



BRÜDER GRIMM
MÄRCHEN FESTSPIELE

Die 27. Brüder Grimm Märchenfestspiele

DIE BREMER STADTMUSIKANTEN

Theaterpädagogische Begleitmappe für
Kindergarten und Grundschule



Spielstätte: Amphitheater Schloss Philippsruhe in Hanau **Kontakt:** Ulrike Leithner, Telefon 06151.422424, theaterpaedagogik@dieleithners.de

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

Vorwort

„Wenn die Sprache nicht stimmt, dann ist das, was gesagt wird, nicht das, was gemeint ist. So kommen keine guten Werke zustande. Also dulde man keine Willkür in den Worten.“

Konfuzius, 551 - 479 v. Chr.

Ich begrüße Sie in der neuen Spielzeit 2011 und freue mich, dass Sie hiermit eine weitere Materialmappe der Brüder Grimm Märchenfestspiele vor Augen haben. In diesem Jahr dreht sich in den Mappen alles um das gesprochene Wort.

Auf das Thema sind wir in diesem Jahr durch die Rückmeldungen von Pädagogen gekommen, welche mit ihren Klassen in unseren Stücken waren. Die Pädagogen berichteten von einer großen Unruhe der Schüler in den Vorstellungen. Auch glaubten sie, die Schüler seien mit der „alten“ Sprache überfordert.

Wir freuen uns über den intensiven Austausch mit Ihnen, denn so können wir versuchen, auf Ihre Wünsche und Bedürfnisse besser einzugehen.

Für viele Kinder ist es nicht selbstverständlich, ins Theater zu gehen. Das Sehen, Hören und Fühlen ist im Theaterraum ein Anderes als zum Beispiel im „Fernsehraum“. Wir finden, Kinder sollten für beide Welten ihre Augen, Ohren und Herzen öffnen können.

Helfen Sie uns, das Theater in seiner eigenen Form den Kindern nahe zu bringen.

Ich wünsche Ihnen eine märchenhafte Spielzeit und freue mich auf Ihre Rückmeldungen.

Es grüßt Sie

Ulrike Leithner

Schauspielerin und Theaterpädagogin BuT

Grußwort

Dies ist nun die 27. Spielzeit! Herzlich Willkommen!

Es ist das dritte Jahr für unsere theaterpädagogische Arbeit und wir freuen uns sehr, dass es wieder gelungen ist diese Arbeit für Sie aufrecht zu erhalten. Wir nehmen unseren kulturpädagogischen Auftrag ernst und machen uns viele Gedanken. Nicht alles ist umsetzbar und nicht nur weil die Mittel weniger werden.

Die alten Geschichten neu zu erzählen, ohne sie zu verraten, haben wir uns auf die Fahne geschrieben. Wer sich mit der Sammlung der Grimms und Märchen auseinandersetzt, weiß, dass auch die Märchen immer wieder der Wandlung und Veränderung unterlegen waren. Wir wollen sie nicht neu erfinden, aber neue Aspekte, neue Sichtweisen, und tiefe Einblicke in die Stoffe anbieten. Außenseitertum, das Gefühl von „gemeinsam sind wir stark“, der Kampf gegen scheinbar unbesiegbare Gegner prägen die Geschichten um *Der Froschkönig*, *Die Bremer Stadtmusikanten* und *Ali Baba und die vierzig Räuber*. Doch versprechen die Geschichten auch gleichzeitig ein Happy End. Denn die Helden in den Märchen wagen immer wieder Neues, gehen außergewöhnliche Wege und haben den Mut, aus ihrem engen, begrenzten Umfeld auszubrechen und sich aufzumachen auf einen ungewissen Weg, an dessen Ende die Belohnung für diesen Mut steht.

Die Festspiele verstehen sich als moderne Erzähler, die das Erbe der Brüder Grimm lebendig halten und immer wieder versuchen in der Sammlung der Kinder- und Hausmärchen – für Jung und Alt – Neues zu entdecken. Zum Beispiel mit der Auswahl von Märchen aus anderen Ländern, die eine enge Verbindung mit der Sammlung der Grimms haben.

In diesem Jahr mit *Ali Baba und die vierzig Räuber*, das im Märchen *Simeliberg* der Brüder Grimm seinen europäischen Verwandten hat und doch viel älter ist. Schon den Brüdern Grimm war dieser orientalischer Stoff bekannt und auf Grund der weiten Verbreitung nahmen die Grimms diesen Stoff in ihre Sammlung auf. Märchen und Theater gehen bei den Festspielen eine besondere Verbindung ein. Der Zauber der Märchen und der Zauber der Bühne ermöglichen das Erschaffen einer ganz neuen Welt in der fast alles möglich scheint und die uns vielleicht ebenfalls Mut macht, einmal über den Tellerrand hinauszuschauen.

Ich wünsche Ihnen eine spannende und berührende Spielzeit 2011.

Dieter Gring
Festspielleiter

Inhalt

	Seite
I. Das gesprochene Wort	5
II. Das Märchen	7
II.I Kurzfassung	9
II.II Zum Vorlesen	10
II.III Märchenfragen	13
III. Von der Hand in den Mund	14
III.I Übungen, Spiele und Bastelideen	15
III.II Ein kleines Stück Theater	20
IV. Der Theaterbesuch	22
IV.I Theaterfragen	23
IV.II Übungen und Spiele	24
V. Das Klingende Mobil	26
VI. Zum Schluss	27
VII. Veranstaltungshinweise	28
VIII. Literaturhinweise	29
IX. Informatives	32
X. Impressum	33
XI. Kopiervorlagen	34

I. Das gesprochene Wort

Dieser Titel hört sich fast an wie der eines Märchens der Brüder Grimm. Ist es doch auch so fantastisch und unglaublich – Wie geht es zu, dass der Mensch Worte bildet, sie ausspricht, sie formt und verändert? Wir nehmen die Sprache jeden Tag in Gebrauch und tun damit so selbstverständlich. Was wären wir ohne Sprache?

Kaiser Friedrich II. (1194 bis 1250) wollte wissen, ob der einzelne Mensch Sprache braucht. Dazu ließ er ein grauenvolles Experiment durchführen und Kinder ohne jeglichen Sprechkontakt aufwachsen. Alle Kinder starben innerhalb einer kurzen Zeit.

Ohne Sprache kann es keine Menschen geben, da nur sie sich Begriffe von ihrer Umwelt machen und so zwischen Ich und Du unterscheiden.

Es ist immer wieder ein Wunder und faszinierend, mit zu erleben wie ein Kind das Sprechen erlernt. Vom Baby mit Lauten und Lallen – hin zum zweijährigen Kind, das alles fröhlich nachplappert, was es hört. Mit drei Jahren verfügt es meist über einen beachtlichen Wortschatz, mit dem es unbefangen umgeht und sich gut verständigen kann. Täglich kommen neue Wörter hinzu, oft in atemberaubender Geschwindigkeit.

Das Kind lernt seine Muttersprache vor allem in der Kommunikation mit Erwachsenen und anderen Kindern im familiären Umfeld. In Familien, in denen der Bildkonsum die sprachliche Kommunikation nicht verdrängt, in denen viel über Erlebtes und Beobachtetes gesprochen wird, Märchen, Geschichten und Bilderbücher vorgelesen werden, das gemeinsame Spielen und Singen zum täglichen Leben gehören – dort kommt die intellektuelle und sprachliche Entwicklung der Kinder schneller und leichter voran.

Weitere Sprach-Multiplikatoren sind Kindergarten und Schule, aber natürlich auch andere Einrichtungen, in denen die Kinder in Kontakt treten und Sozialbeziehungen aufbauen. Die Verantwortung ist und bleibt groß.

Sprachrhythmus, Sprachmelodie, Gestik, Mimik, Vorstellungsvermögen, Fantasie und Wissen – dies alles sind Elemente einer menschlichen Sprache. Wie gelingt es, dies zu erlernen, dies in Einklang zu bringen, ja, so für sich zu gewinnen, dass wir zu dem Ausdruck finden, den wir beabsichtigen bzw. uns vorstellen. Nicht selten passiert es doch, dass unser Inneres etwas Anderes sieht als unser Äusseres darstellt. Wie kommt das?

Noch vor 250.000 Jahren haben wir Menschen uns nur über Grunzen und Lallen verständigt, organisch betrachtet. Schwierig wurde es dann vor ca. 50.000 Jahren. Da beherrschten wir schon einen richtigen Wortschatz und eine Grammatik. Leichter ist es seitdem nicht geworden. Unter Einsatz von Mimik, Gestik und Körpersprache kann das gesprochene Wort verschiedene Bedeutungen erlangen, das Wort kann ins Gegenteil verwandelt werden. Sprache ist nicht nur ein Austauschmittel von Sachinformationen.

Sprache hat auch etwas mit Sehen und Hören zu tun. Gebe etwas von Dir her und nehme etwas von dem anderen auf. Sprache und Kommunikation ist immer die Geschichte von Sender und Empfänger. Der Sender gibt mit Worten Signale von sich. Der Empfänger versteht diese Worte als eine bestimmte Botschaft und reagiert hierauf mit einer eigenen Botschaft.

Kinder lernen durch das Spiel, durch stetiges und lustvolles Wiederholen und Nachahmen.

„Ich weiß nicht, was ich gesagt habe, bevor ich die Antwort meines Gegenübers gehört habe.“

Paul Watzlawick

II. Das Märchen

Märchen sind mit eigener Sprache erzählte Geschichten. Von einem Mund zum anderen Ohr weitergegeben, mit eigener Gestik und Mimik verfeinert, mit neuem Wissen angereichert oder kreativem Gedanken verschönert - um dann niedergeschrieben zu werden.

Vor fast 200 Jahren haben die Brüder Grimm solche erzählten Geschichten als Märchen schriftlich festgehalten, so wie wir sie noch heute kennen.

Was für eine Kindheit hatten diese beiden Brüder? Aus welchem Schatz haben sie als Erwachsene geschöpft? Im Nachfolgenden ein kleiner Auszug aus einem Text von Louise Martinsson Mussweiler.

„Die Brüder erinnerten sich gerne an die schönen Dinge ihrer Kindheit wie flammende gemütliche Kaminfeuer, Honigkuchen, Eier suchen und Hühner füttern, Märchenstunde mit älteren Verwandten, Seifenblasen und Muscheln, Steine und Blätter sammeln. Es war eine Zeit von großer Liebe, Freude und Fürsorge. Die Gebrüder hatten zwar die Möglichkeit zu spielen, aber eher Phantasiespiele als im Freien zu toben. Sie sollten nämlich immer korrekt und sauber aussehen. Wilhelm konnte sich daran erinnern, was er einmal anhatte, als er sich im Park verlieb: ‚Einen weißen Anzug mit einem roten, gezwirnten Seidengürtel‘. Bist du jemals mit einem weißen Anzug in einen Baum geklettert? Jacob schrieb: ‚Ganz in der Nähe von der Wand an unserer Tür habe ich einen Hof aus Gras und Steinen gebaut, aber meinen Eltern hat es nicht gefallen‘.“

Das hört sich auf der einen Seite sehr blumig an, fast wie im Bilderbuch. Auf der anderen Seite klingt die Sehnsucht einer kleinen Kinderseele hervor, nach Freiheit, Selbstentfaltung und Anerkennung des eigenen Daseins.

Doch lesen wir weiter im Text von Louise Martinsson Mussweiler:

„Der Zusammenhalt der Geschwister in der Familie war sehr stark und liebevoll. Der Liebling der Familie war die einzige Schwester Lotte, um die sich alle Brüder kümmerten. Das Leben der Familie schien geborgen und sicher bis 1796, als der Vater im Alter von nur 44 Jahren an Lungenentzündung verstarb. Mit einem Schlag verschlechterte sich die Situation der Familie dramatisch. Dorothea war nun alleine mit allen Kindern. Die Schwester von Dorothea übernahm die Fürsorge von Jacob und Wilhelm. Die Brüder zogen nach Kassel und setzten die Schule dort fort. Trotz ermahrender und aufmunternder Briefe der Mutter und des Großvaters waren die schulischen Leistungen der Brüder unbefriedigend. Sie bemühten sich zwar, aber sie fanden den Unterricht mörderisch langweilig.“

Der Professor Friedrich Karl von Saviegny konnte jedoch die Begeisterung der Brüder für ältere deutsche Dichtung und Sprachforschung wecken.“

Warum dieser kurze Einblick in die Kindheit der Brüder Grimm? Weil man bei so berühmten Leuten immer vergisst, dass sie auch einmal klein waren. Sie kamen schließlich nicht als Märchenaufschreiber auf die Welt. Sie wussten anfangs auch nichts von der Welt und mussten sie entdecken und ihre Entscheidungen treffen. Elternhaus und Lehrer haben eine wichtige Rolle dabei gespielt.

II.1 Kurzfassung

DIE BREMER STADTMUSIKANTEN

Buch und Regie: Michael Deckner

Bühne: Tobias von Wolffersdorff

Kostüme: Ulla Röhrs-Stegmann

Premiere: 28. Mai 2011

Ein Esel, der zu alt geworden ist um schwere Säcke zu schleppen, entschließt sich zu fliehen, bevor ihn sein hartherziger Herr verjagt. Zufällig trifft er auf der Flucht auf einen Hund, der wegen seines hohen Alters erschlagen werden soll, eine Katze die keine Mäuse mehr fangen kann und einen Hahn der in die Suppe soll. Sie beschließen ihr Glück als Stadtmusikanten in der Stadt Bremen zu versuchen. Doch der Weg ist lang und beschwerlich. Mitten im Wald entdecken sie eine Behausung und voller Neugier schauen sie hinein. Dort sitzt eine Räuberbande bei einem kräftigen Schmaus, um an das köstliche Essen zu gelangen verjagen die Tiere die Räuber mit ihrem kräftigen Gesang und lassen es sich an der reich gedeckten Tafel wohl ergehen. Die Räuber fliehen in Panik in alle Himmelsrichtungen und das Haus gehört nun den Bremer Stadtmusikanten. Die vier Freunde sind sich fortan darüber einig, gegen jeden Widerstand, in ihrem neuen Zuhause bleiben zu wollen. Und wie gesagt, so auch getan.

II.II Zum Vorlesen

BRÜDER GRIMM

DIE BREMER STADTMUSIKANTEN

Es war einmal ein Mann, der hatte einen Esel, welcher schon lange Jahre unverdrossen die Säcke in die Mühle getragen hatte. Nun aber gingen die Kräfte des Esels zu Ende, sodass er zur Arbeit nicht mehr taugte. Da dachte der Herr daran, ihn wegzugeben. Aber der Esel merkte, dass sein Herr etwas Böses im Sinn hatte, lief fort und machte sich auf den Weg nach Bremen. Dort, so meinte er, könnte er ja Stadtmusikant werden.

Als er schon eine Weile gegangen war, fand er einen Jagdhund am Wege liegen, der jämmerlich heulte. „Warum heulst du denn so, Packan?“, fragte der Esel. „Ach“, sagte der Hund, „weil ich alt bin, jeden Tag schwächer werde und auch nicht mehr auf die Jagd kann, wollte mich mein Herr totschießen. Da hab ich Reißaus genommen. Aber womit soll ich nun mein Brot verdienen?“

„Weißt du was“, sprach der Esel, „ich gehe nach Bremen und werde dort Stadtmusikant. Komm mit mir und lass dich auch bei der Musik annehmen. Ich spiele die Laute, und du schlägst die Pauken.“ Der Hund war einverstanden, und sie gingen zusammen weiter.

Es dauerte nicht lange, da sahen sie eine Katze am Wege sitzen, die machte ein Gesicht wie drei Tage Regenwetter. „Was ist denn dir in die Quere gekommen, alter Bartputzer?“, fragte der Esel. „Wer kann da lustig sein, wenn es einem an den Kragen geht“, antwortete die Katze. „Weil ich nun alt bin, meine Zähne stumpf werden und ich lieber hinter dem Ofen sitze und spinne, als nach Mäusen herumjage, hat mich meine Frau ersäufen wollen. Ich konnte mich zwar noch davonschleichen, aber nun ist guter Rat teuer. Wo soll ich jetzt hin?“ „Geh mit uns nach Bremen! Du verstehst dich doch auf die Nachtmusik, da kannst du Stadtmusikant werden.“ Die Katze hielt das für gut und ging mit.

Als die drei so miteinander gingen, kamen sie an einem Hof vorbei. Da saß der Haushahn auf dem Tor und schrie aus Leibeskräften. „Du schreist einem durch Mark und Bein“, sprach der Esel, „was hast du vor?“ „Die Hausfrau hat der Köchin befohlen, mir heute Abend den Kopf abzuschlagen. Morgen, am Sonntag, haben sie Gäste, da wollen sie mich in der Suppe essen. Nun schrei ich aus vollem Hals, solange ich noch kann.“ „Ei was“, sagte der Esel, „zieh lieber mit uns fort, wir gehen nach Bremen, etwas Besseres als den Tod findest du überall. Du hast eine gute

Stimme, und wenn wir zusammen musizieren, wird es gar herrlich klingen.“ Dem Hahn gefiel der Vorschlag, und sie gingen alle vier zusammen fort.

Sie konnten aber die Stadt Bremen an einem Tag nicht erreichen und kamen abends in einen Wald, wo sie übernachten wollten. Der Esel und der Hund legten sich unter einen großen Baum, die Katze kletterte auf einen Ast, und der Hahn flog bis in den Wipfel, wo es am Sichersten für ihn war. Ehe er einschlief, sah er sich noch einmal nach allen vier Windrichtungen um. Da bemerkte er einen Lichtschein. Er sagte seinen Gefährten, dass in der Nähe ein Haus sein müsse, denn er sehe ein Licht. Der Esel antwortete: „So wollen wir uns aufmachen und noch hingehen, denn hier ist die Herberge schlecht.“ Der Hund meinte, ein paar Knochen und etwas Fleisch daran täten ihm auch gut.

Also machten sie sich auf den Weg nach der Gegend, wo das Licht war. Bald sahen sie es heller schimmern, und es wurde immer größer, bis sie vor ein hellerleuchtetes Räuberhaus kamen. Der Esel, als der größte, näherte sich dem Fenster und schaute hinein. „Was siehst du, Grauschimmel?“, fragte der Hahn. „Was ich sehe?“, antwortete der Esel. „Einen gedeckten Tisch mit schönem Essen und Trinken, und Räuber sitzen rundherum und lassen sich es gut gehen!“ „Das wäre etwas für uns“, sprach der Hahn. Da überlegten die Tiere, wie sie es anfangen könnten, die Räuber hinauszujagen.

Endlich fanden sie ein Mittel. Der Esel stellte sich mit den Vorderfüßen auf das Fenster, der Hund sprang auf des Esels Rücken, die Katze kletterte auf den Hund, und zuletzt flog der Hahn hinauf und setzte sich der Katze auf den Kopf. Als das geschehen war, fingten sie auf ein Zeichen an, ihre Musik zu machen. Der Esel schrie, der Hund bellte, die Katze miaute, und der Hahn krächte. Darauf stürzten sie durch das Fenster in die Stube hinein, dass die Scheiben klirrten.

Die Räuber fuhren bei dem entsetzlichen Geschrei in die Höhe. Sie meinten, ein Gespenst käme herein, und flohen in größter Furcht in den Wald hinaus.

Nun setzten sie die vier Gesellen an den Tisch, und jeder aß nach Herzenslust von den Speisen, die ihm am besten schmeckten. Als sie fertig waren, löschten sie das Licht aus, und jeder suchte sich eine Schlafstätte nach seinem Geschmack. Der Esel legte sich auf den Mist, der Hund hinter die Tür, die Katze auf den Herd bei der warmen Asche, und der Hahn flog auf das Dach hinauf. Und weil sie müde waren von ihrem langen Weg, schliefen sie bald ein.

Als Mitternacht vorbei war und die Räuber von weitem sahen, dass kein Licht mehr im Haus brannte und alles ruhig schien, sprach der Hauptmann: „Wir hätten uns doch nicht sollen ins Bockshorn jagen lassen.“ Er schickte einen Räuber zurück, um nachzusehen, ob noch jemand im Hause wäre.

Der Räuber fand alles still. Er ging in die Küche und wollte ein Licht anzünden. Da sah er die feurigen Augen der Katze und meinte, es wären glühende Kohlen. Er hielt ein Schwefelhölzchen daran, dass es Feuer fangen sollte. Aber die Katze verstand keinen Spaß, sprang ihm ins Gesicht und kratzte ihn aus Leibeskräften. Da erschrak er gewaltig und wollte zur Hintertür hinauslaufen. Aber der Hund, der da lag, sprang auf und biss ihn ins Bein. Als der Räuber über den Hof am Misthaufen vorbeirannte, gab ihm der Esel noch einen tüchtigen Schlag mit dem Hinterfuß. Der Hahn aber, der von dem Lärm aus dem Schlaf geweckt worden war, rief vom Dache herunter: „Kikeriki!“

Da lief der Räuber, was er konnte, zu seinem Hauptmann zurück und sprach: „Ach, in dem Haus sitzt eine gräuliche Hexe, die hat mich angehaucht und mir mit ihren langen Fingern das Gesicht zerkratzt. An der Tür steht ein Mann mit einem Messer, der hat mich ins Bein gestochen. Auf dem Hof liegt ein schwarzes Ungetüm, das hat mit einem Holzprügel auf mich losgeschlagen. Und oben auf dem Dache, da sitzt der Richter, der rief: ‚Bringt mir den Schelm her!‘ Da machte ich, dass ich fortkam.“

Von nun an getrauten sich die Räuber nicht mehr in das Haus. Den vier Bremer Stadtmusikanten aber gefiel es darin so gut, dass sie nicht wieder hinaus wollten.

II.III Märchenfragen

Welche Figuren kamen in dem Märchen vor?
In welcher Beziehung standen sie zueinander?
Hättest du anstelle der Hauptfigur genauso gehandelt?
Was hättest du getan?
Was hatte die Figur an und wie sah sie aus?
Kannst du dich an bestimmte Sätze oder Aussprüche
der Figuren erinnern?
Welchen Wert bzw. Funktion hatten sie?

Gab es Tiere in dem Märchen die eine wichtige Rolle hatten?
Welche?
Warum haben Tiere in Märchen manchmal so eine
große Macht?
Welches Tier wärest Du gerne gewesen? Warum?

Gab es Zauberformeln oder Zauberworte in dem Märchen?

An welche Schauplätze kannst du dich erinnern?
Was glaubst du, wie sah es dort genau aus?
War es dort dunkel oder hell?
Was für ein Wetter war an dem Tag?
War es kalt oder heiss?
Kannst du die Zimmer beschreiben, die Einrichtung?
Was hat man gesehen wenn man aus dem Fenster schaute?

Was hat dir am besten gefallen?
Was hat dir gar nicht gefallen?
Hättest du dir ein anderes Ende gewünscht?

Wenn du drei Wünsche frei hättest, was würdest du
dir für das Märchen wünschen?

Was ist dein Lieblingsmärchen?

III. Von der Hand in den Mund

Die Sprache ist nicht nur reine Wort- und Lautbildung. Sie wird immer unterstützt durch Mimik, Gestik, Fühlen, Hören... Der gesamte Körper ist im Einsatz, wenn es darum geht, sich verständlich zu machen. Es kommt natürlich immer darauf an, was jemand gerade von sich geben möchte.

Körper, Geist und Sinne müssen wach sein, um alles gut aufnehmen zu können bzw. es wieder von sich geben zu können. Die Aller kleinsten trainieren dies immer wieder unermüdlich. Ewige Wiederholungen sind für sie kein Laster, sondern eine große Lust. Das Ausprobieren ist der Weg. Mit hoher Kreativität gestalten sie Sprache und gehen mutig mit ein paar Wortfetzen durch die Welt.

Da muss man aufpassen, dass die Lust nicht zum Frust wird, dass wir Erwachsenen die Kinder in ihrer Kreativität fördern und nicht durch ewiges Verbessern und Besserwissen in ihrer Entwicklung hemmen. Stellen wir uns lieber die Frage: wissen wir es denn wirklich besser? Oder ist das, was wir wissen, auch nur ein gehemmter, stetig verbesserter, kreativer, verborgener Schatz?

Versuchen wir, mit den Kindern in ihre Entdeckungswelt einzusteigen, und lassen wir unsere ein bisschen außen vor.

Im Folgenden finden Sie verschiedene Übungen, Spiele und Bastelanleitungen. Diese sollen Sie und die Kinder ganzheitlich berühren. Reime, Geschichten erfinden und erzählen, Gedichte, Musik, Lieder – dies sind alles Hilfsmittel, um Kreativität anzuregen und zu erweitern.

Über das Tun, das Handeln regen wir unseren Geist an und unsere Seele nährt sich durch die Vielfalt der Dinge, die wir ihr zuführen.

Scheuen Sie sich nicht vor der Wiederholung. In der Wiederholung fühlen sich die Kinder sicher und haben so Spaß, weil sie erleben, dass sie etwas können und verstanden haben. Auch bei älteren Kindern ist die Wiederholung angebracht, auch wenn so manch einer vor Langeweile stöhnt. Fordern Sie die Kinder zu eigenen Variationen in der Wiederholung auf, schnell wird es wieder interessant. So wird das Neue, das Fremde im Gelernten erprobt.

III.I Übungen, Spiele und Bastelideen

Sie finden hier Anregungen, um mit unserer Sprache spielerisch umzugehen. Greifen Sie sich einige heraus und sehen Sie diese als Auflockerung oder als Warm up, entweder für Ihren Unterricht oder als Vorbereitung für den anstehenden Theaterbesuch.

1. Geräusche-Memory

Material:	ca. 8 Filmdosen oder Klopapierrollen, Reis, Steine, Sand und Konfetti
Zeit:	ca. 15 Minuten
Personen:	ab 1 Spieler
Ziel der Übung:	Konzentration und Wahrnehmung fördern

Mit den Filmdosen funktioniert es am schnellsten. Fülle in jeweils 2 Dosen das gleiche Material, also 2 Dosen mit Reis, 2 Dosen mit Sand und so weiter. Solltest Du keine Filmdosen haben, kannst Du auch Klopapierrollen verwenden. Verschließe sie gut mit Papier und Klebeband, nachdem Du den Reis oder was Du sonst hast in jeweils 2 Rollen geschüttet hast. Jetzt kannst Du sie noch farbig anmalen.

Das Spiel funktioniert so: Alle Rollen bzw. Dosen die Du gebastelt hast werden in die Mitte des Tisches gestellt und gut gemischt. Nun fängt einer an und nimmt die erste Dose in die Hand und schüttelt sie. Was ist drin? Wo ist die zweite Dose? Gewonnen hat der, der die meisten Dosen-Paare gefunden hat.

Kannst Du Dir auch noch weitere Memory-Varianten vorstellen?

2. Musikinstrumente

Material:	verschiedene Dosen, Reis, Steine und Ähnliches, Klebeband
Zeit:	ca. 15 Minuten
Personen:	ab 1 Spieler
Ziel der Übung:	Spaß

Rasseln oder Trommeln sind tolle Musikinstrumente und machen einen Höllen-Lärm. Fülle die Dosen mit Reis, Bohnen oder Ähnlichem und verschließe sie gut. Schon kannst Du loslegen.

Du wirst sehen, dass die verschiedenen Inhalte unterschiedliche Lautstärken erzeugen.
Probier einfach alles aus!

Kannst Du Dir weitere Musikinstrumente selber bauen?

3. Märchenmaler

Material:	1 großes Blatt Papier, 1 Stift oder eine Tafel und Kreide
Zeit:	ca. 15 Minuten
Personen:	ab 2 Spieler
Ziel der Übung:	Konzentration und Wahrnehmung fördern

Jeder denkt sich verschiedene Märchen aus, die der Andere raten soll. Er darf nun alles, was nötig ist, um das Märchen zu erkennen auf ein Papier malen. Wechselt Euch ab. Wenn Ihr mehrere seid, bildet 2 Gruppen und spielt so gegeneinander. Die eine Gruppe denkt sich Begriffe aus, die die andere raten muss. Gemalt wird der Begriff dann jeweils von einem aus der eigenen Gruppe.

4. Auch ein blindes Huhn findet mal ein Korn

Material:	eine Augenbinde
Zeit:	ca. 10 Minuten
Personen:	ab 10 Spieler
Ziel der Übung:	Führen und Folgen, Blinder wird geführt, Hände ertasten

Ein geheimnisvolle Übung! Auf einer Seite des leeren Raumes steht die Gruppe in einer geschlossenen Linie. Auf der anderen Seite steht ein Spieler mit geschlossenen (am besten verbundenen) Augen. Jetzt macht die Gruppe mit Händen, Füßen und Stimme Lärm, während sich ein anderer Spieler (wird vom Spielleiter heraus gedeutet) irgendwo im Raum aufstellt. Die Aufgabe des „Blinden“: die andere Person im Raum finden. Aber wie? Die bekannten Sinne scheiden aus: Die Person steht ganz still, ebenso die Gruppe. Der Spielleiter hilft, wenn sich „der Blinde“ einem Hindernis, wie der Wand oder der Gruppe nähert, indem er es ansagt: „Vorsicht, die Wand.“

Das Verblüffende ist: wenn man einfach losläuft, ohne nachzudenken, sozusagen „mit dem Rücken sieht“ und der Andere auch entdeckt werden will, kann es sein, dass sich beide ganz schnell finden. Warum das so ist, kann hinterher ausgewertet und diskutiert werden. Offen-

bar ist unser Gesichtssinn so dominant, dass andere Sinne erst zum Tragen kommen, wenn die Augen nicht mehr zur Verfügung stehen.

5. Die Stimmprüfung

Material:	eine Augenbinde
Zeit:	ca. 5 – 8 Minuten
Personen:	ab 5 Spieler
Ziel der Übung:	differenziertes Hören fördern

Ein Spieler wird Spielleiter. Die übrigen Spieler fassen sich an den Händen und bilden einen Kreis. In der Mitte steht ein Spieler mit verbundenen Augen. Der Kreis dreht sich um ihn herum und bleibt auf das Zeichen des Spielleiters stehen. Es muss ganz still sein. Der Spieler, dessen Augen verbunden sind, geht auf einen im Kreis zu, fasst ihn an und stellt ihm die Frage: „Sag mir, wer du bist!“

Der Gefragte muss sofort mit verstellter Stimme irgendetwas antworten. Hat der Spieler mit den verbundenen Augen die Stimme richtig erraten, wird er durch den Erkannten abgelöst.

6. Zungenbrecher

Material:	etwas auf dem man Balancieren kann
Zeit:	ca. 5 – 8 Minuten
Personen:	ab 2 Spieler
Ziel der Übung:	differenziertes Hören fördern, Gleichgewicht und Koordination schulen

Ihr steht auf etwas, auf dem Ihr balancieren könnt (bitte nicht zu hoch!). Dabei beginnt Ihr, einen Zungenbrecher gemeinsam im Chor zu sprechen. Fangt immer wieder von vorne an und versucht, immer schneller zu werden. Wer zuerst von der Stange fällt, hat verloren. Deutlich und richtig sprechen müsst Ihr natürlich auch. Erzählt Euch (auf der Stange) gegenseitig die Zungenbrecher, einmal dem rechten Nachbarn, einmal dem linken. Gerne auch gleichzeitig. Versucht, im chorischen Sprechen die Anderen mit Eurer Sprache zu erreichen und/oder zu überzeugen, aber ohne zu schreien. Hier ein paar Zungenbrecher als Beispiele – aber Ihr kennt sicher auch eigene:

„Hinter Hermann Hansens Haus
hängen hundert Hemden raus.“

Hundert Hemden hängen raus
hinter Hermann Hansens Haus.“

„Liebe Frau von Hagen,
darf ich's wagen,
sie zu fragen,
wie viel Hemden sie getragen
im Spital zu Kopenhagen?“

„Wenn dein Dackel,
zu mei'm Dackel,
noch einmal Dackel sagt,
dann bekommt Dein Dackel
von mei'm Dackel so eine gedackelt,
dass dein Dackel zu mei' m Dackel nie wieder Dackel sagt!“

„Am zehnten zehnten, zehn Uhr zehn,
zogen zehn zahme Ziegen, zehn Zentner Zucker,
zum Zoo. Zehn Ziegen ziehen zehn Zentner
Zucker zum Zoo – zum Zoo ziehen zehn Ziegen
zehn Zentner Zucker.“

7. Verkehrte Welt

Material:	Nix
Zeit:	ca. 5 – 8 Minuten
Personen:	ab 2 Spieler
Ziel der Übung:	Koordination und Konzentration

Findet Euch zu Paaren zusammen und setzt Euch gegenüber. Einer fängt an. Er fasst sich an die Nase und sagt Ohr. Sein Gegenüber sagt Ohr und fasst sich ans Knie. Der Andere wieder fasst sich ans Knie und sagt Schulter. Und so weiter. Versucht dabei, immer schneller zu werden, aber nicht durcheinander zu kommen.

In der Kopiervorlage 2 findet Ihr noch zwei lustige Gedichte zum Thema verkehrte Welt.

8. „Ochs‘ am Berg“

Material:	Nix
Zeit:	ca. 5 – 15 Minuten
Personen:	ab 3 Spieler
Ziel der Übung:	Reaktionsvermögen

Die alten und immer noch aktuellen Fang- und Kreisspiele machen Spaß und bergen Lehrreiches in sich. Besonders für die Pausen sind diese Spiele geeignet.

Vor Spielbeginn wird eine Start- und eine Ziellinie markiert. Die Gruppe befindet sich hinter der Startlinie, ein Teilnehmer steht mit dem Rücken zur Gruppe hinter der Ziellinie. Während der Spieler hinter der Ziellinie ruft „1, 2, 3, 4 – Ochs am Berg“ laufen alle in Richtung Ziel los. Bei "Berg" dreht sich der Rufer um. Die Spieler, die dann noch weiterlaufen, müssen zurück an die Startlinie. Dann ruft er wieder „1, 2, 3, 4 – Ochs am Berg“ und dreht sich um... Der Spieler, der so als erstes im Ziel ankommt, wird in der nächsten Runde der Rufer.

9. „Bäumchen, wechsle dich“

Material:	Nix
Zeit:	ca. 5 – 15 Minuten
Personen:	ab 3 Spieler
Ziel der Übung:	Bewegungsfreude

Alle Spieler stellen sich neben einen Baum. Ein Spieler bleibt in der Mitte stehen und ruft: „Bäumchen, wechsle dich!“ Sofort versuchen nun die Spieler, die Plätze zu tauschen; auch der Spieler in der Mitte versucht, an einen freien Baum zu gelangen. Der Spieler, der es nicht geschafft hat, einen neuen Baum zu ergattern, steht als nächstes in der Mitte. Falls es auf dem Spielfeld keine Bäume gibt, kann man stattdessen auf einem asphaltierten Platz die Standplätze mit Kreidekreisen markieren.

III.II Ein kleines Stück Theater

Nach dem Sie nun das Märchen vorgelesen und mit den Kindern über die Inhalte gesprochen haben, können Sie nun mit den Kindern das Märchen auf die Bühne bringen.

Variante 1:

Theater jetzt.

Für diese Form des Theaterspielens sollten Sie sich einen Vormittag mit ihren Kindern Zeit nehmen. Auch ist diese Art eher für ältere Kinder geeignet. Überlegen Sie gemeinsam, was für das Spiel benötigt wird.

Eine Bühne.

Klebt Euch mit einem Klebeband ein 3 mal 3 Meter großes Quadrat auf dem Boden ab.

Die Zuschauer.

Stellt die Stühle um das Quadrat herum und setzt Euch alle drum herum. Alle sind in den Prozess eingebunden, auch der, der nicht mitmachen möchte, bleibt trotzdem im Stuhlquadrat sitzen.

Die Schauspieler.

Ihr selbst natürlich.

Kostüme und Kulissen ergeben sich aus dem Spiel und sollten vorher nicht festgelegt werden. Es wird das verwendet, was gerade zur Hand ist.

In diesem Setting geht es jetzt los. Der Spielleiter beginnt mit der großen Fragerei. Wer? Was? Wo? Wann? Warum? usw.

Die Schüler antworten und spielen gleichzeitig. Der Spielleiter versucht, alles zu wiederholen und zusammen zu fassen. Die Kinder spielen dabei immer ein Stückchen weiter oder aber es werden bestimmte Teile wiederholt. Versuchen Sie die Äußerungen der Kinder so anzunehmen, dass so ziemlich alles, was sie sagen umgesetzt wird. Versuchen Sie als Spielleiter, offene Fragen zu stellen z. B.: Welche Farbe hat der Rasen? und nicht: Ist der Rasen grün? Bei absurden Antworten immer nachfragen z. B.: Welche Jahreszeit haben wir? Antwort: Schrank. Wie sieht es aus in einer Schrank-Jahreszeit?

Der Spielleiter findet durch seine Fragen heraus, was in dem Märchen-Theater-Stück geschehen soll.

Ablauf.

Personen.

Beziehungen.

Geräusche.

Sprache.

Zauberformeln.

Orte.

Häuser.

Sollten Sie nach all dem, was die Kinder erarbeitet haben, immer noch eine Textvorlage brauchen, kann man nun diese hervor holen. Der Text wird Ordnung in den Ablauf bringen, er kann aber auch alles durcheinander bringen. Gemeinsam muss entschieden werden, wie hilfreich der Text für das gemeinsame Fortkommen wirklich ist.

Der Text.

Lest ihn (Kopiervorlage 1) gut durch. Vielleicht gibt es eine Souffleuse, die Euch hilft, den Text zu erinnern. Der Text ist Euch zu kurz, na dann: verändert ihn.

Variante 2:

Der Text (Kopiervorlage 1) wird ausgegeben. Zuerst sprechen Sie den Text mit den Kindern ein paar Mal gemeinsam im Chor. Hierfür ist es gut, in einer Kreisformation zu stehen.

Ist der Text sicher, werden die Rollen verteilt. Die Kinder, die sich trauen, allein zu sprechen, tun das, die anderen werden von der Gruppe weiter unterstützt. Jeder sollte mal in einer anderen Rolle sein dürfen. Nun kommen verschiedene Bewegungen hinzu. Wie läuft der Hund? usw.

Was brauchen wir für Kulissen? Ein Haus. Die Kinder bilden einen Kreis – dies ist das Haus. usw.

Auch über Masken und/oder Kostüme können Sie mit den Kindern nachdenken.

Dieses kleine Theaterstück können Sie gut in einer Schulstunde erarbeiten.

IV. Der Theaterbesuch

Auch für alte Theaterhasen ist ein Theaterbesuch immer wieder aufregend und neu. Vor allem, weil man nicht weiß, was einen inhaltlich erwartet.

- Wie wird die Atmosphäre sein?
- Wer sitzt im Theater neben mir?
- Soll ich in der Pause etwas zu mir nehmen?
- Werde ich auch alles gut hören können? usw.

Viele Fragen, die sich sicherlich nicht jeder stellt. Aber gerade für die kleinen Theaterbesucher ist es hilfreich, wenn sie beantwortet werden. Durch eine gute Vorbereitung werden die Kinder auf den Theaterbesuch eingestimmt. Vielleicht wird der Gang ins Theater dadurch etwas bewusster und aufmerksamer wahrgenommen.

In den vergangenen Jahren haben wir ausführlich über verschiedene Möglichkeiten gesprochen, wie Sie Ihre Kinder an dieses Thema heranführen können. Die Materialmappen aus den vergangenen Jahren (2009 und 2010) können Sie immer noch unter der bekannten Mail-Adresse bestellen.

Die ASSITEJ (Vereinigung der professionellen Kinder- und Jugendtheater in Deutschland) hat dieses Jahr auf dem Festival „Starke Stücke“ ihre zweite Ausgabe von „Wie wäscht man einen Elefanten?“ vorgestellt. Wir hatten Ihnen diese Broschüre bereits in den letzten Materialmappen vorgestellt und möchten sie auch dieses Jahr weiterempfehlen. Diese Broschüre kann von Ihnen per Mail (siehe Informatives) angefordert werden.

Schauen Sie sich die unterschiedlichen Broschüren an und entscheiden Sie, was für Ihre Kinder in der aktuellen Situation Sinn macht. Eine Auswahl von drei bis vier Spielen und Übungen reicht meist schon aus. Aber auch in dieser Mappe haben wir Ihnen ein paar Spiele zur Vorbereitung eines Theaterbesuches zusammen gestellt. Ein ausführliches Gespräch über das Theater ist ebenso hilfreich. Hierzu finden Sie im nächsten Kapitel einige Fragen als Starthilfe.

IV.I Theaterfragen

Was ist ein Theater?

Wie sieht es in einem Theater aus?

Wie sieht ein Theaterraum üblicherweise aus?

Wo kann man überall Theater spielen?

Wie läuft 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? Wenn nicht, warum?

Welche Berufe gibt es im Theater?

Wie nennt man den Chef des Theaters?

Warum gibt es einen Vorhang im Theater?

Wer bestimmt wie die Schauspieler auf der Bühne sein sollen?

Wer ist für das Licht zuständig?

Wo ist die Unterbühne, Seitenbühne, Hinterbühne?

Welche Geschichte würdet ihr gerne mal auf einer Bühne erzählen?

Was braucht ihr dafür?

Wie sollte das Kostüm aussehen?

Wie der Bühnenraum?

Welche Requisiten braucht ihr?

Wie viel Darsteller benötigt ihr?

Welchen Beruf im Theater würdet ihr gerne ausüben?

Warum?

IV.II Übungen und Spiele

1. Ich denke an...

Material:	Nix
Zeit:	ca. 5 – 8 Minuten
Personen:	ab 2 Spieler
Vorbereitung:	keine
Ziel der Übung:	Konzentration fördern und Fantasie anregen

Der erste Spieler denkt sich einen Begriff aus und sagt z. B.: „Ich denke an einen Frosch.“ Der nächste muss nun sagen, was ihm einfällt, wenn er an einen Frosch denkt: „Bei Frosch denke ich an den Froschkönig.“ Dann der nächste: „Bei Froschkönig denke ich an die goldene Kugel.“ Und wieder der nächste: „Bei goldene Kugel denke ich an Spielen.“ So geht es immer weiter.

Gewinner oder Verlierer gibt es bei diesem Spiel nicht. Spielt es einfach so lange, wie Ihr Lust habt.

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. Gabentisch

Material:	10 beliebige Gegenstände
Zeit:	ca. 5 Minuten
Personen:	ab 2 Spieler / alle

Die Spieler legen etwa zehn kleinere Gegenstände auf einen Tisch. Alle schauen sich die Sachen genau an. Nach einer kurzen Zeit werden die Dinge mit einem Tuch verdeckt. Die gesamte Gruppe versucht nun aufzuzählen, was alles auf dem „Gabentisch“ liegt. Die Sachen sollen so genau wie möglich beschrieben werden.

Variation: Nachdem alle sich die Sachen genau angeschaut haben, gehen ein oder auch zwei Kinder kurz hinaus. Es werden ein bis zwei Sachen vom „Gabentisch“ weggenommen. Die Kinder kommen wieder herein und sollen erraten, was genau fehlt.

V. Das Klingende Mobil

Als eine besondere Art der pädagogischen Vorbereitung für einen Theaterbesuch möchte ich Ihnen in diesem Jahr das Klingende Mobil der Stadt Hanau empfehlen. Besonders wenn Sie die Vorstellung der Bremer Stadtmusikanten besuchen, haben Sie die Möglichkeit, ein mal ordentlich auf die Pauke zu hauen.

Das Projekt, das auf die Idee des Paul-Hindemith-Preisträgers des Jahres 2008, Professor Gerd Albrecht, zurückgeht, ist ein wichtiger Bestandteil der kulturellen Bildung in Hanau.

Hier lernen Kinder durch selbständiges Ausprobieren und Spielen die vier Instrumentengruppen kennen (Saiten-, Blechblas-, Holzblas- und Schlaginstrumente). Ziel ist es, jungen Menschen den Kontakt mit den Instrumenten auf eine spielerische und individuelle Art und Weise zu ermöglichen und Kinder zum Musizieren zu animieren.

Das Klingende Mobil wird von erfahrenen Musiklehrerinnen und Musiklehrern pädagogisch betreut. So können auch für Lehrkräfte sowie Erzieherinnen und Erzieher Termine inhaltlich vor- und nachbereitet werden. Pro Besuch können bis zu 75 Kinder betreut und angeleitet werden.

Von den Hanauer Grundschulen und Kindertageseinrichtungen wird pro Termin (eine Doppelstunde mit zwei Musikpädagogen) eine Pauschale in Höhe von 90 € als Kostenbeitrag erhoben.

Einrichtungen außerhalb Hanaus werden mit einem Kostenbeitrag abhängig von Fahrtkosten, Aufwand und Entfernung beteiligt.

Zudem kann das Klingende Mobil auch bei Veranstaltungen wie z. B. beim „Lamboy-Tümpelgarten-Fest“ oder „Hanauer Schultheatertag“ zum Einsatz kommen.

Das Klingende Mobil ist an drei Tagen in der Woche (Montag, Mittwoch und Freitag) vormittags unterwegs – klar ist: bei Bedarf werden die Einsatzzeiten erweitert.

Anmeldung: telefonisch unter 06181/295-8074 (montags bis freitags 8 bis 12 Uhr) oder per E-Mail beim Fachbereich Kultur: Klingendes-Mobil@hanau.de

VI. Zum Schluss

„Kinder tun nicht, was man ihnen sagt, sondern das, was man ihnen vorlebt.“

Mark Twain

Es ist auch in dieser Spielzeit 2011 wieder bei drei Märchenproduktionen geblieben und, wie ich finde, mit drei wunderbaren und zauberhaften Umsetzungen.

Auch wenn wir nicht immer alles in der Gänze verstehen und unser Intellekt sich gegen so Manches sträubt, sollten wir versuchen, unsere verbleibenden Sinne zu schärfen. Manchmal sehen Augen mehr und sind auf einer anderen Ebene zufriedener als es unser Geist uns vorgaukelt.

Die Sprache hat eine große Macht und Aufgabe in unserem gesellschaftlichen Miteinander. Aber sie ist nicht alles. Es gibt noch mehr, was aus uns Menschen einen Menschen macht.

Es grüßt Sie
Ihre

Ulrike Leithner
Schauspielerin und Theaterpädagogin BuT

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 wieder die Möglichkeit, Ihnen einen Sondertarif einzuräumen.

Besonders zu empfehlen

EINBLICKE AUF DIE PROBEBÜHNE

10. Mai 2011, 19.30 h

Im Großen Saal im „Olaf Palme Haus“ können Sie alle 3 Stücke im Ausschnitt in der Probenphase vorab erleben und so vielleicht eine bessere Entscheidung bei der Stückwahl für Ihre Gruppe treffen. Hier ist eine Kartenreservierung sinnvoll.

Die Premieren auf einem Blick

ALIBABA UND DIE 40 RÄUBER (MUSICAL)

20. Mai 2011, 20.30 h

DIE BREMER STADTMUSIKANTEN

28. Mai 2011, 16.00 h

DER FROSKÖNIG

10. Juni 2011, 20.30 h

öffentliche Generalprobe

ALIBABA UND DIE 40 RÄUBER (MUSICAL)

19. Mai 2011, 20.30 h

DIE BREMER STADTMUSIKANTEN

27. Mai 2011, 19.30 h

DER FROSKÖNIG

9. Juni 2011, 20.30 h

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.

„Sprechen, hören, streiten.“ Gruppenspiele mit Stimme, Körper, Sprache

von Josef Broich im Maternus Verlag

„Sprachspiele für Kinder“ Über 300 lustige Verse und Geschichten

von Waltraut Singer und Cornelia Funke von Ravensburger

Empfehlungen von dem Buchladen am Freiheitsplatz

In Absprache mit den Hanauer Märchenfestspielen hat Herr Dausien Bücher zum Thema Sprache zusammengestellt. Auch finden sie Büchertipps rund um das Thema Märchen zum Vorlesen und selber schmökern.

Sprache oder Was den Mensch zum Menschen macht

von Nikolaus Nützel, Verlag cbt, ISBN 978-3-570-30628-4, 7,95 €

Verblüffendes, Kurioses und Wissenswertes rund um die menschliche Kommunikation! Gab es eine Ursprache wie im Turmbau zu Babel behauptet? Ist Jugendsprache eine eigene Sprache? Wie entziffert man Geheimschriften und wie clever sind Sprachcomputer? Anhand spannender Leitfragen präsentiert Nikolaus Nützel Interessantes und Verblüffendes rund um das Thema Sprache und erzählt in kleinen Geschichten ganz Erstaunliches: von Troja – Entdecker Heinrich Schliemann, der 30 (!) Sprachen beherrschte, vom letzten Sprecher der alten Sprache Manx, vom geheimnisvollen Zauberbuch – Voynich-Manuskript –, das bislang niemand entschlüsseln konnte, aber auch von Harry Potter und den Tücken des Übersetzens oder vom Keltisch sprechenden Asterix ... Mit vielen anschaulichen Beispielen, übersichtlichen Tabellen und Sprachproben sowie mit Chiffrier-Tabellen im Kapitel Geheimsprachen.

Musikinstrumente zum Selbstbauen

von Hatto Zeidler, ALS-Verlag, ISBN 978-3-89135-165-9, 6,60 €

Wie aus Parkettleisten, Getränkedosen, Dachlatten, Joghurtbechern oder Tetra-Paks im Handumdrehen wunderschön klingende Xylophone, Psalter, Harfen oder Trommeln entstehen.

Das Sprachbastelbuch

von Hans Domenego, Ernst A. Ekker, Vera Ferra-Mikura u. a., G & G Verlagsgesellschaft, ISBN 978-3-7074-0277-3, 12,95 €

Ein Endlos-Vergnügen für Kinder und Eltern. Ein Buch, ernsthaft und lustig zugleich, das vor Geist und Witz sprüht, und den Leser unversehens gefangen nimmt. Eine Fundgrube für Alt und Jung, für den ergötzlichen Umgang mit Sprache, in der man Vorschläge findet, wie man Sprache auseinander nehmen kann, wie ein Auto, und sie zusammensetzen kann, wie in Weisebaumodul ... ähh ... Modulbauweise.

Meine kleine Satzwerkstatt

Verlag Moritz, ISBN 978-3-89565-176-2, 12,95 €

Diese kleine Satzwerkstatt lässt im Handumdrehen eine Fülle von Sätzen entstehen, die Lust und Laune auf Sprache und Geschichten machen. Eine beeindruckend hohe Zahl an Sätzen vermag diese kleine Satzwerkstatt zu liefern: Es sind 194.481! Die Klappseiten liefern Sätze, die einen verblüffen oder die Stirn runzeln lassen, bei denen man schmunzelt oder die so kurios sind, dass sie gleich zum Weiterspinnen verlocken.

E-le-fa, E-le-fee! Was macht der Elefant am See?

von Erwin Grosche, Verlag Arena, ISBN 978-3-401-08974-4, 12,95 €

Sprache erleben, Laute spüren! Das neue Buchkonzept basiert auf einer einzigartigen Lauterfahrung. Hier konzentriert sich ein Gedicht ganz auf einen Laut: „Alle Aale albern abends“, dort imitiert ein Laut ein Geräusch aus der Realität: „Dann hol ich meine Lu-f-f-f-ftpumpe.“ Wer ausprobiert und dadurch verstanden hat, wie Sprache funktioniert, dem fällt auch das Lesen- und Schreibenlernen leicht. Studien haben das gezeigt. Das ideale Sprecherziehungsbuch für alle Kinder, die unsere Sprache sicher beherrschen sollen!

Was macht die Biene auf dem Meer?

von Reiner Kunze, Verlag Fischer (TB.), ISBN 978-3-596-85442-4, 14,95 €

Mit Poesie die Welt entdecken 1979 erschien bei S. Fischer das Kinderbuch von Reiner Kunze „Das Kätzchen“ mit Bildern des Malers Horst Sauerbruch. Über dreißig Jahre später ist nun ein weiteres gemeinsames Werk der beiden Künstler entstanden. Der eine zaubert mit Worten und Reimen allerlei Tiere, Blumen und Begebenheiten aufs Papier, der andere setzt sie in leichte, verspielte und farbstarke Bilder um. So wird die Natur im Buch lebendig und zum lehrreichen Anschauungsunterricht. Für alle Wissbegierigen erläutert der Autor im Anhang außerdem einige kuriose biologische Tatsachen in einfacher Sprache. Mit über hundert farbigen Bildern.

Die kreative Märchen-Werkstatt

von Ute Hoffmann, Persen im AAP Lehrerfachverlag, ISBN 978-3-8344-3497-5, 22,90 €

Kinder in der Märchenwerkstatt

von von Cordula Pertler, Reinhold Pertler, Don Bosco Verlag, ISBN 978-3-7698-1775-1, 19,95 €

In Kindergarten und Grundschule sind Märchen fester Bestandteil der pädagogischen Arbeit. Kinder lieben Märchen, aber das Erzählen alleine reicht ihnen nicht aus. Sie wollen ganz eintauchen in die Welt der Guten und der Bösen, als Prinz die schöne Prinzessin befreien oder als böse Hexe mal so richtig gemein sein. In der Märchenwerkstatt werden neun Märchen der Gebrüder Grimm zum Leben erweckt. Zu jedem nah am Original erzählten Märchen gibt es ausführliche tiefenpsychologische Ausdeutungen, denn Märchenpädagogik unterstützt Kinder gezielt in ihren Entwicklungsaufgaben. Außerdem: jede Menge Ideen zum Spielen, Basteln und märchenhaften Erleben.



Buchladen am Freiheitsplatz
Inh. Dieter Dausien
Am Freiheitsplatz 6
63450 Hanau
Tel. (0 61 81) 2 81 80

www.freiheitsplatz.de

IX. Informatives

Wer mehr über die Entstehung und Entwicklung der Hanauer Märchenfestspiele wissen möchte, findet Details auf unserer 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

Ralf-Markus Herrmann

Schützenstr. 12, Vorderhaus

60311 Frankfurt am Main

Telefon: 069 / 291538

eMail: r.herrmann@kjtz.de

Web: www.kjtz.de

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

Die Materialmappen von 2009 und 2010 können immer noch als PDF an Sie versendet werden.

X. Impressum

Beauftragt durch die Hanauer Märchenfestspiele

Festspielleiter: Dieter Gring

Erstellt von Ulrike Leithner

eMail: theaterpaedagogik@dieleithners.de

Web: www.dieleithners.de

Layout von Christian Leithner

eMail: christian@dieleithners.de

Web: www.dieleithners.de

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.

© 2011 Hanauer Märchenfestspiele

Kopiervorlage 1

Die Bremer Stadtmusikanten

Esel: Schwere Säcke trag` ich nicht.
Ich lass mich nicht mehr schlagen

Alle: Komm mit und werde Musikant.

Hund: Ich bin alt und wackelig,
totschlagen will mein Herrchen mich.

Alle: Komm mit und werde Musikant.

Katze: Alle kleinen Mäuschen sitzen jetzt im Häuschen,
meine Zähne sind zu stumpf.

Alle: Komm mit und werde Musikant.

Hahn: Ach ich armer alter Tropf,
nun soll ich in den Suppentopf!

Alle: Komm mit und werde Musikant.

Der Weg nach Bremen ist noch weit.
Drum brauchen wir noch etwas Zeit.
Wir suchen jetzt ein Nachtquartier,
der Wald ist uns zu dunkel hier.

Dort steht ein Haus,
die Räuber gucken raus,
was sollen wir uns plagen,
die werden wir verjagen.

I-A-I-A-I-A-I-A
Miau Miau Miau
Wau Wau Wau
Kikeriki
(Wiederholen)

*Kurze Pause, die Räuber laufen davon und die Tiere ziehen
ins Haus ein.*

Alle: Wir haben es geschafft, hurra, die Räuber, die
sind nicht mehr da! Wir leben hier im Räuberhaus
und dieses Märchen ist jetzt aus!

Kopiervorlage 2

Lügenmärchen

Eine Kuh, die saß im Schwalbennest
mit sieben jungen Ziegen,
die feierten ihr Jubelfest
und fingen an zu fliegen.
Der Esel zog Pantoffeln an,
ist übers Haus geflogen,
und wenn das nicht die Wahrheit ist,
so ist es doch gelogen.

von Gustav Falke

Dunkel war's

Dunkel war's der Mond schien helle,
Schnee lag auf der grünen Flur,
als ein Wagen blitzeschnelle
langsam um die Ecke fuhr.

Drunten saßen stehend Leute,
schweigend ins Gespräch vertieft,
als ein totgeschossener Hase
auf der Sandbank Schlittschuh lief.

Und ein blond gelockter Jüngling
mit kohlrabenschwarzem Haar
saß auf einer blauen Kiste,
die rot angestrichen war.