag, Weinheim 2004.

„Anwärmenspiel“, Josef Broich, Maternus Verlag, 2. Auflage, Köln 2005.

„Teamspiele für Beginner“, Josef Broich, Maternus Verlag, Köln 2005.

„Drauf los – Spieltheater“, Peter Thiesen, Beltz Praxis, Weinheim 1991.

Bücher für die Arbeit zum Thema Märchen

Märchen und Gedichte

„Mehrchenstunde“, Friedhelm Kändler, Neuauflage, Wehrhahn Verlag, Hannover 2008. (Eher was für Jugendliche und Erwachsene.)

„Brüder Grimm: Kinder- und Hausmärchen“, Gesamtausgabe mit den Originalanmerkungen der Brüder Grimm, Ausgabe letzter Hand. 3 Bände, Reclam Verlag, Stuttgart 2001.

„Kinder- und Hausmärchen“, Gesammelt durch die Brüder Grimm, mit Zeichnungen von Otto Ubbelohde und einem Vorwort von Ingeborg Weber-Kellermann, 3 Bände, Insel Taschenbuch, Frankfurt 1984.

„Grimms Märchen“, Mit Abbildungen von Holzschnitten von Ludwig Richter. Edition Dörfler im Nebel Verlag, Utting a. Ammersee 2002. (Inkl. Übersetzungen der mundartlichen Märchen ins Hochdeutsche.)

„Die ursprünglichen Märchen der Brüder Grimm“, Handschriften, Urfassung und Texte zur Kulturgeschichte, Gesammelt von Kurt Derungs, Edition Amalia, Grenchen b. Solothurn 1999.

Sekundärliteratur

„Die Märchen der Brüder Grimm. Eine Einführung“, Heinz Rölleke, 3. Auflage, Artemis Verlag, Bonn 1992.

„Verstoßen, verschlungen, erschlagen... Über Grausamkeit im Märchen“, Almut Bockemühl, Verlag Freies Geistesleben, Stuttgart 2008.

„Wie Dornröschen seine Unschuld gewann. Archäologie der Märchen“, Beat Mazenauer und Severin Perrig, KiWi Verlag, Leipzig 1995.

„Schnellkurs Märchen“, Winfried Freund, DuMont Verlag, Köln 2005.

„und weil sie nicht gestorben sind... Anthropologie, Kulturgeschichte und Deutung von Märchen“, Lutz Röhrich, Böhlau Verlag, Köln 2002.

Link-Liste

www.maerchenlexikon.de

www.theaterundschule.net

www.kjtz.de

www.assitej.org

IX. Informatives

Weitere Informationen zur Entstehung und Entwicklung der Hanauer Märchenfestspiele finden sie auf unser Homepage www.hanau.de/kultur/grimm. Auch weitere Informationen zu den Brüdern Grimm finden Sie dort.

Die Broschüre „Wie wäscht man einen Elefanten?“ können Sie unter folgender Adresse bestellen:

ASSITEJ

Vereinigung der professionellen Kinder- und Jugendtheater in Deutschland

Eckhard Mittelstädt

Schützenstr. 12, Vorderhaus

60311 Frankfurt am Main

Telefon: 069 / 291538

eMail: assitej@kjtz.de

Web: www.kjtz.de

Infos zu den Theatern in der Umgebung, Internationale Kontakte, Grimm und Grips:
Jahrbuch für Kinder- und Jugendtheater

X. Impressum

Beauftragt durch die Hanauer Märchenfestspiele

Festspielleiter: Dieter Gring

Erstellt von Ulrike Leithner

Telefon: 0176.2154 2560

eMail: theaterpaedagogik@dieleithners.de

Web: www.dieleithners.de

Layout von Christian Leithner

eMail: christian@dieleithners.de

Web: www.dieleithners.de

Illustration von Sylvia Küchel

Logoentwurf von Mercedes Benz AG

Festspielbüro

Pfarrer-Hufnagel-Straße 2

63454 Hanau

Telefon: 06181.24670 und 24677

Fax: 06181.246 71

eMail: maerchenfestspiele.hanau@t-online.de

Web: www.hanau.de/kultur/grimm

Die Materialmappen wurden ermöglicht mit freundlicher Unterstützung von der Kultur Region Rhein Main und der FraPort AG.

© 2009 Hanauer Märchenfestspiele