DIE BRÜDER GRIMM FEIERN GEBURTSTAG

MÄRCHENINSZENIERUNGEN FÜR DEN DAF-UNTERRICHT IN DER PRIMARSTUFE

GOETHE INSTITUT

Sprache. Kultur. Deutschland.

DIE BRÜDER GRIMM FEIERN GEBURTSTAG
MÄRCHENINSZENIERUNGEN FÜR DEN DAF-UNTERRICHT IN DER PRIMARSTUFE

IMPRESSUM:

Herausgeber: Goethe-Institut e.V.
Bildungskooperation Deutsch

Mit Texten und Bearbeitungen von Beate Courdier
und Beate Widlok

Weitere Autoren:
Agnė Blaževičienė
Anita Boomgaarden
Michael Falz
Angelika Lundquist-Mog
Edit Morvai
Beate Müller-Karpe
Christian Schweiger
Denny Walther

Redaktion: Beate Widlok

Layout: Astrid Sitz, ImageDesign
Schnitt und Fotos: Anita Boomgaarden
Zeichnungen: Silke Reimers, Hariet E. Roth
Druck: deVega Medien GmbH

ISBN 978-3-939670-85-8

© Goethe-Institut München 2013

Alle Rechte vorbehalten
Das Werk und alle seine Teile sind urheberrechtlich geschützt. Jede Nutzung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung des Goethe-Instituts. Hinweis zu § 52 a UrhG: Weder das Werk noch seine Teile dürfen ohne eine solche Einwilligung eingescannt und in ein Netzwerk eingestellt werden.

INHALT

Vorwort 4

1 Märcheninszenierungen – wie Kinder daran wachsen 6

2 Beate Courdier: Theaterarbeit im frühen Fremdsprachenunterricht 8
2.1 Textauswahl 8
2.2 Zeitplanung 9
2.3 Institutionelle Voraussetzungen – Interview mit der Schulleitung 9
2.4 Technik 11
2.5 Zusammenarbeit mit den Eltern 11
2.6 Proben 11
2.7 Auszug aus einem Interview mit Beate Courdier 12
2.8 Aufführung 13
2.9 Nachbereitung 14
2.10 Interview mit der Klassenlehrerin 15

3 Beate Courdier: Die Brüder Grimm feiern Geburtstag – Beispiel für ein Theaterprojekt 16
3.1 Planung 16
3.2 Vorbereitende Schritte 16
3.2.1 Hintergrundwissen abfragen 17
3.2.2 Überleitung und spielerische Heranführung 17
3.2.3 Hinführung zum Theaterspiel über Aufwärmspiele 22
3.3 Das Theaterstück 24
3.3.1 Vorstellung der Märchenfiguren 24
3.3.2 Improvisation einzelner Szenen 24
3.3.3 Der Text 25
3.3.4 Requisiten und Kostüme 32

4 Beate Courdier: Weitere Texte und Anleitungen 33
4.1 Die Karlsruher Stadtmusikanten 34
4.2 Der Wolf und die sieben Geißlein – weiter gedacht 40

5 Noch mehr zu Grimm'schen Märchen 48
5.1 Denny Walther: Kettenreaktionen mit Rotkäppchen 49
5.2 Michael Falz: Aschenpeter auf dem Kostümball 51
5.3 Angelika Lundquist-Mog: Didaktisches aus dem Märchenkalender „Märchenhaft 2012" 55
5.4 Beate Müller-Karpe: Sterntaler – ein Märchen in Versform und mit Stabpuppen 57

6 Märchen im Puppen- und Figurentheater 62
6.1 Christian Schweiger: Der dicke, fette Pfannkuchen 63
6.2 Anita Boomgaarden: Pfannkuchenrezept und mehr Märchenhaftes 72
6.3 Agnė Blaževičienė: Theaterspiel als Teil des Unterrichts 76
6.3.1 Die Raupen Dicki und Dünni 78
6.4 Edit Morvai: Jeder ist anders. Musical für Kinder mit Hans Hase 80

7 Links und Literaturtipps 84

VORWORT

Kinder lieben Märchen, und sie brauchen sie. In Märchen spiegeln sich Träume, Wünsche und Ängste des Kindes. Märchen zu hören, in der Fantasie zu durchleben, sich mit einzelnen Märchenfiguren zu identifizieren, trägt wesentlich zur psychischen Entwicklung und zum sozialen Heranreifen bei. Und natürlich auch zur sprachlichen Entwicklung.

Märchen richten sich an alle Altersgruppen. Sie werden in den verschiedensten Kulturen erzählt und gelesen und heute in den Medien auf vielfältige Weise rezipiert.

Für den Einsatz im frühen Fremdsprachenunterricht eignen sich viele Märchen schon deshalb, weil ihre Inhalte bekannt sind und zum Beispiel über ein sprachliches Grundgerüst und Bilder erschlossen werden können. Ihr Handlungsablauf ist linear und deshalb auch für Kinder leicht nachvollziehbar.

Sollen Märchen von jungen Lernerinnen und Lernern sprachlich im Detail verstanden werden, müssen sie an das Niveau im frühen Fremdsprachenunterricht angepasst werden. Wortschatz und Strukturen müssen vereinfacht werden und sollten der Alltagssprache entnommen sein, um für die Kinder verständlich zu sein und Anknüpfungspunkte im Fremdsprachenunterricht zu bieten.

Dabei ist die Frage, welche Wendungen nicht nur verstanden, sondern auch aktiv beherrscht werden sollen, nicht immer nur vor dem Hintergrund des laut Lehrplan zu erlernenden Stoffs zu beantworten. Mancher Zauberspruch und manche veraltete sprachliche Äußerung klingen in den Kinderohren gerade „märchenhaft“ schön und tragen zu einer besonderen Motivation bei, sich mit der Fremdsprache zu befassen.

So ermöglichen Märchen Kindern heute vor allem das Eintauchen in eine Fantasiewelt und das Durchleben zutiefst menschlicher Erfahrungen:

„Jenseits vordergründiger moralischer Unterweisung werden den Leserinnen und Lesern ein Lebensweg, eine menschliche Entwicklung sowie anthropologische Grunderfahrungen in nahezu kathartisch wirkender Weise vorgeführt (Liebe, Gemeinschaft, Tod, Isolation, Angst usw.)“ (Köppert: 2011/13)

Handlungsabläufe im Märchen sind oft so angelegt, dass auf komplexe Charaktere und Situationen verzichtet wird:

So „….., kommt das Volksmärchen kindlichen Rezipienten auch in der textuellen und strukturellen Gestaltung entgegen. Unter Dominanz äußerer Handlung wird das Innengeschehen der Akteure kaum einmal explizit gemacht. Das entspricht einerseits dem Denken von Primarstufenkindern und erlaubt andererseits als „Leerstelle“, die „gefüllt“ werden kann, eine deutende Annäherung an das Märchenpersonal…“ (Köppert: 2011/14, 15)

Die knappe Erzählweise erlaubt den Kindern also eigene Interpretationen.

So spannend können Märchen sein!

Hier kommt das szenische Spiel zur Geltung. Kleine Dialoge und in die oben erwähnten „Leerstellen“ eingefügte gespielte Situationen ermöglichen ein tieferes Verständnis des Märchens und eine kreative und individuelle Ausgestaltung durch die Kinder.

Kinder erhalten also über eine kleine Märcheninszenierung Gelegenheit, sich einerseits intensiv mit einzelnen Wendungen, Strukturen und Inhalten eines Märchens auseinanderzusetzen; zusätzlich schaffen sie aber neue Passagen und geben dem Märchen eine eigene Note. Sie erleben, spielen und fühlen die Märchenhandlung nach und stärken so auch ihr Verhältnis zur fremden Sprache. Die Kinder sind schöpferisch tätig, versetzen sich in ihre Fantasiewelt, verinnerlichen spielerisch und sprachlich, was sie zutiefst berührt.

In der vorliegenden kleinen Ideensammlung soll gezeigt werden, wie man mit einfachen Mitteln Kinder schon in den ersten Schuljahren über Theaterinszenierungen an eine Fremdsprache heranführen kann und diese Form des Lernens auch für den Unterricht nutzbar machen kann.

In den ersten vier Kapiteln stellt Beate Courdier uns einige ihrer Märchenkreationen vor und beschreibt anhand des Märchen „Die Brüder Grimm feiern Geburstag“ ausführlich, wie sie mit Primarschulkindern in die Theaterarbeit allgemein und in dieses Stück im Besonderen einführt. Dabei gibt sie zahleiche leicht umsetzbare Anregungen und Spielideen, die den Einstieg in eine solche Projektarbeit auch mit Sprachanfängern veranschaulichen.

Zwei weitere Textbeispiele von ihr zeigen, wie das traditionelle und bekannte Grimm'sche Märchen adaptiert und an lokale Gegebenheiten angepasst wieder zu einem aktuellen und spannenden Lernthema werden kann.

Ein didaktisiertes Beispiel aus dem Märchenkalender des Goethe-Instituts, der anlässlich des Jubiläumsjahres erschienen ist, zum Märchen „Sterntaler“ sowie ein Vorschlag zu einer kreativen Umgestaltung des Märchens „Aschenputtel“ hin zum „Aschenpeter“ runden das Thema „Grimm“ ab. Aber beim Sterntaler deutet sich schon eine andere Perspektive an, die uns im folgenden Kapitel beschäftigen soll: das Spiel mit Puppen, in diesem Fall mit Stabpuppen, die sich leicht selbst basteln lassen. Ein Aufwärmspiel, das sich für eine Lehrerfortbildung eignet, soll das Ideenangebot abrunden.

Am Beispiel einer professionellen Inszenierung des „Seifenblasen Figurentheates“ aus Meerbusch sowie einer im Schulkontext entstandenen Inszenierung aus Litauen kommt das Puppentheater zur Sprache. Beide Stücke finden Sie auch auf der beiliegenden DVD.

Abschließend gehen wir auf das Musical mit Hans Hase ein, das am Goethe-Institut Budapest entstanden ist. Wer sich ausführlich mit diesem Thema beschäftigen will, dem sei das gesamte Materialpaket mit Filmen, Skripten und detaillierten Anleitungen empfohlen, das über das Goethe-Institut erhältlich ist (http://shop.goethe.de). An dieser Stelle gibt eine der Autorinnen, Edit Morvai, eine Einführung in dieses Musical und erklärt die Vorgehensweise im frühen Fremdsprachenunterricht, die auch auf der DVD zur Sprache kommt.

Im Märchenjahr – im Dezember 1812 erschienen erstmals die Grimmsmärchen in Buchform – ist das Thema, das ohnehin im Unterricht beliebt ist, wieder stark aufgeblüht. Überall finden sich neue und witzige Märchenideen, die den Unterricht bereichern. Eine kleine Linkliste und einige Literaturtipps spiegeln hier einen kleinen Ausschnitt wider.

Viel Spaß mit den Märchen!

Beate Widlok

… oder die Hexe als Handpuppe sind schnell selbst gemacht.

Der Kuchen für Oma …

1 MÄRCHENINSZENIERUNGEN – WIE KINDER DARAN WACHSEN

Kindern fällt es offenbar auch in der Muttersprache gar nicht leicht, Sätze, seien sie auch noch so kurz, im Gedächtnis zu behalten, sie zu wiederholen oder gar selbstständig umzuformen. Wenn sie einfache Wendungen auswendig lernen, wie das im Theaterspiel erforderlich ist, machen sie die Erfahrung, dass sie sich sicher und korrekt ausdrücken können. Das motiviert sie, sich mit der Sprache auseinanderzusetzen, und fördert ihre sprachlichen Fertigkeiten. Für eine Fremdsprache gilt das natürlich gleichermaßen.

Obwohl jedes Kind beim Lernen seine eigenen Strategien entwickelt, wird darauf im Unterricht häufig nur unzureichend Rücksicht genommen. Kann sich ein Kind nicht an die im Unterricht verwendeten Methoden anpassen, so kann es unter Umständen dem Unterricht nicht angemessen folgen und verliert die Lust am Lernen. Beim Theaterspiel hingegen wird das Kind in seiner Ganzheit wahrgenommen und angesprochen. Es können vielfältige Lernwege und Lernkanäle genutzt werden. Das Kind nimmt eine aktive Rolle ein. Es lernt zunächst durch das Nachahmen. Aber bald merkt es, dass es nicht genügt, „nur“ etwas zu imitieren, sondern dass es kreativ sein kann. Es lernt, sich in die Rolle der zu spielenden Person hineinzuversetzen, sich diese Person vorzustellen, und es überlegt, wie man sie am besten einem Publikum nahebringt. Das Kind lernt also, Gefühle auszudrücken, Situationen auf ganz eigene Weise zu spielen.

Diese Rolle übernimmt das Kind vor den anderen Mitspielerinnen und Mitspielern, die wiederum aufmerksam zusehen und zuhören müssen, um ihr Urteil über das Dargestellte abgeben zu können. Das heißt, alle Kinder üben Kritik im positiven Sinne, machen Vorschläge, wie man das Spiel verbessern könnte, stellen ihre Version vor, die wiederum beurteilt wird. So befinden sich alle Mitglieder einer Theatergruppe in einem permanenten Austausch. Jede/jeder ist bemüht, die besten Strategien zu finden, damit das gesamte Theaterstück ein Erfolg wird. Das Spiel fördert so das gegenseitige Verständnis für Schwächen und Stärken. Was zählt, ist nicht so sehr die einzelne Person, sondern die Gruppe, die gemeinsam zum Erfolg beiträgt. Folgende Fähigkeiten werden also beim Kind entwickelt:

Zwei kleine Geißlein üben hier schon die Angst vorm bösen Wolf?

- Kommunikationsfähigkeit
- Anpassungsfähigkeit durch aktives Zuhören
- Körperbeherrschung
- Teamgeist
- Kreativität
- Kritikfähigkeit

All diese Lernprozesse treffen für das fremdsprachliche Lernen ebenso zu wie für die Sprachentwicklung in der Muttersprache. Jede Lerngruppe ist auf eine bestimmte Weise heterogen, was die sprachliche oder soziokulturelle Zusammensetzung betrifft. Hier kann das Theaterspiel besonders gewinnbringend wirken: Je nach sprachlichen Fähigkeiten einzelner Lernerinnen und Lerner und nach ihren persönlichen Neigungen und der individuellen Einsatzbereitschaft können Haupt- und Nebenrollen vergeben werden. So kann die Motivation auf subtile Weise gefördert werden. Das ganz eigene Erfolgserlebnis trägt dazu bei, dass das einzelne Kind mehr leistet und seine Lust am Lernen steigert.

Der Wolf in der Zwickmühle – im Team finden die Kinder in ihre Rollen.

2 BEATE COURDIER: THEATERARBEIT IM FRÜHEN FREMDSPRACHENUNTERRICHT

Um eine kleine Theaterinszenierung in der Fremdsprache zu planen und bis zu einer Aufführung zu bringen, müssen die Texte sorgfältig ausgewählt sein. Sie müssen sprachlich angemessen sein und an die kindliche Erfahrungswelt angepasst sein.

Auch die organisatorischen Details wie die Zeitplanung oder die Zusammenarbeit mit den Eltern sind wichtig. Denn wenn das ganze Vorhaben nicht zu einem gelungenen Abschluss führt, kann Theaterarbeit für das Lernen auch demotivierend sein. In den anschließenden Kapiteln dieser Publikation stelle ich die Theaterarbeit an einer bilingualen Schule in Nancy, Frankreich, vor und beschreibe Möglichkeiten, einige der Grimm'schen Märchen in den fremdsprachlichen Primarstufenunterricht zu integrieren.

2.1 TEXTAUSWAHL

Über das Theaterspiel in Deutsch als Fremdsprache beschäftigen Kinder sich mit Literatur aus der fremdsprachigen Kultur – wenn auch in adaptierter Form – und finden so einen spezifischen Zugang zu der neuen Sprache. Bei der Textauswahl sollte es eine Rolle spielen, mit welchen Inhalten sich die Kinder gerade im Unterricht befassen. Nach Möglichkeit sollten sie in der Theatergruppe Inhalte wiederfinden oder wiedererkennen. Auch die sprachlichen Strukturen in einem Text sollten dem entsprechen, was die Kinder schon gelernt haben oder gerade im Unterricht durchnehmen. Das bedeutet, dass auch für diese Projektarbeit Lernziele formuliert werden müssen, genauso wie für den normalen Fremdsprachenunterricht.

Für Lernanfänger (A1-A2-Niveau) sind Stücke geeignet, deren Inhalt leicht zu verstehen ist, wie zum Beispiel das bekannte russische Märchen „Die Rübe":

Väterchen hat Rüben gesät und möchte nach vier Wochen eine Rübe herausziehen, schafft es aber nicht allein. Also ruft er Mütterchen zu Hilfe, aber auch zu zweit gelingt es ihnen nicht, die Rübe herauszuziehen. Erst als das Enkelchen, der Hund, das Hühnchen und das Hähnchen mithelfen, kann die Rübe mit gemeinsamen Kräften herausgezogen werden.

Das Märchen weist eine sehr einfache Struktur auf, die auf Wiederholung basiert. So kann man zunächst mit Pantomime beginnen und je nach Sprachniveau einfache Sätze hinzufügen. „Ich brauche Hilfe, komm, hilf' uns, ich komme, ich helfe dir gern."

Für das Stück braucht man sechs Spieler oder Spielerinnen, man kann aber auch kürzen oder noch ein bis zwei Personen/Tiere hinzufügen, je nach Anzahl der beteiligten Mitspieler und

Entspannung nach der Aufführung: Gemeinsam durchleben die Kinder noch einmal ihre Rollen.

Mitspielerinnen. Ein Erzähler/eine Erzählerin oder eine Gruppe von Kindern kann dann die Situation auf der Bühne z. B. im Chor kommentieren: „Enkelchen zieht Mütterchen, Mütterchen zieht Väterchen, Väterchen zieht die Rübe. Sie ziehen und ziehen, aber sie können die Rübe nicht herausziehen." Der Vorteil eines Chors liegt darin, dass sich Kinder, die etwas schüchtern sind und vielleicht ein bisschen zu leise sprechen, so sicher fühlen.

Für etwas ältere Kinder mit mehr Sprachkenntnissen eignen sich die komplexeren Märchen der Brüder Grimm gut. Nimmt man weltbekannte Märchen wie „Rotkäppchen", „Der Wolf und die sieben Geißlein" oder „Die Bremer Stadtmusikanten", hat das den Vorteil, dass die Kinder den Inhalt meistens schon kennen und sich besser auf die sprachlichen Strukturen konzentrieren können. Es empfiehlt sich aber auch hier, die Originaltexte an eine aktuelle Sprache und ein etwas niedrigeres Sprachniveau anzupassen.

2.2 ZEITPLANUNG

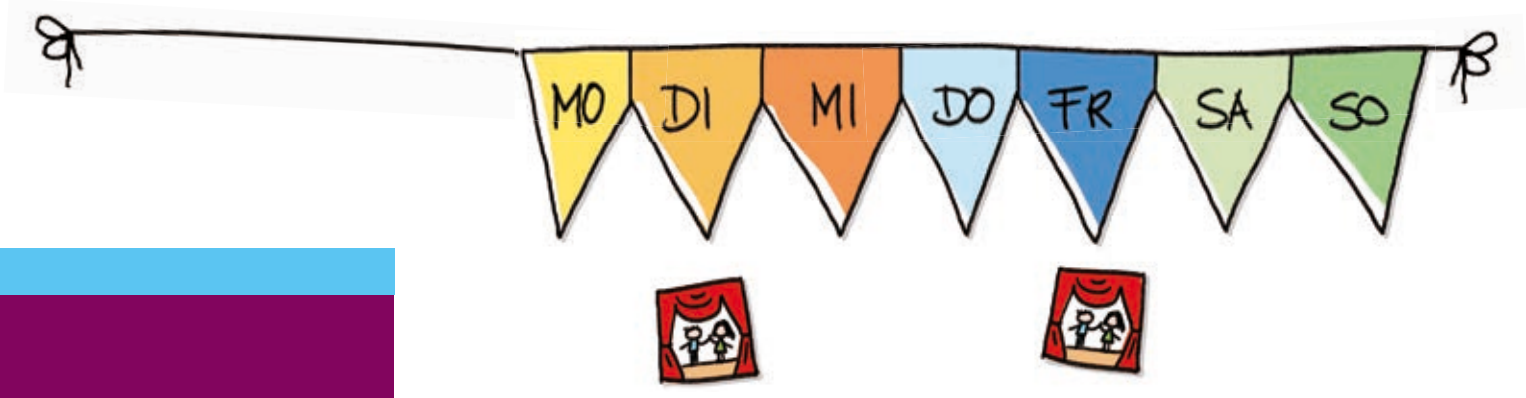
Das Theaterspiel in der Primarstufe kann entweder als Workshop (Arbeitsgruppe) außerhalb des Unterrichts angeboten oder in den regulären Unterricht – zum Beispiel als Projekt – einbezogen werden. In diesem Fall ist es vorteilhaft, das Projekt so zu planen, dass es sich thematisch in den Lehrplan einfügt. In beiden Fällen sollte es relativ zügig durchgeführt werden. Die Proben sollten sich auf keinen Fall über mehr als zwei Monate hinziehen, da die Ausdauer und das Interesse der Kinder nach einer solch langen Zeit deutlich nachlassen. Zwei Proben pro Woche erscheinen angemessen. Erfahrungsgemäß lernen die Kinder in diesem Alter noch sehr schnell auswendig. Der Spielleiter/die Spielleiterin muss auf die Reaktion der kleinen Schauspieler und -spielerinnen achten, die Proben müssen den Kindern Spaß machen. Jedes Kind sollte das Gefühl haben, bei jeder Probe noch etwas verbessert zu haben. Ist das nicht mehr der Fall, ist die Zeit für die Aufführung gekommen.

Das Theaterspielen eignet sich auch sehr gut für Projektwochen am Ende des Schuljahres. Musik- und Kunstlehrkräfte können ebenfalls eingebunden werden (Bühnendekor, Musik- oder Tanzeinlagen). So hat das Theaterspiel auch eine fächerübergreifende Komponente und trägt zur besseren Zusammenarbeit innerhalb des Kollegiums bei.

2.3 INSTITUTIONELLE VORAUSSETZUNGEN – INTERVIEW MIT DER SCHULLEITUNG

Die Schulleitung muss rechtzeitig über das Projekt informiert werden und ihre Einwilligung zu Proben und auch zu einer Aufführung im Schulgebäude geben. Es ist wichtig, dass das Projekt von der Direktion und dem gesamten Kollegium mitgetragen wird. Es muss zum Beispiel auch sichergestellt sein, dass die Kinder während der Proben und Aufführungen versichert sind.

Die Räumlichkeiten für die Proben und eine Aufführung müssen den Sicherheitsstandards entsprechen und so viel Platz bieten, dass sich alle Kinder gut bewegen können. Der Platz für die Bühne beträgt im Idealfall mindestens vier mal zwei Meter; sie muss aber nicht höher liegen als der Zuschauerbereich. Vor der Aufführung nicht vergessen, für ausreichende Bestuhlung für die Zuschauer und Zuschauerinnen zu sorgen.



MO DI MI DO FR SA SO

Auszug aus einem Interview mit der Schulleitung in Nancy vor der Aufführung des Theaterstücks „Die Brüder Grimm feiern Geburtstag“

Sylvie Michaut, Direktorin der Grundschule St Léon in Nancy
(An dieser Schule gibt es einen bilingualen Zug, d. h. die Kinder haben zwölf Stunden pro Woche Unterricht in deutscher Sprache.)

„Alors ce projet, évidemment, pour nous paraît d’une grande richesse pédagogique et d’une grande richesse pour les enfants; alors pédagogique parce qu’à travers un projet comme celui-là on travaille différentes compétences. C’est du coup très vaste au niveau de ce travail à la fois dans tout ce qui est autour de la langue, du langage, l’expression, la mémorisation, l’élocution, la prise en confiance de soi. Il y a des enfants qui se révèlent dans les projets comme celui-là et qui du coup prennent une confiance en eux qu’on ignorait ou qu’ils ignoraient même.

Il y a une acceptation de l’autre, il y a aussi toute une dimension citoyenne qui est à développer et qui est importante aussi dans ce type de projet. Et pour parler sur le plan pédagogique il est clair que c’est une façon d’aborder la langue, d’aborder certaines notions qui pour les enfants sont parfois un peu ardues, mais de façon plus ludique.

Ce projet de théâtre a permis aux enfants de travailler sur différentes œuvres littéraires, la littérature enfantine puisque ce sont des contes de Grimm. Des contes que les enfants connaissent mais qu’ils n’ont pas abordés sous cet angle ce qui leur permet de les découvrir différemment.

Un tel projet pour un enseignant nécessite un investissement personnel puisqu’il faut une concertation avec la personne qui intervient. Ceci dit, nous avons déjà mené à plusieurs reprises des projets théâtre sans intervenant extérieur. L’enseignant a été le seul initiateur du projet et ça fonctionne aussi très bien.“

Übersetzung des Interviews ins Deutsche:
„Dieses Projekt scheint uns pädagogisch sehr reichhaltig zu sein, auch für die Kinder, denn hier werden verschiedene Fähigkeiten trainiert: die Sprache, die Ausdrucksfähigkeit, das Auswendiglernen, die Redegewandtheit, das Selbstvertrauen. Manche Kinder erlangen ein Selbstvertrauen, das wir nicht vermuteten, ja das sie selbst nicht bei sich vermutet hätten.

Es gibt auch eine Anerkennung des anderen, das soziale Verhalten kann dadurch entwickelt werden. Und bestimmte, etwas schwierige Aspekte der Sprache können dadurch auf spielerische Weise angesprochen werden.

Durch dieses Theaterprojekt konnten auch verschiedene literarische Werke aus der Kinderliteratur behandelt werden, da es sich um Märchen der Brüder Grimm handelt, die die Kinder zwar kennen, hier aber aus einem anderen Blickwinkel entdecken können.

Ein solches Projekt verlangt vom Lehrer ein persönliches Engagement, denn er muss sich mit dem Spielleiter absprechen. Wir haben allerdings schon ähnliche Projekte durchgeführt, bei denen der Lehrer allein verantwortlich war, und das klappt auch sehr gut.“

Sylvie Michaut,
Direktorin der Grundschule
St Léon in Nancy

2.4 TECHNIK

Da Schulen normalerweise keine Theaterstätten sind und somit nicht über voll ausgestattete Bühnen verfügen, sollte die Inszenierung einfach gestaltet sein. Auf besondere Lichteffekte zum Beispiel kann verzichtet werden. Es ist allerdings sehr wichtig, dass für die Theaterarbeit ein geschlossener Raum zur Verfügung steht, damit die nötige Ruhe für das Spiel herrscht. Der Raum sollte wiederum auch nicht zu groß sein, damit man die Kinder akustisch gut verstehen kann und auch so keine Unruhe während des Spiels entsteht. Von der Verwendung von Mikrofonen ist abzuraten, da die Schulen erfahrungsgemäß nicht professionell damit ausgestattet sind und die unsachgemäße Benutzung für das Verständnis eher störend ist.

Für den Fall, dass Videoaufnahmen geplant sind – das möchten die Eltern zum Beispiel bei der Aufführung in der Regel –, muss der Raum mit Steckdosen ausgestattet sein.

2.5 ZUSAMMENARBEIT MIT DEN ELTERN

Für eine Theaterprojektarbeit in der Primarstufe ist die Zusammenarbeit mit den Eltern aus vielerlei Gründen sinnvoll.

Zu Beginn kann über ein Elterntreffen (Elternabend) allgemein über die pädagogischen Ziele und die Weise informiert werden, wie das Theaterprojekt in den Lehrplan eingebunden ist. So werden die Eltern beteiligt und verstehen, inwiefern das Theaterspiel mit dem Unterricht zu tun hat und die Kinder auf spielerische Weise bestimmte Kompetenzen erlangen sollen. Der Inhalt des Stückes sollte den Eltern in der Landessprache erklärt werden, gegebenfalls kann man den Text in die Landessprache übersetzen und den Eltern zur Verfügung stellen. Motivierte Eltern haben über eine solche Veranstaltung Gelegenheit, sich auf verschiedene Weise einzubringen und das Projekt zu unterstützen. Sie können:

- den Text zu Hause mit dem Kind üben
- beim Herstellen der Kostüme helfen
- Requisiten basteln
- bei der Planung und Durchführung der Aufführung helfen
- ggf. einschlägige Berufserfahrungen einbringen

Nimmt man die Unterstützung durch die Eltern ernst, werden alle Beteiligten profitieren und auch Eltern stärker in Erscheinung treten, die sich sonst im schulischen Kontext eher zurückhalten.

Ungefähr eine Woche vor der Aufführung sollte eine offizielle Einladung mit Orts- und Zeitangabe an die Eltern gehen. Schön wäre es, wenn sie von den Kindern gemeinsam mit der Lehrkraft gestaltet würde.

2.6 PROBEN

Das Verteilen der Rollen ist eine schwierige Aufgabe. Bestimmte Rollen sind besonders beliebt und werden von mehreren Kindern gewünscht. Oft überschätzen sich die Kinder in Bezug auf das Textlernen. Deshalb sollten am Anfang die Rollen noch nicht festgelegt werden. Man kann eine Szene von verschiedenen Kindern spielen lassen. Die Kinder entscheiden später mit, wer diese Rolle am überzeugendsten gespielt hat. Es verlangt viel Feingefühl von der Lehrkraft, die Rollen dann im Endeffekt so zu vergeben, dass jedes Kind zufrieden ist und sich mit seiner Person identifizieren kann.

Es ist wichtig, in der ersten Probe allgemeine Regeln für das Theaterspielen aufzustellen, zum Beispiel:

- die Anweisungen der Spielleitung sind zu beachten
- jeder Schüler/jede Schülerin respektiert seinen/ihren Mitspieler (man darf sich über niemanden lustig machen)
- wer etwas sagen will, meldet sich (etc.)

Die Proben sollten nicht zu lange dauern (maximal eine Stunde), sonst lässt die Konzentration der Kinder nach. Zu Beginn jeder Probe kann man kurze Konzentrationsspiele machen.

Beispiel: „Alles, was Flügel hat, fliegt hoch: Vögel, Schmetterlinge, Fische, Bienen, Elefanten“ – die Kinder und der Lehrer/die Lehrerin trommeln mit den Händen auf den Tisch. Beim Nennen der Tiere hebt der Lehrer/die Lehrerin die Hände hoch. Die Kinder dürfen aber nur die Hände hochheben, wenn das Tier fliegen kann.

Man sollte auch über Kostüme und Regieanweisungen mit den Kindern sprechen. Sie haben immer gute Ideen und akzeptieren Regieanweisungen besser, wenn sie von ihnen selbst kommen. Dies alles geschieht in der Regel in der Muttersprache.

2.7 AUSZUG AUS EINEM INTERVIEW MIT BEATE COURDIER

Beate Courdier, Deutschlehrerin an der Universität Nancy, unterrichtet Deutsch als Fremdsprache. Sie schreibt Theaterstücke für den Deutschunterricht in der Primar- und Sekundarstufe, die sie in verschiedenen Workshops durchgeführt hat.

„Meine Leidenschaft gilt dem Theater, und speziell Theater für kleine Kinder, das heißt für Grundschulkinder. So habe ich also in dieser Schule ein Projekt angefangen, und zwar zum 200-jährigen Geburtstag der Brüder Grimm habe ich ein Stück konzipiert und das spielen wir in einer Klasse, einer dritten Klasse, und zwar in einem bilingualen Zug.

Das sind 15 Kinder, und von diesen Kindern sind fünf aus bilingualen Familien, d. h. sie haben einen deutschen oder einen österreichischen Elternteil.

Dieses Theaterstück wurde also mit der ganzen Klasse durchgeführt, und zwar im Deutschunterricht. Das heißt, alle Kinder haben teilgenommen, auch die Kinder, die vielleicht am Anfang nicht ganz so begeistert waren.

Das Theaterstück hat den Vorteil, dass man eben auch eine heterogene Gruppe sehr gut beschäftigen kann, weil es große Rollen gibt, da muss man viel lernen, und es gibt kleine Rollen, wo man nur ein paar Sätze sagen muss. Aber alle Kinder sind immer dabei, sie sind die ganze Zeit mit auf der Bühne.

Angefangen haben wir mit Aufwärmspielen, damit die Kinder in das Stück 'reinkommen und auch kleine Fragen zu den Brüdern Grimm, zu den Märchen mit kleinen Improvisationen, damit die Kinder das Gefühl haben, dass sie mitspielen und an dem Theaterstück sozusagen mitschreiben.

Das Theaterstück ist nicht nur dazu geeignet, dass die Kinder auswendig lernen, das heißt ihre Rolle lernen, sondern sie sollen sich gegenseitig beobachten, sie sollen sich kritisieren, aber positiv, also nicht sagen: „Das war schlecht“, sondern sagen: „Ich würde das so machen“. Und dann spielen sie diese Szene, was dann auch den Vorteil hat, dass sie am Ende des Stückes fast das ganze Stück auswendig können, auch die Rollen anderer eben können und sich beobachten und sagen: „Hier kann man noch etwas verbessern“ und das ist also wichtig, weil sie dann auch Deutsch miteinander reden.

Beate Courdier, Leiterin des Theaterprojekts

Die einen sind skeptisch, die anderen sehr konzentriert und begeistert …

2.8 AUFFÜHRUNG

Aufgeführt wird das Stück, wenn die Kinder bei den Proben den Eindruck haben, dass sie nichts Wesentliches mehr verbessern können. Die absolute Perfektion ist nicht anzustreben, sonst könnte die Motivation an weiteren Spielen sinken. Die Freude am Spiel muss im Vordergrund stehen. Die letzte Probe ist die sogenannte Generalprobe, bei der der Lehrer/die Lehrerin das Spiel nicht unterbricht. Diese Probe kann eventuell gefilmt und gemeinsam angeschaut werden. So kann jeder Spieler/jede Spielerin sehen, was er/sie eventuell doch noch verbessern kann.

Bei der Aufführung vor den Eltern, Geschwistern, Lehrkräften und anderen Gästen sollte man kurz den Inhalt des Stückes in der Landessprache erklären, damit die Zuschauer und Zuschauerinnen bestmöglich folgen können. Natürlich werden die Kinder aufgeregt sein, eventuell einige Passagen des Textes vergessen und zu schnell oder zu leise sprechen. Man muss sie beruhigen, ihnen sagen, dass man ihnen als „Souffleur" leise etwas vorsagen kann, dass Fehler erlaubt sind. Man muss sie auch darauf vorbereiten, dass die Zuschauer und Zuschauerinnen eventuell lachen oder kleinere Geschwister auf die Bühne laufen können.

AUFGABE ETWA EINE WOCHE VOR DER AUFFÜHRUNG:
Schreibt eine E-Mail an die Brüder Grimm. Sagt, dass ihr zur Geburtstagsparty kommen wollt. Fragt, ob ihr jemanden mitbringen dürft.

2.9 NACHBEREITUNG

Die Kinder können ihr eigenes Spiel kurz kommentieren: Was hat gut geklappt, was war nicht so gut? Der Lehrer/die Lehrerin kann auch fragen: „Was hat euch besonders viel Spaß gemacht?“ Die Bemerkungen der Kinder sollten dann beim nächsten Theaterprojekt berücksichtigt werden. Um die Motivation aufrechtzuerhalten, kann der Lehrer/die Lehrerin jetzt schon Vorschläge für das nächste Theaterstück machen oder die Kinder nach Ideen fragen.

Auch für den Lehrer/die Lehrerin ist es an dieser Stelle sinnvoll, das gesamte Projekt noch einmal zu reflektieren:

- Was hat das Theaterspiel für den Unterricht gebracht?
- Konnte ich meine Lernziele erreichen? (Lernen neuer Strukturen, Vokabularerweiterung, Verbesserung der Aussprache usw.)
- War der zeitliche Aufwand gerechtfertigt?
- Waren alle Kinder zufrieden?
- War die Elternunterstützung gegeben?
- Was kann ich verbessern?
- War die Arbeit für mich selbst befriedigend? (z. B. außerplanmäßiger Zeitaufwand)

So kann er/sie für das nächste Theaterstück andere Lernziele wählen. War der Spielleiter/die Spielleiterin nicht die Klassenlehrkraft, so sollte er/sie unbedingt mit ihr über eventuelle Auswirkungen des Gelernten auf den Unterricht oder auf das Sozialverhalten sprechen.

„Mit allen Sinnen“

Aufwärmspiele tragen dazu bei, …

… dass allmählich alle begeistert mitmachen.

„Jeder bekommt eine Rolle!“

2.10 INTERVIEW MIT DER KLASSENLEHRERIN KASIA BERTRAM

Kasia Bertram, Grundschullehrerin, unterrichtet Deutsch in einer dritten Klasse im bilingualen Zug der Grundschule Saint Léon in Nancy. Sie unterrichtet nicht nur die deutsche Sprache, sondern auch Mathematik, Sachkunde, Musik, Geschichte und Kunst auf Deutsch.

„Jedes Jahr versuche ich, mit den Kindern Theater zu spielen, weil ich es wichtig finde. Ich finde, dass die Kinder auf diese Weise spielerisch, auch mit allen Sinnen, handlungsbezogen lernen, und die meisten sind auch begeistert.

Ich finde, das Theaterspielen ist eine gute Gelegenheit, alle Kinder mündlich zu beschäftigen, sodass sie dann auch im mündlichen Ausdruck aktiv sind. Sonst im Unterricht nehmen viele Kinder sehr selten teil, und so sind sie mehr oder weniger gezwungen zu sprechen. Aber es ist auch gut für diese Kinder. Einige Kinder, die vielleicht schüchtern sind und sich nicht trauen. Beim Theaterspielen, während des Übens sprechen diese Kinder, und das ist für mich schon sehr wichtig, das ist ein Erfolg sozusagen, weil ich einige Kinder im Unterricht nur sehr selten und wenig höre, entweder können sie nicht so gut Deutsch oder sie trauen sich nicht, Deutsch zu sprechen.

Was mir wichtig war, das ist, dass alle Kinder eine Rolle bekommen, dass es genügend Rollen gibt, sogar wenn es nur eine kleine Rolle ist, damit alle beschäftigt sind. Und auch dass es technisch nicht zu aufwendig ist, damit wir es schnell im Unterricht unten im Raum einsetzen können."

Kasia Bertram, Grundschullehrerin in St Léon, Nancy

3 BEATE COURDIER: DIE BRÜDER GRIMM FEIERN GEBURTSTAG BEISPIEL FÜR EIN THEATERPROJEKT

Anlässlich des 200. Jubiläums des Erscheinens der Grimm'schen Märchenbücher ist ein kleines Theaterstück entstanden, das vier Grimm'sche Märchen miteinander verbindet und den Kindern gleichzeitig den Jubiläumsanlass sowie die beiden Märchenbuchautoren Jakob und Wilhelm Grimm nahebringen will. Es handelt sich um die Märchen Rotkäppchen, Der Wolf und die sieben Geißlein, Die Bremer Stadtmusikanten und Rumpelstilzchen.

In einer bilingualen Grundschule St Léon in Nancy wurde das Stück geprobt und anschließend gefilmt (vgl. beiliegende DVD). Hier soll nun genau beschrieben werden, wie die Kinder gearbeitet haben. Auch über die beiliegende DVD wird ersichtlich, auf welchem sprachlichen Niveau die Kinder die Inszenierung umgesetzt haben.

Arbeitsblätter, Fotos und Zeichnungen (vgl. Abbildung unten) sollen dazu einladen, diese oder ähnliche Märcheninszenierungen selbst auszuprobieren.

3.1 PLANUNG

Gleich zu Beginn des Theaterprojektes sollen die Kinder das Gefühl haben, dass sie an der Konzeption des Stückes beteiligt sind. Sie können jetzt und auch später noch Einfluss auf den Text nehmen, den Ablauf eventuell ändern und so das Stück an ihre Erfahrungswelt und ihre eigenen Ideen anpassen. Das trägt erheblich dazu bei, dass sie sich mit dem Inhalt und ihrer eigenen Rolle identifizieren und mit großer Motivation mitmachen.

3.2 VORBEREITENDE SCHRITTE

Jedem der vier Märchen wird eine Farbe zugewiesen. Die Märchentitel werden auf den passenden farbigen Karton an die Wand geheftet, zum Beispiel:

- **Rot** für „Rotkäppchen"
- **Grün** für „Der Wolf und die sieben Geißlein"
- **Blau** für „Die Bremer Stadtmusikanten"
- **Gelb** für „Rumpelstilzchen".

Der Geburtstagstisch – von Kindern liebevoll dekoriert

3.2.1 HINTERGRUNDWISSEN ABFRAGEN

Durch gezielte Fragen wird festgestellt, was die Kinder schon über die Brüder Grimm und ihre Märchen wissen.

Mögliche Fragen an die Kinder:

- Habt ihr schon mal den Namen „Grimm“ gehört?
- Wenn ja, woher kennt ihr die Brüder Grimm?
- Was sind die Brüder Grimm von Beruf?
- Wann haben die Brüder Grimm gelebt? (Karten mit den Namen der Brüder Grimm an die Tafel heften)
- Welche Märchen kennt ihr? (Die Märchen, die im Theaterstück vorkommen, an die Tafel bringen in vorbereiteten farbigen Kärtchen. Sagen, dass man nicht alle Märchen aufschreiben kann.)
- Welche Personen oder Tiere aus den Märchen kennt ihr? (Karten mit den Märchenfiguren kommen an die Tafel.)

3.2.2 ÜBERLEITUNG UND SPIELERISCHE HERANFÜHRUNG

Frage: Warum haben die Karten verschiedene Farben?

Die Kinder sollen erkennen, welche Personen in welchen Märchen vorkommen. Manche Figuren kommen in mehreren Märchen vor, zum Beispiel der Wolf oder der Müller).

Durch gezielte Fragen oder Bildimpulse (zum Beispiel durch die Erklärung, dass die Brüder Grimm 1812 ihre Märchenbücher veröffentlicht haben) sollen die Kinder die Rahmenbedingungen des Stückes selbst finden (Geburtstagsparty, Einladung der Märchenfiguren).

Mögliche Fragen:

- Die Märchen sind also 200 Jahre alt. Was kann man machen, wenn etwas oder jemand 200 Jahre alt ist?
- Was macht ihr, wenn ihr zehn Jahre alt seid? (Geburtstag feiern, Geburtstagsparty machen)
- Wen ladet ihr ein? (Freunde, Eltern, Verwandte…)
- Wen können wir für die Geburtstagsparty der Brüder Grimm einladen? (warten, bis die Idee kommt, die Märchenfiguren einzuladen, evtl. mit gezielten Fragen helfen)
- Was brauchen wir noch, um eine Geburtstagsparty zu feiern? (einen Raum, einen Geburtstagstisch, Essen und Trinken, Dekoration, ein Geschenk)
- Was können wir den Brüdern Grimm schenken? (Bücher, Filme, DVDs ihrer Märchen)
- Was machen die Gäste während der Feier? (Geburtstagslied singen, miteinander reden, lachen, spielen)
- Worüber reden die Gäste?
- Was spielen die Gäste? (die Kinder auf die Idee bringen, die Märchen zu spielen)
- Wenn bekannte Leute Geburtstag feiern (Schauspieler, Sänger, Politiker oder Sportler), wo können wir das sehen? (im Fernsehen)
- Sind die Brüder Grimm auch bekannt? (ja, also könnten wir das im Fernsehen zeigen, deshalb brauchen wir Moderatoren)

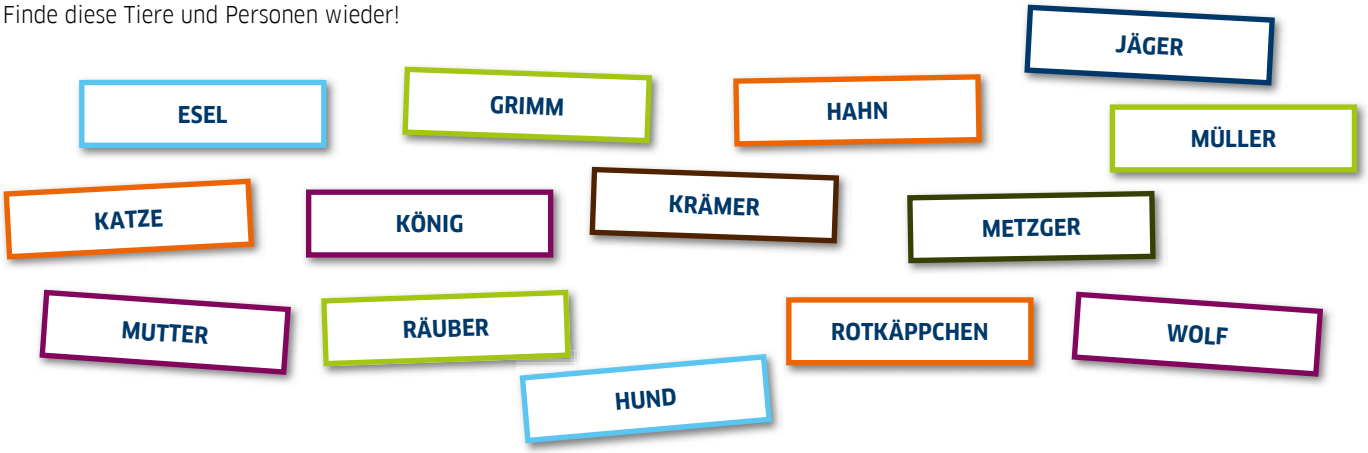
Danach einige Szenen improvisieren lassen (Rotkäppchen und der Wolf: „Aber Großmutter, warum hast du so große Augen?“ etc.)

Diese Art der Einführung und die Fragen sind nur ein Vorschlag. Je nach Alter und Wissensstand der Kinder soll das an die Lerngruppe angepasst werden.

Dieses Männlein liegt am Boden, nachdem es vor Wut fast geplatzt ist. Warum nur?

BUCHSTABENMIX

Finde diese Tiere und Personen wieder!



W	O	L	F	I	E	S	E	L	M
A	S	R	M	Ü	R	U	M	R	Ü
Q	C	O	Ü	J	Ä	G	E	R	L
K	A	T	Z	E	U	E	T	T	L
T	E	K	A	O	B	I	Z	B	E
M	Z	Ä	E	P	E	S	G	K	R
U	K	P	R	M	R	S	E	R	N
T	Ö	P	E	K	U	L	R	Ä	S
T	N	C	X	H	O	E	U	M	Z
E	I	H	U	N	D	I	S	E	N
R	G	E	H	A	H	N	T	R	H
Y	W	N	G	V	G	R	I	M	M

QUARTETTSPIEL

SPIELREGELN:
Es gibt neun verschiedene Familien. Jede Familie (= 4 Karten oder ein Quartett) gibt einen Satz des Theaterstücks wieder. Das Ziel ist es, so viele Quartette wie möglich zu sammeln.

Karten mischen und austeilen. Der erste Spieler/die erste Spielerin bittet ein anderes Kind um eine Karte, die ihm in seiner/ihrer Familie für sein Quartett fehlt. Er/sie sagt zum Beispiel „Hast du Rotkäppchen Nummer zwei?“ Wenn das befragte Kind diese Karte hat, muss es sie abgeben. Es sagt „Hier bitte!“. Der/die erste Spieler/-in nimmt die Karte und sagt „Danke“ Er/sie darf so lange weiterfragen, bis eine negative Antwort kommt. Wenn das befragte Kind die Karte nicht hat, sagt es „Tut mir leid“ und darf jetzt seinerseits nach einer Karte fragen.

Der Spieler/die Spielerin mit den meisten Quartetten hat gewonnen. Alle lesen am Ende den Satz auf ihren Karten laut vor.

Warum hast du so große Ohren?

Warum hast du so große Ohren?

Warum hast du so große Ohren?

Warum hast du so große Ohren?

Damit ich dich besser hören kann.

Damit ich dich besser hören kann.

Damit ich dich besser hören kann.

Damit ich dich besser hören kann.

Hinweis: Die Quartettkarten können von den Kindern ausgeschnitten werden oder im Internet unter www.goethe.de/kinder farbig ausgedruckt werden.

Es war so dunkel im Bauch.

Es war so dunkel im Bauch.

Es war so dunkel im Bauch.

Es war so dunkel im Bauch.

Ich gebe dir keinen Teig mehr.

Ich gebe dir keinen Teig mehr.

Ich gebe dir keinen Teig mehr.

Ich gebe dir keinen Teig mehr.

Mein Jüngstes hast du nicht gefunden.

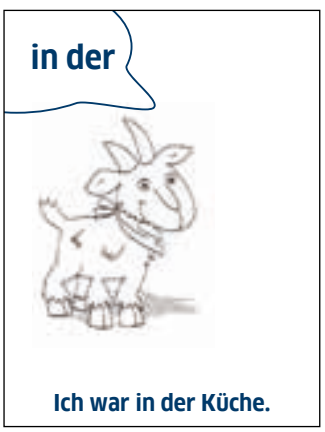
Mein Jüngstes hast du nicht gefunden.

Mein Jüngstes hast du nicht gefunden.

Mein Jüngstes hast du nicht gefunden.

Ich war in der Küche.

Ich war in der Küche.



Ich war in der Küche.

Ich war in der Küche.

Mein Herr wollte mich erschießen.

Mein Herr wollte mich erschießen.

Mein Herr wollte mich erschießen.

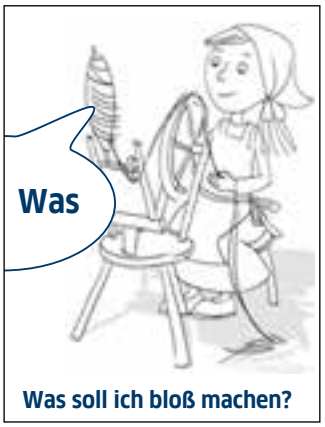
Mein Herr wollte mich erschießen.

Freunde, warum warten wir?

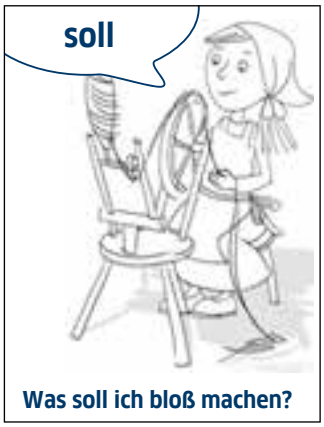
Freunde, warum warten wir?

Freunde, warum warten wir?

Freunde, warum warten wir?

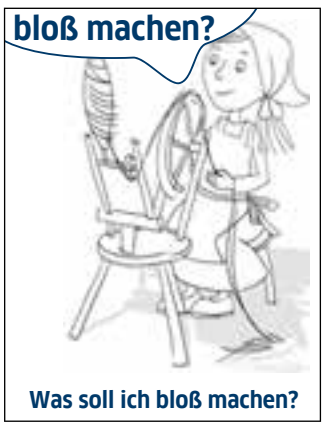


Was soll ich bloß machen?



Was soll ich bloß machen?

Was soll ich bloß machen?



Was soll ich bloß machen?

3.2.3 HINFÜHRUNG ZUM THEATERSPIEL ÜBER AUFWÄRMSPIELE

Um die Kinder langsam mit dem Theaterspiel vertraut zu machen, sollen sie zunächst Übungen machen, die ihnen helfen, ein Körpergefühl zu entwickeln, sich zu entspannen und Ängste abzubauen. Je wohler sie sich fühlen, desto natürlicher können sie zum Beispiel Gesten und Gangarten spielen. Dabei sprechen sie kurze Sätze in der Fremdsprache und spüren, wie es ist, vor einem Publikum zu spielen. In diesen Übungen improvisieren die Kinder kurze Szenen, die im Theaterstück vorkommen; so haben sie das Gefühl, dass sie das Theaterstück mitgestalten.
Diese Kurzszenen sind wie Puzzlestücke, die die Kinder nach und nach zu einem Theaterstück zusammenfügen.

KONKRETE ÜBUNGEN:

Herumlaufen

Der Spielleiter/die Spielleiterin gibt Anordnungen und zeigt, wie die Kinder laufen sollen: schnell/langsam laufen – rennen – springen – stehen bleiben – weitergehen – hüpfen etc.

Tierpaare finden

Der Spielleiter/die Spielleiterin verteilt je zwei gleicheTierkarten von Tieren, die im Theaterstück vorkommen und leicht zu erraten sind. Zum Beispiel: Katze, Hahn, Esel, Hund, Frosch, Geißlein, Rabe, Wolf. Jeder Spieler/jede Spielerin muss sein/ihr Tier mimen (Gangart, Tierlaute) und seinen/ihren Partner finden. Die gefundenen Paare stellen sich auf die Seite, bis alle ihren Partner gefunden haben (vgl. hierzu die Filmaufnahmen auf der DVD).

Tierpark

Alle Kinder sitzen auf Stühlen im Kreis. Der Spielleiter/die Spielleiterin steht in der Mitte des Kreises. Jedes Kind bekommt einen Tiernamen und stellt sich dann der Gruppe vor.

„Ich bin der Wolf“ oder: „Ich bin die Katze“. Der Spielleiter/die Spielleiterin bekommt ebenfalls einen Tiernamen.

Die sieben Geißlein üben im Kreis verschiedene Gangarten.

Er/sie sagt, dass er/sie auch gerne auf einem Stuhl sitzen möchte, und nennt zwei Tiere, die den Stuhl wechseln müssen.

„Der Wolf und die Katze wechseln die Plätze". Während die zwei Tiere ihre Plätze wechseln, versucht er/sie, sich auf einen der frei werdenden Stühle zu setzen. Das Tier, das keinen Stuhl hat, lässt jetzt zwei andere Tiere die Plätze wechseln. Man kann aber auch alle Tiere die Plätze wechseln lassen. „Alle Tiere wechseln die Plätze."

Spielzeit: ein paar Minuten

Gefühle mimen

Ein Spieler/eine Spielerin mimt ein Gefühl oder einen Zustand (traurig, ängstlich, wütend, froh, müde, betrunken, erstaunt), die anderen müssen raten. Wer richtig geraten hat, darf ein Gefühl mimen.

Berufe raten

Der/die erste Spieler/-in bekommt eine Karte mit einem Beruf. (zum Beispiel Bäcker, Metzger, Jäger, Rauber, Müller, Krämer, König, Dichter). Er/sie muss versuchen, den Beruf zu mimen. Die anderen müssen den Beruf erraten. Wer zuerst den richtigen Beruf erraten hat, darf als Nächstes eine Karte nehmen und einen Beruf mimen. Wenn das Mimen zu schwierig ist, kann man auch einen oder mehrere typische Sätze sagen.
„Das ist Brot, das sind Brötchen."
„Hier ist das Fleisch, hier sind die Würste."

Bei schwierigen Berufen kann man die Übersetzung mit auf die Karte schreiben.

Variante : Aktivitäten raten

Der/die erste Spieler/-in bekommt eine Karte mit einer Aktivität (zum Beispiel: jagen, schnarchen, Blumen pflücken, Kreide kaufen, Steine holen, spinnen, tanzen, rennen, einen Esel kaufen, jemanden heiraten, jemandem ein Geschenk geben, jemandem zum Geburtstag gratulieren). Er/sie muss versuchen, die Aktivität zu mimen. Die anderen müssen erraten, um was es sich dabei handelt. Wer richtig geraten hat, darf als Nächster eine Aktivität mimen.

Kurzszenen spielen

Der Spielleiter/die Spielleiterin teilt Karten mit Aktivitäten aus. Zwei Spieler oder Spielerinnen erfinden einen kurzen Dialog (in der Fremdsprache), um die Aktivität zu spielen.

Grimassen können schon furchterregend sein: hier eine selbstbewusste Geißenmutter.

3.3 DAS THEATERSTÜCK

Am Anfang soll so viel wie möglich improvisiert werden, um das Spiel und das spielerische Lernen zu fördern. Der Spielleiter/die Spielleiterin gibt jedem Kind eine Rolle. Das muss noch nicht die endgültige im Text beschriebene Rolle sein.

3.3.1 DIE VORSTELLUNG DER MÄRCHENFIGUREN

Die Moderatoren begrüßen die Fernsehgäste und kündigen das Fest an.

(Guten Abend, liebe Zuschauer. Heute Abend feiern wir den Geburtstag der Brüder Grimm.)

Die Moderatoren stellen die Geburtstagsgäste (Märchenfiguren) vor.
Die Märchenfiguren präsentieren sich mit einer typischen Geste oder einem typischen Laut (der Wolf schaut drohend, die Großmutter läuft langsam und gebeugt, der Esel sagt iah etc.).

Anschließend fragt der Spielleiter/die Spielleiterin die Kinder, ob sie die Figuren erkannt haben.

Diese Phase ist sehr wichtig, denn die Kinder sollen lernen, sich gegenseitig zu beobachten, positive Kritik zu üben, das heißt zu sagen, was nicht gut war und was man noch verbessern kann. Sie können auch konkrete Verbesserungsvorschläge machen, zeigen, wie sie als Großmutter laufen würden usw. Das fördert auch die Kommunikation unter den Kindern und trägt dazu bei, dass alle am Ende fast den ganzen Text auswendig können und das Gefühl haben, am ganzen Stück beteiligt zu sein. So kann man auch die endgültige Rollenverteilung hinausschieben.

3.3.2 IMPROVISATION EINZELNER SZENEN

Zu jedem der vier Märchen sollten eine oder zwei Szenen improvisiert werden.

Rotkäppchen:
- Rotkäppchen und der Wolf auf dem Weg zur Großmutter
- Der Wolf im Bett der Großmutter

Der Wolf und die sieben Geißlein:
- Der Wolf klopft an die Tür.
- Der Wolf hat Steine im Bauch und fällt tot um.
- Die sieben Geißlein tanzen um den toten Wolf herum.

Die Bremer Stadtmusikanten:
- Drei Räuber essen am Tisch, die vier Tiere kommen herein.

Rumpelstilzchen:
- Die Müllerstochter sitzt vor dem Spinnrad und weint. Rumpelstilzchen kommt dazu.
- Rumpelstilzchen tanzt an einem Feuer.

Wenn die Kinder ein wenig improvisiert haben und so langsam ein Gefühl für das Spiel bekommen, soll man ihnen sagen, dass nicht jedes Märchen ganz gespielt werden kann, weil das für eine Theateraufführung zu lang wäre. Es sollen nur einige wichtige Szenen gespielt werden.

Die Müllerstochter ist ganz verzweifelt.

Der Müller ist an seiner Mütze leicht zu erkennen.

Die Großmutter geht gebeugt.

3.3.3 DER TEXT

Sobald allen Kindern die Rahmenbedingungen und die improvisierten Textszenen einigermaßen vertraut sind, wird der Text verteilt. Nun werden die Rollen endgültig vergeben. Der Spielleiter/die Spielleiterin liest entweder den Text selbst in Abschnitten vor oder lässt den Text von den Kindern lesen. Danach beginnt die Übungsphase.

SKRIPT

DIE GEBURTSTAGSPARTY DER GEBRÜDER GRIMM…

Rotkäppchen kommt mit seinem Korb, setzt sich und schläft ein. Der Wolf kommt, schaut sich vorsichtig um, nimmt den Korb mit dem Kuchen und läuft schnell weg.

Im Fernsehstudio. Zwei Moderatoren sitzen am Tisch, zwei Stühle bleiben frei.

Moderator 1: Guten Abend, liebe Zuschauer. Herzlich willkommen zu unserer großen Geburtstagsparty.

Moderator 2: Unsere Ehrengäste heute Abend: die Gebrüder Grimm.

Moderator 1: Sie sind noch nicht da. Aber wir gehen schon mal in den Festsaal, wo die Gäste warten.

Moderator 2: Ja, sie sind alle gekommen.

Die Gäste betreten die Szene und grüßen das Publikum.

Moderator 1: Rotkäppchen und der Wolf, die Großmutter und der Jäger, die Geißenmutter und die sieben Geißlein, der Krämer und der Bäcker

Moderator 2: Der Müller und die Müllerstochter, Rumpelstilzchen, der Esel, der Hund, die Katze und der Hahn, die Räuber…

Rotkäppchen kommt angelaufen…

Rotkäppchen: Guten Abend, alle zusammen.

Alle: Guten Abend, Rotkäppchen.

Rotkäppchen: Entschuldigung für die Verspätung, aber ich habe noch ein paar Blumen für die Großmutter gepflückt. Aber wo sind die Gebrüder Grimm? Sind sie noch nicht da?

Alle: Nein, sie sind noch nicht da.

Rotkäppchen: Noch mal Glück gehabt.

Ihre Mutter kommt auf sie zu, während sich die anderen setzen.

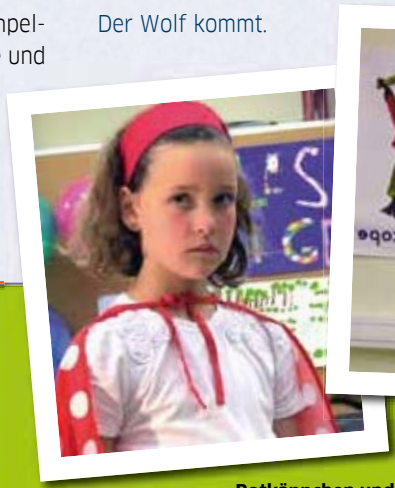
Mutter: Sag mal, meine Tochter, du hast aber auch nichts gelernt. Und dabei hatte ich dir schon das erste Mal gesagt, dass du auf dem Weg bleiben sollst.

Rotkäppchen: Entschuldige, Mama, aber die Blumen waren so schön, und ich wollte Großmutter eine Freude machen.

Mutter: Aber der Wolf, der böse Wolf.

Rotkäppchen: Ich weiß, aber er sah so freundlich aus.

Der Wolf kommt.



Rotkäppchen und der böse Wolf

Der Jäger stoppt den Wolf: „Halt! Diesmal nicht!“

Wolf: Guten Morgen, Rotkäppchen.

Rotkäppchen: Guten Morgen, lieber Wolf.

Wolf: Was machst du?

Rotkäppchen: Ich besuche meine Großmutter. Sie ist krank.

Wolf: Was ist das? (Er zeigt auf den Korb.)

Rotkäppchen: Das ist Kuchen, und das ist Wein.

Wolf: Oh, Großmutter wird sich freuen. Aber noch mehr würde sie sich über Blumen freuen. Schau mal!

Er zeigt auf die Blumen. Rotkäppchen pflückt welche.

Wolf: Wo wohnt denn deine Großmutter?

Rotkäppchen: Am Waldesrand bei den drei Eichen.

Wolf: (freut sich) Wie kann man nur so naiv sein….

Er geht weg, der Jäger kommt.

Jäger: Naiv vielleicht, aber ich kenne jemanden, dem es gleich schlecht ergehen wird. Zum Glück höre ich gut. Was wäre passiert, wenn ich nicht ein suspektes Schnarchen gehört hätte? Nicht auszudenken!

Man hört ein Schnarchen. Rotkäppchen kommt und klopft an die Tür.

Rotkäppchen: Großmutter, mach auf!

Man hört nur das Schnarchen. Rotkäppchen tritt ein, die Großmutter liegt im Bett.

Rotkäppchen: Guten Morgen, Großmutter.

Wolf: Guten Morgen, Rotkäppchen.

Rotkäppchen: Aber Großmutter, warum hast du so große Augen?

Wolf: Damit ich dich besser sehen kann, mein Kind.

Rotkäppchen: Aber Großmutter, warum hast du so große Ohren?

Wolf: Damit ich dich besser hören kann, mein Kind.

Rotkäppchen: Aber Großmutter, warum hast du eine so große Nase?

Wolf: Damit ich dich besser riechen kann, mein Kind.

Rotkäppchen: Aber Großmutter, warum hast du ein so großes … Maul?

Wolf: Damit ich dich besser …… (Der Jäger und die Großmutter kommen.)

Jäger: Stopp! Diesmal nicht. Einmal war schon zu viel!

Großmutter: Es war so dunkel im Bauch vom Wolf. Wo ist mein Rotkäppchen? Ah, hier bist du ja. Gott sei Dank!

Jäger: Bringt Steine!

Wolf: Oh nein, nicht schon wieder! Die sind so schwer. Deswegen bin ich nämlich in den Brunnen gefallen. …

Zwei spielen, die anderen schauen zu: „Aber Großmutter, warum hast du so große Augen?“

Man hört von Weitem die sieben Geißlein singen.

7 Geißlein: Der Wolf ist tot, der Wolf ist tot, der böse, böse Wolf ist tot.

Wolf: Wer erzählt so einen Unsinn? (Er versucht mühsam aufzustehen.) Mein Bauch ist so schwer, und ich habe Durst.

Er läuft schwerfällig zum Brunnen, wo der Krämer, der Bäcker und der Müller warten.

Müller: Was willst du hier, böser Wolf?

Krämer: Wir lassen uns nicht noch einmal von dir betrügen!

Wolf: Gib zu, meine Idee war genial: die Kreide für meine Stimme und den Teig für meine Pfote!

Bäcker: Ich gebe dir keinen Teig mehr.

Wolf: Ist ja gut! Sieben Geißlein mehr oder weniger, wen stört das schon.

Die Geißenmutter kommt.

Geißenmutter: Ein bisschen mehr Respekt für unsere Rasse bitte! Wir sind auch intelligent. Mein Jüngstes hast du nämlich nicht gefunden.

Wolf: Ich hatte nicht richtig gesucht und außerdem war ich schon satt. Wo hatten sie sich versteckt?

Die sieben Geißlein kommen.

Geiß 1: Ich war unter dem Tisch.

Geiß 2: Ich war im Bett.

Geiß 3: Ich war im Ofen.

Geiß 4: Ich war in der Küche.

Geiß 5: Ich war im Schrank.

Geiß 6: Ich war unter der Waschschüssel.

Geiß 7: Ich war im Uhrenkasten.

Geiß 1–6: Der Wolf hat uns gefunden und hat uns gefressen.

Geiß 7: Mich hat er nicht gefunden. Mama und ich haben dem Wolf Steine in den Bauch gelegt.

Wolf: Schluss jetzt! Immer bin ich „der böse Wolf". Sprechen wir von etwas anderem!

Er schaut den Müller an.

Müller: Was soll das? Ich verstehe gar nichts mehr.

Wolf: Mein Freund, der Esel, wird es dir gleich erklären. Ach, mein armer Freund, der dir so treu gedient hat, der so viele Säcke getragen hat. Und was war dein Dank?

Der Metzger und der Esel kommen.

Metzger: Guten Tag, Herr Müller.

Müller: Guten Tag, Metzger.

Metzger: Du hast mich kommen lassen? Was gibt's?

Müller: Schau dir mal diesen Esel an! Er kann ja keine Säcke mehr tragen.

Metzger: Na ja, er hat ja auch sein ganzes Leben lang gearbeitet.

Müller: Ja, ja. Aber jetzt ist er zu alt. Er muss weg. Also, was zahlst du mir?

Wo hatten sich die sieben Geißlein versteckt? Weißt du es noch?

Metzger (schaut sich den Esel an) Wollen wir mal sehen …. oh, er ist ganz schön mager….. na ja, sagen wir …… vielleicht noch 20 Euro.

Müller: 20 Euro? Nur 20 Euro? Ich dachte, du gibst mir 50 Euro.

Metzger: 50 Euro? Dafür kann ich ja einen jungen Esel kaufen. Nein, nein, das ist zu teuer. Sagen wir – 25 Euro. Das ist mein letzter Preis.

Der Esel läuft unbemerkt weg.

Müller: Na gut, einverstanden. Besser 25 Euro als diesen alten Esel.

Metzger: Hier sind deine 25 Euro. Aber, aber …. wo ist denn der Esel?

Geht ab.

Esel : Noch einmal Glück gehabt. Gut, dass ich die Idee hatte, nach Bremen zu gehen, sonst hätte ich meine drei Freunde nicht getroffen.

Hund : Wau-wau, mein Herr wollte mich erschießen.

Katze : Miau, miau, meine Herrin hat mich weggejagt.

Hahn: Kikeriki, meine Herrin wollte mich töten.

Sie singen zusammen.

Alle : Wir ziehen in die große Stadt,
tchin, tchin, trara bum, bum,
die Platz genug für alle hat,
tchin, tchin, trara bum, bum,
i-aa, wau-wau, miau, kikeriki

Esel: Gut, dass du dieses Licht gesehen hast, Hahn.

Hund: Was wäre ohne dich aus uns geworden!

Katze: Wir wären sicher noch nicht in Bremen angekommen.

Hahn: Ah, Freunde, das war ein triumphaler Einzug! Erinnert ihr euch?

Die drei Räuber kommen und bedienen sich am Buffet.

Räuber 1: He, Freunde! Warum warten wir? Das Buffet ist so lecker!

Räuber 2: Wir warten noch auf die Brüder Grimm.

Räuber 3: Der Chef hat recht. Wer nicht da ist, hat Pech gehabt. Prost, Freunde! Auf die Brüder Grimm!

Räuber 1+2: Prost!

Sie singen zusammen.

Alle : Trink, trink, Brüderlein trink.
Lass deine Sorgen zu Haus.
Trink, trink, Brüderlein trink …

Sie trinken so viel, bis sie von den Stühlen fallen.

Esel: Was siehst du, Hahn?

Hahn: Brot, Wein, Fleisch … oh, einen Knochen.

Hund: Mmh!

Katze: Milch? Miau.

Esel: Worauf warten wir, Freunde?

Zähe Verhandlungen – „Wie viel zahlst du mir?“ – während der Esel leise verschwindet.

Hund: Ja, los!

Sie kommen durchs Fenster und schreien.

Alle: Miau, wau-wau, i-aa, kikeriki!!!

Räuber: Hilfe! Mamma mia! (Sie rennen weg.)

Wolf: (zum Müller)
Na ja, die Geschichte ging noch einmal gut aus. Aber man muss sagen, dass du den Leuten immer Probleme machst.

Müller: Was denn noch? Du bist aber nachtragend!

Wolf: Ich will nicht allein der Böse sein! Denk mal an deine Tochter!

Müller: Genau! Sie ist Königin heute!

Wolf: Wegen dir wäre sie fast gestorben!

Müller: Ich konnte nicht wissen, dass der König keinen Humor hatte.

Wolf: Man darf eben nicht eingebildet sein.

Müller: Ich darf doch stolz auf meine Tochter sein!

Wolf: Du darfst stolz sein, aber nicht lügen.
(Er imitiert den Müller.)
„Meine Tochter kann Stroh zu Gold spinnen." Wie konntest du nur so naiv sein!

Müller: Noch einmal: Ich konnte nicht wissen, dass der König keinen Humor hatte.

Der König kommt.

König: Ich protestiere. Das hat nichts mit Humor zu tun. So eine Gelegenheit muss man nutzen. Ich hatte drei Scheunen mit Stroh. Und außerdem bin ich gar nicht so böse. Schließlich habe ich deine Tochter geheiratet und jetzt ist sie Königin.

Die Tochter kommt.

Tochter: Jetzt bin ich Königin, aber ich hatte große Angst.

König: Hier ist ein Spinnrad. Wenn du nicht bis morgen das Stroh zu Gold gesponnen hast, musst du sterben.

Tochter: Was soll ich bloß machen?

Rumpelstilzchen kommt.

Rumpelstilzchen: Was gibst du mir?

Tochter: Hier, mein Halsband.

Rumpelstilzchen: Gut

Es setzt sich und spinnt das ganze Stroh zu Gold, während die Tochter schläft.

Schnurri di schnurri
Schnurri di schnurri

Am nächsten Morgen wacht sie auf.

Tochter: Oh, lauter Gold!

König: (kommt herein) Aha, sehr gut. Komm mit in die zweite Kammer. Spinne auch dieses Stroh zu Gold, wenn dir dein Leben lieb ist.

Die Müllerstochter und Rumpelstilzchen werden sich handelseinig.

Tochter: Was soll ich bloß machen?

Rumpelstilzchen: (kommt herein) Was gibst du mir?

Tochter: Mein Armband.

Rumpelstilzchen: Gut

Es setzt sich und spinnt das ganze Stroh zu Gold, während die Tochter schläft.

Schnurri di schnurri
Schnurri di schnurri

Am nächsten Morgen wacht sie auf.

König: Aha, sehr gut. Wenn du auch dieses Stroh zu Gold spinnst, will ich dich heiraten.

Tochter: Was soll ich bloß machen?

Rumpelstilzchen: (kommt herein) Was gibst du mir?

Tochter: Ich habe nichts mehr.

Rumpelstilzchen: Dann gehe ich.

Tochter: (weint) Nein, bitte bleib. Ich mache, was du willst, aber bitte bleib!

Rumpelstilzchen: Gut. Gib mir dein erstes Kind, wenn du Königin bist!

Tochter: Gut.

Es setzt sich und spinnt das ganze Stroh zu Gold, während die Tochter schläft.

Schnurri di schnurri
Schnurri di schnurri

Am nächsten Morgen wacht sie auf.

König: Du hast wirklich alles Stroh zu Gold gesponnen. Dann komm. Wir wollen heiraten.

Tochter: Ich hätte nie gedacht, dass er wirklich mein Kind holt.

Rumpelstilzchen: Du hattest es versprochen.

Tochter: Weil ich Angst hatte. Der König wollte mich töten. Lass mir bitte mein Kind!

Rumpelstilzchen: Gut. Ich gebe dir noch eine zweite Chance. Wenn du in drei Tagen meinen Namen weißt, kannst du dein Kind behalten. Aber vergiss nicht: in drei Tagen…

Tochter: Ich kann euch sagen! Meine Wachen haben Namen gefunden: Kaspar, Balthasar, Hammelswade, Schnürbein, …

Sie fanden das lustig. Ich war verzweifelt.

Wolf: Und wie hast du den richtigen Namen gefunden?

Tochter: Eine Wache hatte etwas Merkwürdiges im Wald beobachtet:

Ein kleines Männlein tanzt um ein Feuer und singt.

Rumpelstilzchen: Heute back ich, morgen brau ich,
übermorgen hol ich mir der Königin ihr Kind,
ach wie gut, dass niemand weiß,
dass ich Rumpelstilzchen heiß.

Rumpelstilzchen ist außer sich vor Wut: „Das hat dir der Teufel gesagt!“

Wolf: Und wie hat dieses Rumpelstilzchen reagiert?

Rumpelstilzchen kommt.

Rumpelstilzchen: Wie heiße ich?

Tochter: Heißt du Kunz?

Rumpelstilzchen: Nein, so heiße ich nicht.

Tochter: Heißt du Heinz?

Rumpelstilzchen: Nein, so heiße ich nicht.

Tochter: Heißt du vielleicht… Rumpelstilzchen?

Rumpelstilzchen: Das hat dir der Teufel gesagt!
Das hat dir der Teufel gesagt!

Er stampft wütend mit dem Fuß auf und fällt auf den Boden.
Die Brüder Grimm kommen.

Jakob: Rumpelstilzchen – was für ein außergewöhnlicher Name!

Wilhelm: (berührt Rumpelstilzchen) Steh auf und feiere mit uns!

Jakob: Schau mal, Wilhelm, sie sind alle gekommen, sie leben alle noch.

Wilhelm: Ja, unsere Märchen sind noch bei den Kindern bekannt.

Jakob: Ja, die Großmütter erzählen sie noch, lesen noch die Märchen vor.

Wilhelm: Vergiss nicht, Jakob, man muss mit seiner Zeit leben.

Jakob: Was meinst du damit, Wilhelm? Gibt es noch etwas anderes als Bücher?

Wilhelm: Schau mal! Ein Geschenk!

Sie gehen zum Tisch und entdecken das Geschenk: einen Computer, auf dem man einen Märchenfilm von Walt Disney sieht.

Filmmusik

Ende

Verdienter Applaus – jetzt kann die Party beginnen!

3.3.4 REQUISITEN UND KOSTÜME

Auch beim Bestimmen und Auswählen von Requisiten und bei der Gestaltung der Kostüme sollten die Kinder einbezogen werden und möglichst kreativ sein.

Damit das Theaterstück ohne großen Aufwand gespielt werden kann, soll die Anzahl der Requisiten gering gehalten werden.

VORSCHLAG FÜR REQUISITEN:

- ein Jagdgewehr für den Jäger
- ein Gehstock für die Großmutter
- ein Spinnrad für Rumpelstilzchen
- ein Stuhl – er hat mehrere Funktionen:
  - Stuhl im Zimmer der Großmutter
  - Brunnen, um den die sieben Geißlein tanzen
  - Fenster im Räuberhaus
  - Stuhl und Thron (für die Müllerstochter)
- ein Tisch für das Geburtstagsbuffet und das Geschenk
- eine Tasche als Geschenk (sie enthält Märchen-DVDs oder einen Computer, auf dem ein Märchen zu sehen ist)
- Getränke und ein Kuchen mit Geburtstagskerzen
- Dekorationen: Luftballons, ein Schild (Alles Gute zum Geburtstag!) o. Ä.

KOSTÜME:

Meistens haben die Kinder selbst gute Ideen für ihre Kostüme. Es sollte auch hier so praktisch wie möglich sein, aber mindestens so weit gehen, dass die einzelnen Personen oder Tiere erkannt werden können.

VORSCHLAG FÜR KOSTÜME:

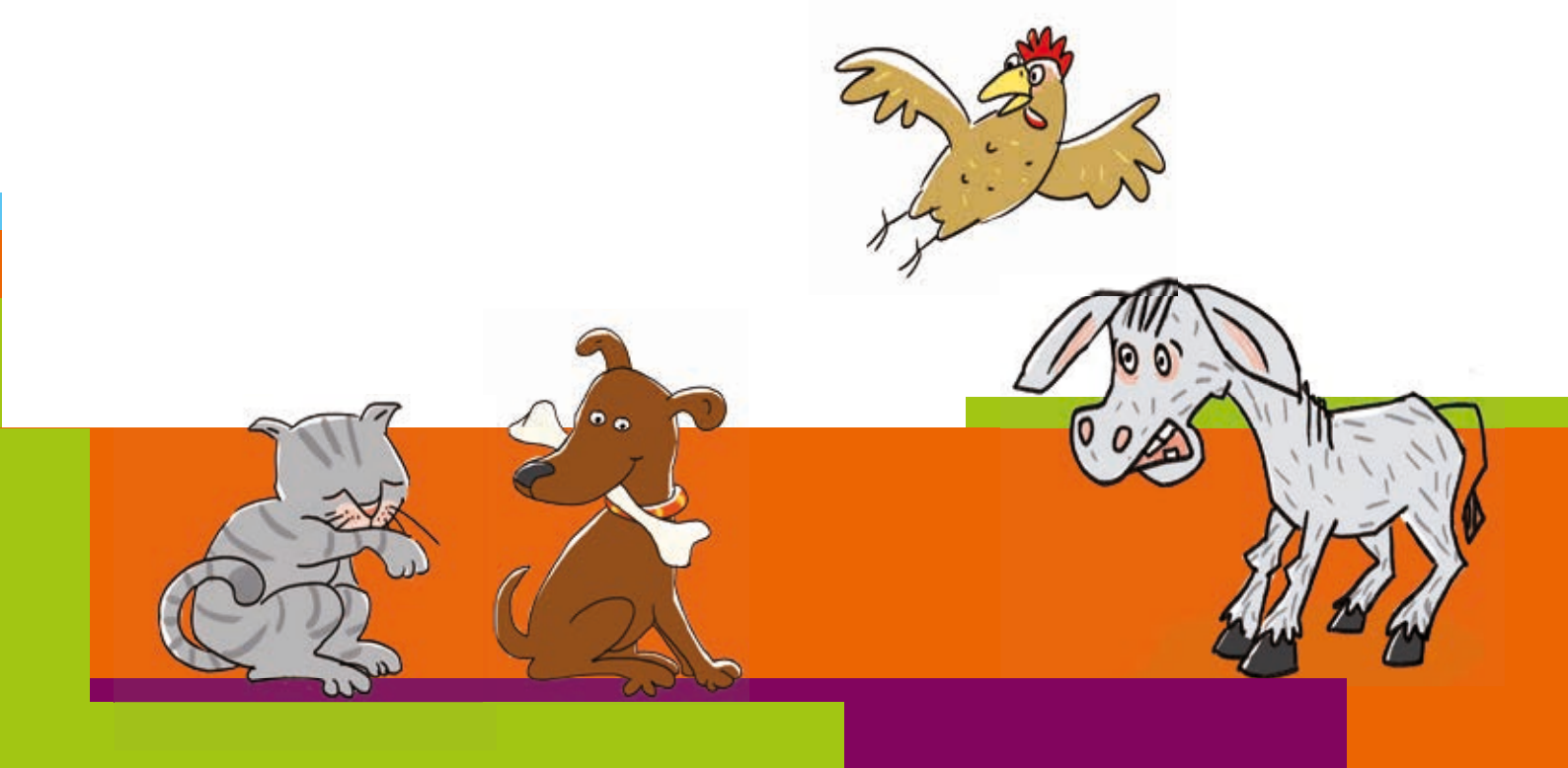
- Rotkäppchen: weißes T-Shirt und roter Rock oder rotes Kleid und eine rote Kappe oder ein rotes Kopftuch
- Wolf: schwarzer oder brauner Pullover und schwarze oder braune Hose
- Großmutter: Kleid oder Bluse und Rock in dezenten Farben
- Jäger: grüner Pullover und grüne Hose (wenn möglich)
- Geißlein: schwarze Hose und weißes T-Shirt oder Bluse oder ganz in Weiß
- Geißenmutter: schwarzer Rock und weiße Bluse (evtl. mit Schürze)
  (Alle Geißlein können Hörner aufsetzen, aus Karton basteln.)
- Müller: helle Hose und heller Pullover, weiße Schürze, evtl. weiße Mütze
- Bäcker: helle Hose und heller Pullover, weiße Schürze
- Krämer: braune Hose und Pullover, farbige Schürze
- Metzger: braune Hose und Pullover, Schürze (evtl. mit Blutflecken)
- Esel: graue Hose und grauer Pullover oder Fellweste
- Hund: schwarze oder braune Hose und schwarzer oder brauner Pullover
- Katze: schwarze Hose und weißes T-Shirt oder Pullover
- Hahn: rote/grüne/orange Hose und T-Shirt
  (Alle Tiere können auch Augenmasken tragen.)
- Müllerstochter: farbiger Rock und Bluse oder Dirndl
- König: schwarze Hose und weißes Hemd, Krone
- Rumpelstilzchen: schwarzes oder braunes Koboldkostüm
- Räuber: schwarze Hose und schwarzer Pullover, evtl. schwarze Gesichtsmaske
- Moderatoren: Hose und Hemd
- Brüder Grimm: Hose und Hemd, evtl. Fliege oder weißes Halstuch

4 BEATE COURDIER: WEITERE TEXTE UND ANLEITUNGEN

Das Märchen „Die Bremer Stadtmusikanten“ ist weithin bekannt und eignet sich besonders gut für den Einsatz im Fremdsprachenunterricht in der Primarstufe:

Vier alte Tiere werden von ihren Besitzern verjagt und beschließen, nach Bremen zu ziehen, um dort Stadtmusikanten zu werden. Müde vom langen Wandern kommen sie zu einem Räuberhaus, verjagen die Räuber und leben dort glücklich und zufrieden.

Es bietet sich an, dieses Märchen, in dem es um zwei Orte geht, im Zusammenhang mit Städtepartnerschaften und Austauschen neu zu betrachten und inhaltlich daran anzupassen. So kann dieses Märchen bei einem Austausch den Schülerinnen und Schülern der Partnerschule vorgeführt werden, oder es könnte auch zusammen mit den Partnerschülern einstudiert werden. An die Stelle der Stadt Bremen wählt man also die Partnerstadt oder die Stadt der Partnerschule. So können in den ersten vier Szenen einige markante Sehenswürdigkeiten aus der eigenen Stadt oder der Umgebung eingefügt werden. Das hat den Vorteil, dass die Partnerschüler/-innen etwas Näheres über diese Stadt erfahren. Die vier Tiere ziehen in die Partnerstadt. Statt der Räuber befinden sich in der Hütte einige Stadträte der Partnerstadt, die gerade darüber beraten, wie sie ihre Gäste aus der Partnerstadt gebührend empfangen könnten. Beim Einfall der vier Tiere fliehen zwar die Stadträte zunächst, kommen aber bald wieder zurück, entdecken, dass es sich um die vier Stadtmusikanten handelt, und kommen auf die Idee, diese Tiere als Stadtmusikanten für den Empfang der ausländischen Gäste zu engagieren. Die Partnerstadt von Nancy/Frankreich (Wohnort der Autorin) ist Karlsruhe und liegt deshalb diesem Märchen zugrunde. Einzelne Textpassagen sind auf Französisch eingefügt – dieser bilinguale Effekt kann natürlich noch stärker herausgearbeitet werden.



4.1 DIE KARLSRUHER STADTMUSIKANTEN

SKRIPT

IM ZOO PARC DE LA PÉPINIÈRE

Der Zoodirektor und der Metzger stehen vor dem Gehege des Esels, der laut schreit. Der erste Teil des Textes deckt sich weitgehend mit dem Skript des Märchens „Die Brüder Grimm feiern Geburstag“ (S. 28).

Esel: I – a, i – a, i – a

Metzger: Guten Tag, Herr Zoodirektor.

Zoodirektor: Guten Tag, Metzger.

Metzger: Du hast mich kommen lassen? Was gibt‘s?

Zoodirektor: Schau dir mal diesen Esel an! Den ganzen Tag schreit er i – a.

Metzger: Na ja, aber er hat doch sein ganzes Leben lang die Kinder erfreut.

Zoodirektor: Ja, ja. Aber jetzt lässt er sich nicht mehr streicheln und schreit die ganze Zeit. Er muss weg. Also, was zahlst du mir?

Metzger: (schaut sich den Esel an) Wollen wir mal sehen..... oh, er ist schon sehr alt..... na ja, sagen wir ..... vielleicht noch 20 Euro.

Zoodirektor: 20 Euro? Nur 20 Euro? Ich dachte, du gibst mir 50 Euro.

Metzger: 50 Euro? Dafür kann ich ja einen jungen Esel kaufen. Nein, nein, das ist zu teuer. Sagen wir – 25 Euro. Das ist mein letzter Preis. (der Esel läuft unbemerkt weg)

Zoodirektor: Na gut, einverstanden. Besser 25 Euro als diesen alten Esel.

Metzger: Hier sind deine 25 Euro. Aber, aber .... wo ist denn der Esel? (ab)

Esel: (außer Atem) Kommen sie? Nein! Gott sei Dank! Bin ich gerannt! Erst über den Platz Stanislas! Die Leute haben sich vielleicht gewundert! Ein Esel auf dem Platz Stanislas, so etwas gibt es doch nicht. Dann über die Brücke, immer geradeaus. – Ich muss mich erst mal setzen. (weint) Was soll ich nur machen? Das ganze Leben war ich für die Kinder da, und jetzt will mich der Zoodirektor dem Metzger verkaufen. (er weint wieder, plötzlich hört er einen Vogel singen). Oh, ein Vogel. Singt der aber schön! (er steht auf) Wo bin ich denn überhaupt? (er sieht ein Schild) Was lese ich hier? Place – de – Karlsruhe… Karlsruhe?

Ein Passant kommt vorbei, der Esel fragt den Passanten.

Entschuldigung, wissen Sie vielleicht, wo Karlsruhe liegt?

Passant: Moment mal – Karlsruhe, Karlsruhe? Das ist doch nicht in Lothringen.

Esel: Nicht in Lothringen?

Passant: Nein, das ist auch nicht in Frankreich.

Esel: Nicht in Frankreich?

Passant: Das ist in Deutschland.

Esel: Was? In Deutschland?

Passant: Ja, das ist in Deutschland. – Das ist doch die Partnerstadt von Nancy.

Esel: Die Partnerstadt von Nancy? Oh, ich habe eine Idee: Ich gehe nach Karlsruhe. Sicher sind die Leute dort netter. Ich gehe nach Karlsruhe und mache Musik. Ich will Stadtmusikant werden. Auf nach Karlsruhe!

(singt)
Ich ziehe in die große Stadt,
tchin, tchin, trara bum, bum,
die Platz genug für alle hat,
tchin, tchin, trara bum, bum,
i-a.

Im Forêt de Haye

Jäger: Waldi, komm her!

Hund rennt in die falsche Richtung.

Nein, doch nicht dorthin, zu mir sollst du kommen. Siehst du den Hasen dort? (zeigt ihm einen Hasen) Hol mir sofort den Hasen, verstehst du? Aber schnell.

Hund rennt weg.

Oh nein, dieser Hund, das gibt's doch nicht. Lauf, Waldi, schneller, schneller. Schon wieder ist der Hase weg. Jetzt hab' ich aber genug. Na warte, dir werd' ich's geben. (schießt) Peng! Peng! Peng! Jetzt kann er laufen!

Der Hund rennt um sein Leben und kommt ganz außer Atem beim Esel an.

Esel: Was machst du denn hier?

Hund: Mein Herr ..... oh, ich kann nicht mehr..... mein Herr.... er..er.. wollte mich erschießen (weint), weil ich zu alt bin. Ich laufe nicht mehr schnell genug.

Esel: Genau wie der Zoodirektor. Er wollte mich dem Metzger verkaufen, weil ich nicht mehr will, dass mich die Kinder anfassen. Sie ziehen immer an meinen Ohren, und das tut weh. Komm doch mit mir!

Hund: Wohin denn?

Esel: Ich geh nach Karlsruhe, ich will Stadtmusikant werden.

Hund: Au ja.

Sie singen beide.

Wir ziehen in die große Stadt,
tchin, tchin, trara bum, bum,
die Platz genug für alle hat,
tchin, tchin, trara bum, bum,
i-a, wau-wau.

Hund: Aber wo liegt denn eigentlich Karlsruhe?

Esel: In Deutschland. Das ist doch die Partnerstadt von Nancy.

Hund: Und wie kommen wir nach Deutschland?

Esel: Hm, das weiß ich auch nicht.

Hund: Moment mal, ich habe hier eine Karte.

Sie sehen beide auf die Karte.

Karlsruhe – ah ja, hier. Da ist ein Fluss: der Rhein.

Esel: Karlsruhe liegt am Rhein?

Hund: Ja, genau wie Straßburg, aber nördlicher.

Esel: Gut, dann gehen wir jetzt nach Lunéville.

Hund: Au ja, ins Schloss von Lunéville, das kenne ich. Da war ich schon mal auf der Jagd.

Im Schloss von Lunéville

Frau: Hilfe, Hilfe, eine Maus!

Quietscht und springt auf einen Stuhl.

Wenn das die Touristen sehen! Wo ist denn die Katze? – Miezi, eine Maus! Schnell, Miezi, Miezi, wo bist du? Fang sofort die Maus! Hörst du nicht? – Wenn das die

Touristen sehen! – Miezi, Miezi, wo bist du nur? Wach auf! Da, vor deiner Nase, so fang sie doch, du alter Faulpelz! Weg ist sie! Na, warte, ich will dir Beine machen. Faul am Kamin liegen. (springt vom Stuhl herunter und nimmt den Besen) Hier, nimm das! Und das!

Rennt mit dem Besen der Katze nach.

Katze: Miau, miau.

Rennt aus dem Schloss.

Frau: So, die wäre weg.

Stellt den Besen in die Ecke, ab.

Katze

Rennt immer noch, trifft auf den Esel und den Hund.

Esel: Na, du hast es aber eilig.

Katze: Wo ist sie?

Hund: Wer? Die Maus?

Katze: (außer Atem) Nein, die Herrin, sie will mich schlagen, weil ich zu alt bin und keine Mäuse mehr fangen kann. (weint) Was soll ich bloß machen?

Esel: Komm doch mit uns! Wir gehen nach Karlsruhe.

Hund: Ja, wir wollen Stadtmusikanten werden.

Katze: Au ja, ich kann nämlich gut singen.

Sie singen alle zusammen:

Wir ziehen in die große Stadt,
tchin, tchin, trara bum, bum,
die Platz genug für alle hat,
tchin, tchin, trara bum, bum,
i-a, wau-wau, miau.

Katze: Und wohin müssen wir jetzt?

Esel: Zeig noch mal die Karte!

Hund: Wir müssen durchs Elsass!

Vor einem Bauernhof

Wirtin: He, Frau Bäuerin, mach auf!

Bäuerin: Was gibt's so früh am Morgen?

Wirtin: Chasse mir den Gickel aus dem Jardin, er frisst mir das ganze Légumes!*

Bäuerin: Was ist los? Ich verstehe nichts.

Wirtin: Dein Hahn ist schon wieder in meinem Garten und frisst mein Gemüse!

Bäuerin: Oh, das tut mir leid. Komm mit, wir fangen ihn gleich. Hier!

Gibt ihr einen Löffel, sie selbst nimmt eine Schüssel.

Ja, wo ist er denn, unser Allerbester? Ja komm! (sie lockt ihn an) Näher, noch näher. (will ihn in den Kochtopf stecken, der Hahn flattert weg) Schnell, fang ihn!

Wirtin: Ich hab ihn, schnell, den Topf. Oh nein, weg ist er.

Bäuerin: Dort, schnell, den Löffel. Oh nein, schon wieder weg.

Wirtin: Hier, hier, jetzt hab ich ihn.

Bäuerin kommt, aber der Hahn kann sich in letzter Minute über den Zaun retten.

Hahn: Kikeriki!!!! Na, ich hab' ja Glück gehabt; bin der Bäuerin gerade noch so aus dem Kochtopf gesprungen.

Katze: Komm doch mit uns!

Hund: Wir wollen nämlich nach Karlsruhe und Stadtmusikanten werden.

Hahn: Au ja, ich komm mit. Kikeriki!

***Regionale sprachliche Färbungen fördern das Sprachbewusstsein bei den Kindern.**

Sie singen alle zusammen:

Wir ziehen in die große Stadt,
tchin, tchin, trara bum, bum,
die Platz genug für alle hat,
tchin, tchin, trara bum, bum,
i-a, wau-wau, miau, kikeriki.

Hund: Und wie geht's jetzt weiter?

Hahn: Ich weiß. Wir müssen über den Rhein. Und dann sind wir in Deutschland.

In Karlsruhe

Hahn: Ich kann nicht mehr.

Katze: Ich friere.

Hund: Ich habe Hunger.

Esel: Ich bin auch müde.

Katze: Was machen wir hier?

Esel: Schlafen wir hier.

Alle suchen sich einen Platz und legen sich hin.

Katze: Ist das hart! (träumt) Ein bisschen Milch. Mmmh.

Hund: Ein Knochen, mmmh.

Hahn: Kikeriki!!

Esel: Warum schreist du so?

Hahn: Freunde, ich sehe ein Licht.

Katze, Hund, Esel: Ein Licht? Wo?

Hahn: Im Wald.

Esel: Vielleicht ein Haus?

Hund: Ein Haus! Vielleicht gibt es etwas zu essen? Einen Knochen, mmh.

Katze: Milch, mmh.

Esel: Schnell, Hahn, führ uns zum Haus!

Hahn: Kommt, Freunde, schnell!

Alle ab.

In einem Haus

Vier Personen sitzen um einen Tisch und essen.

1: Liebe Freunde, wir haben also jetzt alle Punkte besprochen.

2: Ich denke auch, alles ist klar.

3: Ich fasse noch einmal zusammen: Unsere französischen Freunde kommen also am Samstagmorgen in Karlsruhe an. Wir besichtigen zuerst das Schloss, dann gehen wir durch die Stadt und zeigen den Markt mit der Pyramide. Und am Abend gibt es ein großes Fest.

4: Sehr gut. Ich werde sofort den Saal reservieren.

1: So, und jetzt darf ich euch alle zum Essen einladen.

Er stellt eine Flasche Wein auf den Tisch. Er stößt an.

Prost, Freunde! Auf die deutsch-französische Freundschaft! Prost!

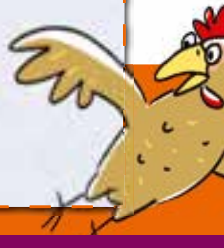
2: Auf unsere Partnerstadt!

3: Auf unsere Freunde aus Nancy!

4: (bringt etwas zu Essen)
Guten Appetit, Freunde!

1,2,3: Guten Appetit.

Sie trinken und essen.



Vor dem Haus

Esel: Was siehst du, Hahn?

Hahn: Psst, leise, … die dürfen uns nicht sehen.

Katze: Sprechen wir doch französisch, dann können sie uns nicht verstehen.

Hund: Au ja, gute Idee. – Alors coq, qu'est-ce que tu vois?*

Hahn: Du pain, du vin, de la viande….. oh, un os.

Hund: Mmh.

Katze: Du lait? Miaou.

Esel: Qu'est-ce qu'on attend, les amis?

Hund: Allez, on y va! On aura peut-être quelque chose à manger.

Sie stürzen durchs Fenster, jeder schreit.

Alle: Miaou, wouf-wouf, hi-han, cocorico!!!

1, 2, 3, 4: Hilfe! Hilfe! Was ist los?

Sie verlassen fluchtartig das Haus.
Die 4 Tiere setzen sich an den Tisch und essen.

Katze: Mmmh, Milch.

Hund: Mmmh, ein Knochen.

Hahn: Ah, schmeckt das gut.

Esel: Freunde, legen wir uns schlafen! Gute Nacht.

Alle legen sich schlafen.

Im Wald

1: Mensch, war das schrecklich.

2: Hab ich Angst gehabt.

3: Aber … aber… was ist eigentlich passiert?

4: Habt ihr etwas gesehen?

1: Ich konnte nichts sehen. Das ging alles so schnell.

2: Aber ich habe etwas gehört, so etwas wie miau.

3: Eine … Katze?

4: Und ich habe „cocorico" gehört.

3: Cocorico? Wer sagt denn das?

2: Das ist doch kein Deutsch.

1: Moment mal. – Cocorico? – Freunde, ich hab's. Das ist doch Französisch.

2: Ja – natürlich Französisch. Ihr kennt doch das Lied:

Er singt und alle singen mit …

„le coq est mort, le coq est mort"

3: Das sind also Franzosen.

4: Kommt, lasst uns zurückgehen.

Sie gehen zurück zum Haus.
Alle Tiere schlafen, langsam geht die Tür auf, und die 4 treten ein.

1: Psst, leise, alle schlafen.

Hahn: (wacht auf und schreit) Cocorico!

Alle Tiere wachen auf.

*Übersetzungen siehe Seite 39

Esel: Hahn, warum weckst du uns?

1: (erkennt den Esel) Aber den kenne ich doch! Ja, richtig, das ist doch der Esel aus dem Parc de la Pépinière in Nancy.

Esel: (erstaunt) Du kennst mich?

1: Ja, natürlich. Ich war doch schon oft in Nancy. Und ich gehe immer im Parc de la Pépinière spazieren.

Esel: Aber warum fährst du nach Nancy? Ich meine, was hast du in Nancy zu tun?

1: Nancy ist doch unsere Partnerstadt.

Hund: Also bist du aus Karlsruhe?

2: Ja, wir kommen aus Karlsruhe.

Katze: Und wir wollten nach Karlsruhe.

Hahn: Ja, wir wollten nämlich Stadtmusikanten werden.

3: Herzlich willkommen in Karlsruhe.

4: Das ist ja wunderbar! Am Wochenende kommen nämlich unsere Freunde aus Nancy, wir feiern unsere 50-jährige Partnerschaft.

1: Und da machen wir ein großes Fest zusammen.

2: Und dafür brauchen wir ein Orchester.

3: Wollt ihr als Stadtmusikanten spielen?

Alle Tiere: Natürlich.

1: Ich ernenne euch hiermit zu den Karlsruher Stadtmusikanten.

Die Tiere singen: Wir sind jetzt in der großen Stadt,
tchin, tchin, trara bum, bum,
die Platz genug für alle hat,
tchin, tchin, trara bum, bum,
i-a, wau-wau, miau, kikeriki.

Alle ziehen ab.

Esel: Na, der Zoodirektor wird sich wundern.

Er geht auch ab.

Ende

Übersetzung des französischen Textes (von Seite 38)

Esel: Was siehst du, Hahn?

Hahn: Psst, leise, … die dürfen uns nicht sehen.

Katze: Sprechen wir doch französisch, dann können sie uns nicht verstehen.

Hund: Au ja, gute Idee. – Also Hahn, was siehst du?

Hahn: Brot, Wein, Fleisch….. oh einen Knochen.

Hund: Mmh.

Katze: Milch? Miau!

Esel: Worauf warten wir, Freunde?

Hund: Auf geht's! Vielleicht gibt's etwas zu essen?

Sie stürzen durchs Fenster, jeder schreit:

Miau, wau-wau, i-a, kikeriki!!!

1, 2, 3, 4: Hilfe! Hilfe! Was ist los?

Sie verlassen fluchtartig das Haus.

ÜBUNGSVORSCHLAG

Zeitungsartikel
Max ist Reporter. Er hat einen Zeitungsartikel geschrieben. Leider hatte der Computer ein Problem. In jeder Zeile fehlt das letzte Wort. Ergänze die fehlenden Wörter aus der Liste!

- Hahn
- Haus
- Musik
- Stadtmusikant
- verkaufen
- ziehen

UNGLAUBLICH!

Esel gründet eine Band!

Ein alter Esel kann keine Säcke mehr tragen. Sein Herr will ihn an den Metzger _____.

Was macht der Esel? Er läuft weg und will _____ werden.

Er trifft einen Hund, eine Katze und einen _____.

Zusammen singen sie ein Lied. Am Abend sind sie müde. Sie sehen ein _____.

Im Haus sind Räuber. Die Tiere verjagen die Räuber und _____ ins Haus.

Dort machen sie nun zusammen _____.

4.2 DER WOLF UND DIE SIEBEN GEISSLEIN – WEITER GEDACHT

Die besondere Herausforderung auch bei diesem Theaterstück besteht darin, Märchen und kindliche Alltagswelt miteinander zu verbinden. Der Inhalt des Märchens bleibt unverändert, aber die Handlung wird in die heutige Zeit verlegt. Das Leitmotiv ist „Der Wolf ist tot, der Wolf ist tot, der böse, böse Wolf ist tot“, das wir am Anfang und am Ende wiederfinden.

Der Wolf, der die sieben Geißlein gefressen hat, liegt auf einer Wiese und döst vor sich hin. Im Traum hört er den berühmten Satz, fühlt sich aber doch noch ganz lebendig, wenn auch etwas schlapp. Da er großen Durst hat, schleppt er sich zum Brunnen, wo er von einem Polizisten verhaftet wird. Die weitere Handlung spielt vor Gericht, wo er sich für seine Untaten verantworten muss. Bei der Aufnahme der Personalien werden möglichst einfache Strukturen aus der Alltagssprache eingeübt. Anschließend werden Zeugen vernommen: der Krämer, der Bäcker, der Müller, die entweder erzählen, was passiert ist, oder die Handlung sozusagen als Einblende für das Gericht spielen. Die Geißenmutter tritt als Nebenklägerin auf und wird von einem Anwalt vertreten. Auch hier werden bestimmte Szenen eingeblendet wie der dreimalige Versuch des Wolfs, zu den Geißlein zu gelangen. Da es schwierig ist darzustellen, wie der Wolf die Geißlein frisst, erscheinen sie ebenfalls vor Gericht und erzählen ihre Version der Geschichte. Der Staatsanwalt beantragt in seinem Plädoyer für den Wolf die Todesstrafe. Der Wolf hat noch einen letzten Wunsch: Er möchte zum Brunnen gehen, weil er so großen Durst hat. So endet das Theaterstück wie das Märchen: Der Wolf fällt in den Brunnen, und die Geißlein singen: „Der Wolf ist tot, der böse, böse Wolf ist tot.“

Sprachlich sind die einzelnen Repliken sehr einfach und werden häufig nur leicht abgewandelt wieder aufgegriffen. So fällt es den Kindern relativ leicht, sie auswendig zu lernen.

SKRIPT

DER WOLF VOR GERICHT

Auf einer Wiese
Der Wolf liegt auf einer Wiese. Er wacht auf und will aufstehen.

Wolf: Ich habe gut geschlafen. Aber ich bin noch so müde. (er will aufstehen) Ich muss aufstehen, aber ich kann nicht.

Er setzt sich wieder.

Ich habe etwas Komisches geträumt.

Man hört auf der Wiese nebenan die sieben Geißlein singen.

7 Geißlein: Der Wolf ist tot, der Wolf ist tot, der böse, böse Wolf ist tot.

Wolf: So ein Unsinn, ich bin doch nicht tot.

Er versucht, wieder aufzustehen, und schafft es nur mühsam.

Mein Bauch ist so schwer. Und ich habe Durst, großen Durst. Ich will zum Brunnen gehen.

Er geht mühsam zum Brunnen. Kurz vor dem Brunnen steht ein Polizist.

Polizist: Halt! Stehen bleiben!

Wolf: Warum?

Polizist: Was machst du hier?

Wolf: Ich will Wasser trinken.

Polizist: Warum?

Wolf: Ich habe Durst.

Polizist: Wasser trinken ist hier verboten. Du bist verhaftet.

Wolf: Ich bin ver...? Aber ich hab doch gar nichts gemacht!

Polizist: Egal, du bist verhaftet.

Er verhaftet ihn und führt ihn ab.
Man hört auf der Wiese nebenan immer noch die sieben Geißlein singen.

7 Geißlein: Der Wolf ist tot, der Wolf ist tot, der böse, böse Wolf ist tot.

Im Gericht

Richter: Name?

Wolf: Was?

Richter: Wie heißt du?

Wolf: Wolf.

Richter: Vorname?

Wolf: Was?

Richter: Wie ist dein Vorname?

Wolf: Man nennt mich „der böse Wolf".

Richter: Wohnhaft?

Wolf: Was?

Richter: Wo wohnst du?

Wolf: Im Wald.

Hier sind nur sechs Geißlein zu sehen ...

Richter: So, du bist also der böse Wolf und wohnst im Wald.

Wolf: Ja.

Anwalt: Angeklagter Wolf, kennst du die sieben Geißlein?

Wolf: Natürlich.

Anwalt: Wann hast du die sieben Geißlein zum letzten Mal gesehen?

Wolf: Ich weiß nicht mehr.

Richter: Die Zeugen bitte!

Alle Zeugen treten ein und nehmen Platz.

Anwalt: Zeuge Nummer eins bitte.

Der Krämer tritt vor.

Richter: Name?

Krämer: Ich bin der Krämer.

Richter: Kennst du den Wolf?

Krämer: Natürlich.

Anwalt: Erzähl! Was hat der Wolf gestern bei dir gekauft?

Krämer: Kreide. Er hat ein großes Stück Kreide gekauft.

Anwalt: Und was hat er mit dem Stück Kreide dann gemacht?

Krämer: Er hat das Stück Kreide gegessen.

Richter: Danke, das genügt.

Richter: Zeuge Nummer zwei, bitte.

Der Bäcker tritt vor.

Richter: Name?

Bäcker: Ich bin der Bäcker.

Richter: Kennst du den Wolf?

Bäcker: Ja, natürlich.

Richter: Kannst du erzählen, was gestern passiert ist?

Bäcker: Ja also, das war so:

Die Szene wird auf einem anderen Teil der Bühne gespielt.
Beim Bäcker

Der Wolf kommt zum Bäcker und klopft an die Tür.

Bäcker: Herein.

Wolf: Guten Tag, Bäcker.

Bäcker: Was willst du?

Wolf: Ich will Teig. Gib mir Teig auf meine Pfote!

Bäcker: Hier hast du Teig auf deine Pfote.

Szenenwechsel
Im Gericht

Anwalt: So, du hast also dem Wolf Teig gegeben?

Bäcker: Ja.

Anwalt: Und warum?

Bäcker: Ich verkaufe Teig.

Krämer, Bäcker und Wolf passend kostümiert für die Inszenierung „Der Wolf vor Gericht“

Anwalt: Auch dem bösen Wolf?

Bäcker: Auch dem bösen Wolf.

Richter: Zeuge Nummer drei, bitte.

Der Müller tritt vor.

Richter: Name?

Müller: Ich bin der Müller.

Anwalt: Was hast du dem Wolf gestern verkauft?

Szenenwechsel
Beim Müller

Wolf: Müller, gib mir weißes Mehl auf meine Pfote.

Müller: (leise) Ich bin sicher, der Wolf will jemanden betrügen. (laut) Nein, ich gebe dir kein Mehl auf deine Pfote.

Wolf: Wenn du mir kein Mehl gibst, dann fresse ich dich.

Müller: Gut, hier hast du Mehl.

Szenenwechsel
Wieder im Gericht

Anwalt: Du hast also dem Wolf Mehl gegeben?

Müller: Ja.

Anwalt: Und warum?

Müller: Ich hatte Angst.

Richter: Danke, das genügt.
Zeugin Nummer vier, bitte.

Die Geißenmutter tritt vor.

Richter: Du bist also die Geißenmutter.

Geiß: Ja.

Richter: Wie viele Geißlein hast du?

Geiß: Sieben.

Richter: Erzähl, was gestern passiert ist.

Geiß: Ich wollte in den Wald gehen und Futter holen.

Richter: Allein?

Geiß: Ja, allein.

Richter: Und wo waren die Kinder?

Geiß: Zu Hause.

Richter: Allein?

Geiß: Ja, allein.

Richter: Aber das ist gefährlich! Der Wolf kann kommen!

Anwalt: Die Geißenmutter hat ihre Kinder gewarnt, Herr Richter.

Richter: Was hast du gesagt?

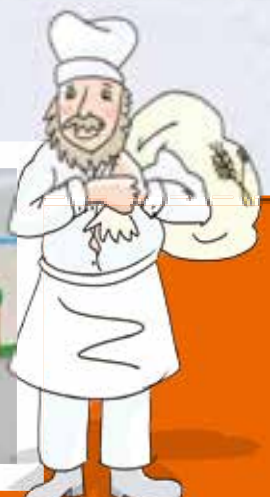
Szenenwechsel
Im Haus der Geißenmutter

Die Geißenmutter spricht mit ihren Kindern.

Geiß: Liebe Kinder, ich will in den Wald gehen und Futter holen. Aber nehmt euch vor dem Wolf in Acht.

7 Geißlein: Mäh, mäh, wir haben Angst.

Den beiden Gebrüdern Grimm gefällt das abgewandelte Märchen von den sieben Geißlein.



Geiß: Wenn er hereinkommt, dann frisst er euch alle auf.

7 Geißlein: Mäh, mäh, wir haben Angst.

Geiß: Passt gut auf: Er hat eine raue Stimme und schwarze Füße.

7 Geißlein: Mutter, wir passen gut auf. Hab' keine Angst, du kannst gehen.

Szenenwechsel
Wieder im Gericht

Richter: Du bist also in den Wald gegangen und hast Futter geholt.

Geiß: Richtig.

Richter: Und was ist dann passiert?

Geiß: Als ich zurückkam, waren alle Geißlein weg.

Anwalt: Entschuldigung, Herr Richter, ein Geißlein war noch da.

Geiß: Ach ja, richtig, das Jüngste war im Uhrenkasten.

Richter: Warum?

Anwalt: Es hat sich versteckt, Herr Richter.

Richter: Vor wem?

Anwalt: Vor dem Wolf.

Richter: Und warum vor dem Wolf?

Geiß: Also, das war so:

Szenenwechsel
Bei der Geißenmutter

Der Wolf klopft an die Tür. Die sieben Geißlein sind hinter der Tür.

Wolf: Macht auf, liebe Kinder, eure Mutter ist da und hat jedem etwas mitgebracht.

Geiß 1: (leise) Kommt, wir machen auf!

Geiß 2: Nein, das ist nicht unsere Mutter.

Geiß 3: Er hat eine raue Stimme.

Geiß 4: Mäh, mäh, ich habe Angst.

Geiß 5: Das ist der Wolf.

7 Geißlein: (laut) Wir machen nicht auf, du bist nicht unsere Mutter, du bist der böse Wolf.

Geiß 6: Du hast eine raue Stimme.

Geiß 7: Unsere Mutter hat eine feine Stimme.

Szenenwechsel
Wieder im Gericht

Der Wolf steht vor dem Richter.

Richter: Angeklagter, ist das richtig?

Wolf: Hm, kann sein.

Richter: Ja oder nein?

Wolf: Ja.

Anwalt: Und dann hast du Kreide gekauft, stimmt's?

Wolf: Ja.

Anwalt: Und warum?

Wolf: Ich wollte meine Stimme feiner machen.

Anwalt: Und wie?

Wolf: Ich habe die Kreide gefressen.

Lärm im Saal

Alle: Buh, buh.

Krämer: Unglaublich! Der Bösewicht hat meine Kreide gegessen!

Alle: Buh, buh!!

Richter: Ruhe, bitte. Sonst lass ich den Saal räumen. Angeklagter, was hast du dann gemacht?

Wolf: Ich bin noch einmal zum Haus gegangen und hab an die Tür geklopft.

Szenenwechsel
Am Haus der Geißlein

Der Wolf klopft wieder an die Tür. Die sieben Geißlein sind hinter der Tür.

Wolf: Macht auf, liebe Kinder, eure Mutter ist da und hat jedem etwas mitgebracht.

Geiß 1: (leise) Kommt, wir machen auf!

Geiß 2: Nein, das ist nicht unsere Mutter.

Geiß 3: Er hat eine schwarze Pfote.

Geiß 4: Mäh, mäh, ich habe Angst.

Geiß 5: Das ist der Wolf.

7 Geißlein: (laut) Wir machen nicht auf, du bist nicht unsere Mutter, du bist der böse Wolf.

Geiß 6: Du hast eine schwarze Pfote.

Geiß 7: Unsere Mutter hat eine weiße Pfote.

Szenenwechsel
Wieder im Gericht

Richter: Angeklagter, ist das richtig?

Wolf: Hm, kann sein.

Richter: Ja oder nein?

Wolf: Ja.

Anwalt: Und dann bist du zum Bäcker gegangen, stimmt's?

Wolf: Ja.

Anwalt: Und was hat der Bäcker gemacht?

Wolf: Er hat Teig auf meine Pfote gemacht.

Anwalt: Und dann bist du zum Müller gegangen, stimmt's?

Wolf: Ja.

Anwalt: Und was hat der Müller gemacht?

Wolf: Er hat Mehl auf meine Pfote gemacht.

Lärm im Saal

Alle: Buh, buh.

Bäcker: Unglaublich!

Müller: Ich hab's gleich gesagt: Er will uns betrügen.

Alle: Buh, buh!!

Richter: Ruhe, bitte! Sonst lasse ich den Saal räumen. Angeklagter, was hast du dann gemacht?

Wolf: Ich bin noch einmal zum Haus gegangen und hab' an die Tür geklopft.

Szenenwechsel
Am Haus der Geißlein

Der Wolf klopft wieder an die Tür. Die sieben Geißlein sind hinter der Tür.

Wolf: Macht auf, liebe Kinder, eure Mutter ist da und hat jedem etwas mitgebracht.

Geiß 1: (leise) Kommt, wir machen auf!

Geiß 2: Zeig uns erst deine Pfote!

Geiß 3: Er hat keine schwarze Pfote.

Geiß 4: Er hat eine weiße Pfote.

Geiß 5: Ja, das ist unsere liebe Mutter.

Geiß 6: Kommt, wir machen auf!

Die Geißlein machen auf, der Wolf kommt herein. Die sieben Geißlein schreien durcheinander und verstecken sich.

Szenenwechsel
Wieder im Gericht

Anwalt: Und dann hast du die Geißlein gefressen, stimmt's?

Wolf: Ich hatte Hunger.

Geiß: (weint) Er hat meine lieben Kinder gefressen.

Die sieben Geißlein kommen herein.

7 Geißlein: Mama, Mama, wir sind doch da. Sei nicht traurig!

Geiß: Meine lieben, lieben Kinder! (umarmt sie)

Richter: Warum sind die Kinder hier? Ich denke, der Wolf hat sie gefressen.

Anwalt: Ja schon, aber....

7 Geißlein: Wir haben uns versteckt.

Geiß 1: Ich war unter dem Tisch.

Geiß 2: Ich war im Bett.

Geiß 3: Ich war im Ofen.

Geiß 4: Ich war in der Küche.

Geiß 5: Ich war im Schrank.

Geiß 6: Ich war unter der Waschschüssel.

Geiß 7: Ich war im Uhrenkasten.

Geiß 1-6: Der Wolf hat uns gefunden und hat uns gefressen.

Geiß 7: Mich hat er nicht gefunden.

Richter: Angeklagter, stimmt das? Wie viele Geißlein hast du gefressen?

Wolf: Das weiß ich nicht mehr, vielleicht fünf oder sechs, vielleicht auch sieben. Ich habe sie nicht gezählt.

Richter: Erzählt weiter!

Geiß 7: Mama und ich, wir haben den Wolf gefunden. Der Wolf hat geschlafen. Mama hat dem Wolf den Bauch aufgeschnittten.

Geiß 1: Gott sei Dank, im Bauch war es so dunkel.

Geiß 2: Dann haben wir Steine geholt

Geiß 3: und sie dem Wolf in den Bauch gelegt.

Geiß 4: Und Mama hat den Bauch wieder zugenäht.

Wolf: Oh nein, ich habe Steine im Bauch. Na warte, du alte Geiß, ich fresse dich.

Richter: Ruhe, Wolf!

Anwalt: Hohes Gericht, ich glaube, der Fall ist klar. Der Angeklagte ist schuldig. Er hat den Krämer, den Bäcker und den Müller betrogen. Und er hat sechs Geißlein gefressen. Ich beantrage die Todesstrafe.

Richter: Angeklagter, hast du noch etwas zu sagen?

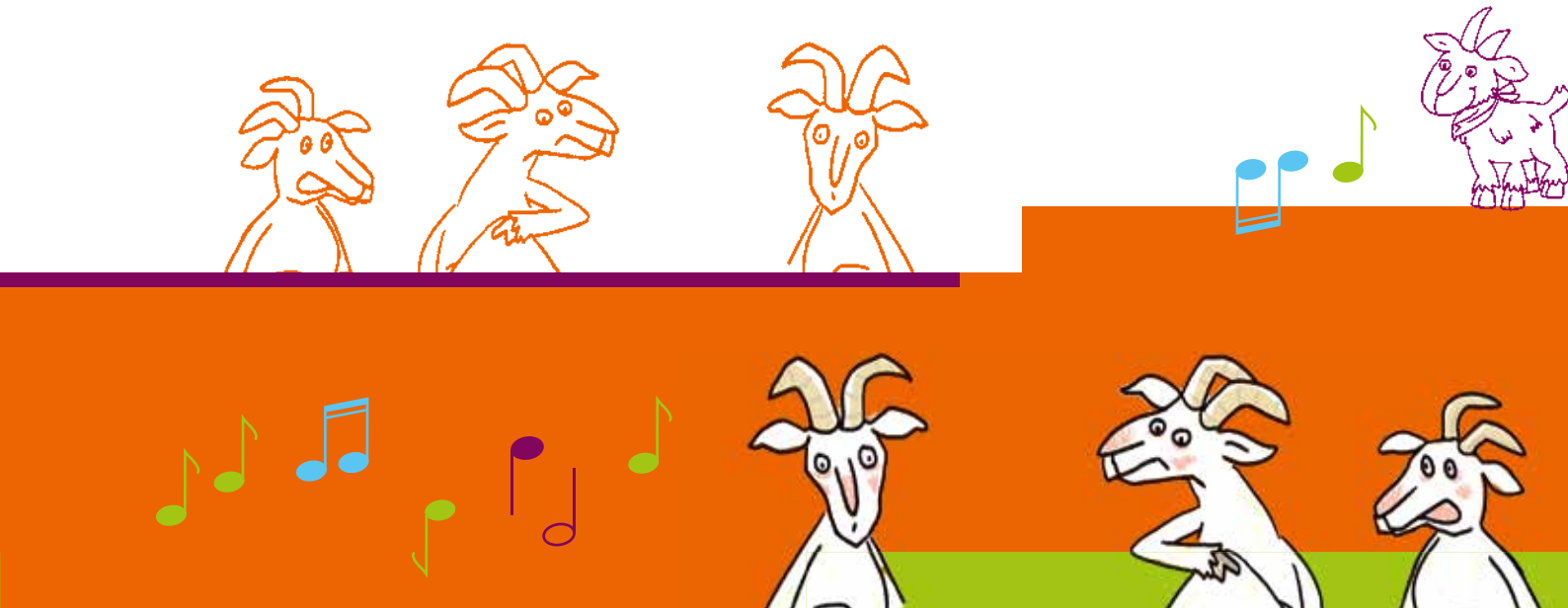
Wolf: (jammert) Ich habe Durst, ich habe Durst, die Steine im Bauch ….Durst, Durst …

Richter: Polizist, geh mit dem Wolf zum Brunnen.

Polizist: Komm mit!

Der Polizist geht mit dem Wolf zum Brunnen. Der Wolf will Wasser trinken und fällt in den Brunnen, weil die Steine so schwer sind. Die Geißenmutter und die sieben Geißlein kommen schnell und tanzen um den Brunnen.

Geiß und 7 Geißlein: Der Wolf ist tot, der Wolf ist tot, der böse, böse Wolf ist tot.



5 NOCH MEHR ZU GRIMM'SCHEN MÄRCHEN

Da viele Märchen der Brüder Grimm weltweit bekannt sind, kann man sich ihre Grundstruktur und die Rahmenhandlung in adaptierter Form zunutze machen und sie an die lokalen Gegebenheiten und die aktuellen Interessen der Schülerinnen und Schüler anpassen. Wenn die Kinder schon ein bisschen in ihren Sprachkenntnissen vorangeschritten sind, kann man solch eine Adaption auch mit ihnen gemeinsam erarbeiten, dann machen das Textlernen, die Herstellung von Kostümen und Bühnenbildern und das Proben umso mehr Spaß.

Auch bei Lehrerfortbildungen eignen sich Märchen manchmal ausgezeichnet. Denny Walther stellt hier eine Aufwärmübung zum Märchen „Rotkäppchen" vor, die leicht umzusetzen ist. Danach folgen in diesem Kapitel eine Textvariante zu „Aschenputtel" und ein Didaktisierungsvorschlag zum Märchen „Sterntaler" von Angelika Lundquist-Mog. Zum Sterntaler liefert Beate Müller-Karpe abschließend einen Vorschlag, wie Kinder das Märchen mit selbst gebastelten Stabpuppen aufführen können.

Ein Kochlöffel, ein paar Stoffreste – eine Stabpuppe ist schnell gebastelt.

5.1 DENNY WALTHER: KETTENREAKTION MIT ROTKÄPPCHEN

EIN AUFWÄRMSPIEL FÜR 13–16 PERSONEN

Die Karten werden gemischt. Jeder Teilnehmer/jede Teilnehmerin bekommt eine Karte und liest sie für sich. Die Person mit der Karte eins (ggf. der Kursleiter/die Kursleiterin) beginnt und liest den Text laut vor. Danach setzt sich das Spiel automatisch fort.

Sieh genau hin.

Hör genau hin.

Stehe auf und sage Folgendes laut:

„Es war einmal eine Großmutter, die häkelte ein Käppchen aus roter Wolle und schenkte dies einem Mädchen."

Wenn du das Wort **„Mädchen"** hörst, stehe auf, schau dich um, winke allen zu und sage:

„Hallo, huhuu….das bin ich!"

Wenn du jemanden **aufstehen** und **winken** siehst, frage:

„Du sollst das sein? Was hast du denn in deinem Körbchen?"

Wenn du das Wort **„Körbchen"** hörst, sage:

„Kuchen und Wein! Kuchen und Wein! Kuchen und Wein! Für meine Großmutter!"

Wenn du **„für meine Großmutter"** hörst, stehe auf und geh zur Tafel. Male einen **Wald/Bäume** und ein **kleines Häuschen an die Tafel!**

Wenn du jemanden **Bäume** und ein **Haus an die Tafel** malen siehst, stehe auf und frage laut:

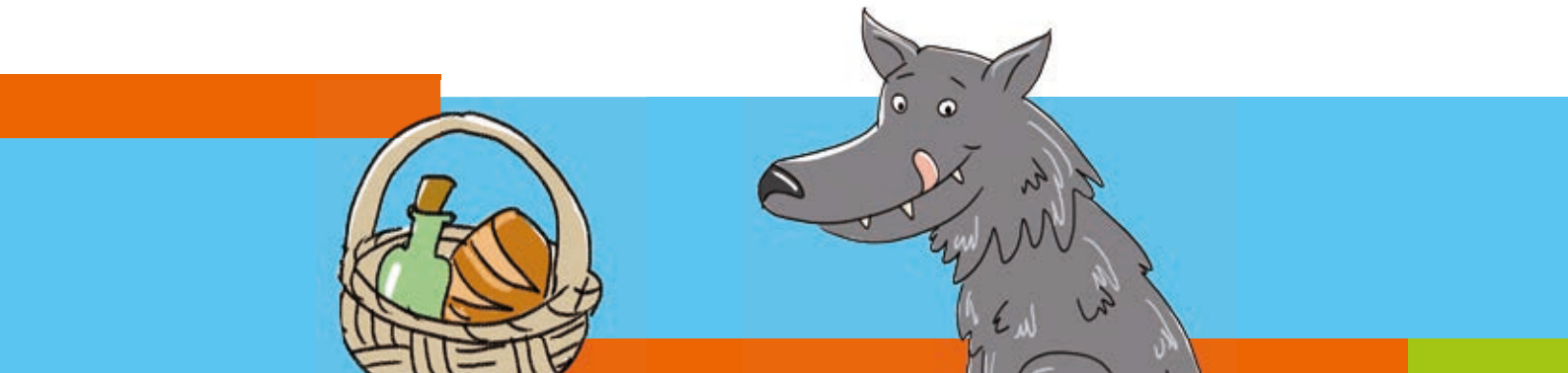
„Und wo ist der Wolf?"

Wenn du die Frage **„Und wo ist der Wolf?"** hörst, springe auf und sage (leicht genervt):

„Ist ja gut, ich bin ja da! Wo ist die Alte?"

Wenn du **„Wo ist die Alte?"** hörst, steh auf sage (erfreut):

„Ich bringe ihr Kuchen und Wein! Kuchen und Wein! Kuchen und Wein! Denn ich bin Rotkäppchen!"



Wenn du **„Ich bin Rotkäppchen!“** hörst, gehe zur Tafel, wische Bäume und Haus weg und schreibe

„R.I.P. Omi“ an.

Wenn du siehst, dass jemand **„R.I.P. Omi“** an die Tafel schreibt, sage Folgendes mit erstauntem Ton:

„Ei, Großmutter, was hast du für große Ohren!
Ei, Großmutter, was hast du für große Augen!
Ei, Großmutter, was hast du für große Hände!
Ei, Großmutter, und dein Maul!!!“

Wenn du **„Ei, Großmutter, und dein Maul!“** hörst, stehe auf und richte eine imaginäre Pistole auf jemanden, mache Schussgeräusche **(„Peng!“)** und sage:

„Du hast deine Rechnung ohne mich gemacht, Wolf!“

Wenn du siehst, dass jemand aufsteht und eine **imaginäre Pistole** auf jemanden richtet, gehe zur Tafel und schreibe

„Happy End“ an.

Wenn du siehst, dass jemand **„Happy End“** an die Tafel schreibt, stehe auf und rufe:

„Und was ist mit Kuchen und Wein? Kuchen und Wein? Kuchen und Wein? Lasst uns essen!“

5.2 MICHAEL FALZ: ASCHENPETER AUF DEM KOSTÜMBALL

In diesem Inszenierungsvorschlag „Aschenpeter" geht es darum, ein bekanntes Grimm'sches Märchen für Kinder an die heutige Zeit anzupassen.

Der Inhalt des Originalmärchens wurde stark abgewandelt, jedoch gibt es immer noch eine böse Stiefmutter und Stiefgeschwister, die der Hauptfigur – nun ein Junge – das Leben schwer machen.

Das Originalmärchen und die dortigen Rollenzuschreibungen sollten den Kindern bekannt sein. Um sie möglichst fantasievoll zum Schau- und Rollenspielen anzuregen, werden den einzelnen Rollen prägnante Charaktereigenschaften zugeschrieben, die gerne überzeichnet gespielt werden können. Das Märchen wurde in die Gegenwart versetzt und aufs Land verlegt. Aus dem Ball des Königs in der Originalvorlage wurde ein Kostümball an der Schule. Anstelle des goldenen Pantoffels, den Aschenputtel verliert, verliert sein Pendant „Aschenpeter" in diesem Stück seinen Zorro-Hut, der ihm dann von der hübschen Sandra zurückgebracht wird. Das Stück lässt sich natürlich auch weiter abwandeln mit anderen Kostümen, zusätzlichen Figuren (zum Beispiel aus der Schule) etc. Auch das offene Ende mit Arbeitsauftrag für das Publikum ist nur eine von vielen Möglichkeiten, das Stück noch nachwirken zu lassen.

Personen:

1. **Erzähler/-in** sollte als „Märchenonkel" bzw. -opa auftreten, kann natürlich auch von einem Mädchen gespielt werden. Er/sie befindet sich entsprechend während des gesamten Stücks im Ohrensessel vorne auf der Bühne, neben ihm/ihr eine Leselampe, aus einem dicken Buch vorlesend. Er trägt einen weißen Bart und Brille, sie wäre entsprechend anders verkleidet.
2. **Aschenpeter** Schüler mit ein bisschen Asche im Gesicht, schüchtern, zuerst in Arbeits- bzw. Freizeitkleidung, dann im Zorro-Kostüm, später wieder wie zuvor
3. **Stiefmutter** nicht nur böse, auch sehr vergesslich und schrullig, Kleidung eher farblos
4. **Drei „böse" Stiefbrüder** älter als Aschenpeter, gehen auch noch zur Schule, alle „unsympathisch" (wie – das können die Kinder selbst erfinden), normal gekleidet
5. **Sandra** hübsch, normal angezogen, auf dem Kostümball als Prinzessin
6. **Sandras Mutter** Hausfrau, kann schneidern, Kleidung eher sportlich
7. **Sandras Vater** ein Autohändler, im Anzug
8. **Gute Fee** trägt einen spitzen Hut auf dem Kopf, ‚feenhaft', hat einen Zauberstab

SKRIPT

ASCHENPETER

Auf der Bühne. Erzähler/-in im Sessel und daneben Aschenpeter, der mit einem Besen fegt. Bei Aschenpeter zu Hause.

Erzähler/-in: Es war einmal ein armer Junge, genannt Aschenpeter. Sein Name kam daher, dass er immer für das Leeren der Ascheneimer zuständig und daher oft schmutzig im Gesicht war. Er hatte keine Mutter mehr und musste für die böse Stiefmutter und die bösen Stiefbrüder jeden Tag auf dem Bauernhof hart arbeiten. Erst danach konnte er in die Schule gehen.

Aschenpeter: Ach Mutter, ich bin so allein. Ich muss immer nur arbeiten. Ich bin schon seit vier Uhr auf, und alle anderen schlafen noch. Der Vater ist fast nie zu Haus. Nur die Vögel sehen, wie schlecht es mir geht.

Auftritt Stiefmutter.

Stiefmutter: Wo hab ich nur meine Brille und meinen Autoschlüssel?

Sie greift sich an die Nase.

Ach, da ist sie ja. Und da ist auch der Schlüssel! (…) Du, Aschenpeter! Hast du schon die Kühe gemolken: Muuuh!!!

Sie macht komische Melkbewegungen.

und die Schweine gefüttert?

Sie grunzt.

Komm, mach mir mal mein Kleid hinten zu! - Ach nein, du bist ja viel zu schmutzig! Igitt, geh weg mit deinen Dreckfingern!

Macht ein angewidertes Gesicht

Auftritt der bösen Stiefbrüder – Stiefmutter ab. Stiefbrüder kommen auf die Bühne, gähnen und recken sich, weil sie gerade aufgestanden sind.

Stiefbruder Klaus: Oh, es ist ja schon zwölf Uhr!

Er schaut auf die Armbanduhr.

Oh, da ist ja unser schmutziger Bruder!

Macht eine „lange Nase“ in Richtung Aschenpeter.

Stiefbruder Jürgen: Ach, schaut mal, wie faul er ist! Er hat wieder nichts zu tun!

Stiefbruder Lukas: Hallo, Peter, da ist noch Dreck.

Wirft Aschenpeter Müll vor die Füße und der fegt ihn auf. Stiefbrüder lachend ab.

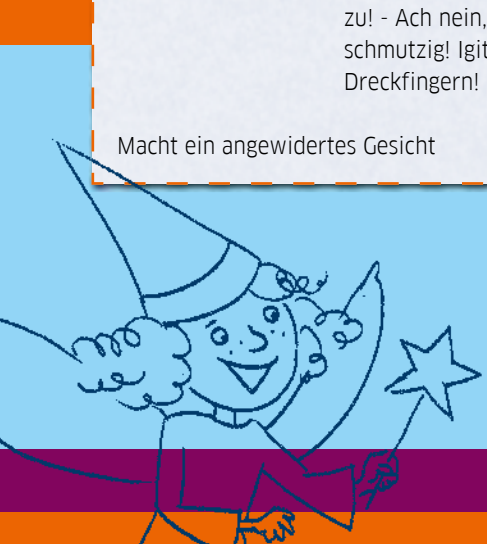
Erzähler/-in: So geht es jeden Tag. Aschenpeter ist sehr unglücklich. Aber eines Tages sieht er in der Schule ein Plakat.

Aschenpeter: (liest langsam und unsicher): „Kostümball und Kostümwettbewerb am Samstag, dem 21. April, ab 20 Uhr im Kulturhaus. Wir suchen das schönste Kostüm. Erster Preis: Ehrentanz der Gewinnerin mit dem Gewinner.“

Oh ja, da mache ich mit – aber was soll ich anziehen?

Aschenpeter geht nachdenklich ab. Auftritt Sandra mit ihrer Mutter. Bei Sandra zu Hause.

Sandra: Du, Mama, ich bin ja so aufgeregt, wegen Samstag, kannst du mir helfen, ein schönes Kostüm zu schneidern?



Mutter: Aber natürlich, wir machen dir ein richtiges Prinzessinnen-Kostüm. Es wird ganz toll! Du tanzt am Ende mit dem schönsten Jungen des Abends!

Sandra: Ach, die interessieren sich doch nur für Autos und Fußball. Richtig tanzen kann doch keiner!

Mutter: Warte ab – da ist bestimmt ein richtiger Prinz für dich!

Stiefbrüder kommen gemeinsam auf die Bühne. Bei Aschenpeter zu Hause.

Stiefbruder Klaus: Habt ihr gelesen? Am Samstag können wir tanzen – mit einem Mädchen aus unserem Dorf.

Zeigt aufs Plakat.

Stiefbruder Jürgen: Du denkst wieder an Sandra! Unsere Mutter muss uns vier Kostüme kaufen.

Stiefbruder Lukas: Vier Kostüme? – Du meinst drei! Aschenpeter kommt nicht mit!

Lacht laut dabei.
Alle reden miteinander und gehen ab.

Erzähler/-in: Das Problem war: Aschenpeter hatte kein Kostüm. Und die Stiefmutter kaufte auch nur drei Kostüme für seine Stiefbrüder. Aber er wollte natürlich auch zum Kostümball. Er war sehr traurig…

Auftritt Aschenpeter – schaut nach oben.

Aschenpeter: Oh, liebe Mama, was soll ich anziehen? Ich habe kein Kostüm! Was kann ich nur machen?

Auftritt gute Fee – Aschenpeter hat Angst.

Gute Fee: Hab keine Angst, Aschenpeter! Deine Mutter schickt mich, ich schenke dir ein tolles Zorro-Kostüm mit Hut und Maske.

Aschenpeter: Oh, toll! Dann kann ich auch zum Kostümball gehen! Danke sehr! (freut sich und schaut nach oben)

Beide gehen in verschiedene Richtungen ab.

Auftritt vieler Kinder in Kostümen tanzend, im Vordergrund Sandra und Aschenpeter, die miteinander tanzen. Musik – leiser werdend. Im Kulturhaus.

Erzähler/-in: Das Kostüm von Aschenpeter gefiel Sandra sehr! Darum tanzte sie den ganzen Abend mit ihm. Doch dann…

Aschenpeter: (schaut auf die Uhr) Oh, es ist ja schon nach Mitternacht! Ich muss schnell nach Hause…

Rennt schnell weg und lässt dabei seinen Zorro-Hut fallen. Aschenpeter geht ab.

Sandra: Hey du, ich weiß gar nicht, wie du heißt und wie du ohne Maske aussiehst. Bleib noch ein bisschen!

Erzähler/-in: Doch schon war er weg und Sandra fand nur noch den Hut, den er in der Eile verloren hatte.

Sandra: Was für ein schöner Hut!

Hebt ihn auf – und dann laut:

Ich finde schon heraus, wem er gehört. Der soll einen Platz in meinem Herzen bekommen!

Steht auf der Bühne und hält den Hut vor sich in die Höhe. Sandra trägt den Hut und geht ab.

Erzähler/-in: Sandra dachte sich schon, dass der Zorro-Hut Aschenpeter gehörte. Am nächsten Tag wollte sie in der Schule mit ihm sprechen. Aber er traute sich nicht hin. Also ging sie zu ihm nach Hause.

Auftritt Aschenpeters Vater. Bei Aschenpeter zu Hause.

Aschenpeters Vater: Das war ja wieder ein gutes Geschäft. (reibt sich die Hände und lacht) Sie haben mir wirklich das uralte Auto abgekauft.

Es klingelt an der Türe.

Oh, Besuch?

Auftritt Sandra.

Sandra: Guten Tag, ist Aschenpeter zu Hause?

Aschenpeters Vater: Du meinst wohl Klaus oder Jürgen oder Lukas? Wo unser Aschenpeter ist, weiß ich nicht!

Er macht eine abfällige Handbewegung.

Sandra: Gehört dieser Hut denn Aschenpeter?

Aschenpeters Vater: Ja, er hat ihn schon gesucht – Aschenpeter,

(er ruft laut nach hinten)

wo bist du?

Auftritt Aschenpeter.

Aschenpeter:

Sieht sofort den Hut und geht auf Sandra zu:

Hey – da ist ja mein Hut, ich hab ihn schon gesucht.

Sandra: Weißt du denn nicht mehr, wo du ihn verloren hast?

Aschenpeter: (etwas verschämt) Doch, schon.

Sandra: Und was bekomme ich fürs Finden und Zurückbringen?

Aschenpeter: (immer noch schüchtern) Du kannst dir etwas wünschen.

Sandra überlegt erst und flüstert ihm dann etwas ins Ohr, der Vater kann es nicht hören.

Aschenpeter: (schaut freudig auf) Oh ja! Komm mit!

Beide ab. Rennen Hand in Hand von der Bühne.
Vorhang fällt hinter dem Erzähler/-innen-Sessel zu.

Erzähler/-in: (direkt zum Publikum) Und ihr? Könnt ihr euch denken, was ihm Sandra ins Ohr geflüstert hat? Wohin rennen die beiden so schnell? Wenn ihr eine Idee habt, schreibt sie auf und gebt sie mir.

Aschenpeter und Sandra zum Ausmalen

5.3 ANGELIKA LUNDQUIST-MOG: DIDAKTISCHES AUS DEM MÄRCHEN-KALENDER „MÄRCHENHAFT 2012“

Das Grimm'sche Märchen von den Sterntalern ist sehr kurz und durch seine in Wiederholungen angelegte Struktur für Kinder leicht darstellbar und verständlich. Wir drucken hier zwar eine vereinfachte Fassung ab, die aber sprachlich veraltete Strukturen enthält. Für ein erstes Erzählen eignet sich eine weitere Reduktion (s. u.) nach entsprechenden Vorentlastungen. Die genaue Vorgehensweise wurde dem 2012 erschienenen Märchenkalender des Goethe-Instituts entnommen (vgl. www.goethe.de/maerchen).

DER STERNTALER-MÄRCHENTEXT[1]

Es war einmal ein kleines Mädchen, dem waren Vater und Mutter gestorben, und es war so arm, dass es kein Zimmerchen mehr hatte, darin zu wohnen, und kein Bettchen mehr hatte, darin zu schlafen, und bald gar nichts mehr hatte als die Kleider am Körper und ein Stückchen Brot in der Hand, das ihm ein mitfühlender Mensch geschenkt hatte.

Es war aber gut und fromm. Und weil es so von aller Welt verlassen war, ging es im Vertrauen auf den lieben Gott hinaus ins Feld.

Da begegnete ihm ein armer Mann, der sprach: „Ach, gib mir etwas zu essen, ich bin so hungrig.“ Es reichte ihm das ganze Stückchen Brot und sagte: „Gott segne es dir“, und ging weiter.

Da kam ein Kind, das jammerte und sprach: „Es friert mich so an meinem Kopf, schenk mir etwas, womit ich ihn bedecken kann.“ Da nahm es seine Mütze ab und gab sie ihm.

Und als es noch eine Weile gegangen war, kam wieder ein Kind, das hatte kein Jäckchen an und fror: Da gab es ihm seins; und noch weiter, da bat eins um ein Röcklein, das gab es auch von sich hin.

Endlich gelangte es in einen Wald, und es war schon dunkel geworden, da kam noch eins und bat um ein Hemdlein, und das fromme Mädchen dachte: „Es ist dunkle Nacht, da sieht dich niemand, du kannst wohl dein Hemd weggeben“, und zog das Hemd aus und gab es auch noch hin.

Und wie es so stand und gar nichts mehr hatte, fielen auf einmal die Sterne vom Himmel, und waren lauter harte goldene Taler. Und obwohl es gerade sein letztes Hemdlein weggegeben hatte, so hatte es ein neues an, und das war aus allerfeinstem Leinen. Da sammelte es sich die Taler hinein und war reich für sein Lebtag.

ANLEITUNG FÜR EINE BEARBEITUNG DES MÄRCHENS IM PRIMARSTUFENUNTERRICHT[2]

VORBEREITUNG

Kopien der Kalenderblätter oder Bilder mit Sternenhimmel und Baum, verschiedene Stoffreste, Papier, Stifte, Klebstoff, Glanzpapier, gelbes Tonpapier, Goldfolie etc.

Musik: Audio-CD mit sphärischer Musik

ERSTE UNTERRICHTSSTUNDE

Kalenderblatt oder anderes Bild mit einem Blatt Papier abdecken, sodass nur noch ein Baum zu sehen ist, Baum benennen; Sterne zeigen und nennen, auf die Sternschnuppe zeigen.

Mögliche Fragen: Was ist das? Ein Stern ist vom Himmel gefallen (passende Bewegung dazu). Wer versteckt sich im Baum? Warum? (eventuell unaufgelöst lassen zum Aufbau der Spannung, später aber bei der Sterntalergeschichte darauf zurückkommen; Sterntaler hat keine Kleider und versteckt sich)

Sphärische Musik läuft im Hintergrund.

Gespräch über Sterne: Wann, wo, was tun sie? Sie leuchten und glitzern in der Nacht. Den Raum abdunkeln, dann ein eigenes Sternenbild erzeugen. Dunkles Papier lochen (unterschiedlich große Löcher) – auf den Overheadprojektor legen. Oder eine Papprolle mit undurchsichtigem Papier bespannen und Löcher hineinstechen, dann mit dem „Fernrohr“ in Richtung Lichtquelle schauen.

Den Raum wieder beleuchten. Über den Unterschied sprechen (beobachten und analysieren). Die Sterne leuchten immer noch, aber jetzt ist es hell/Tag. Schlussfolgerung: Die Sterne leuchten immer, aber wir sehen sie nur, wenn es dunkel ist!

Der Erzieher/die Erzieherin oder die Lehrkraft erzählt von dem kleinen Mädchen im Sterntaler-Märchen: Es hat keinen Vater, keine Mutter und ist ganz arm. Es hat nichts, keine Wohnung, kein Bett, kein Geld, keine Taler (über Bilder und Gestik deutlich machen, dass Sterntaler all das nicht hat). Was hat es dann überhaupt?

[1] Grimms Märchen, gekürzte und überarbeitete Fassung.
[2] Vgl. hierzu www.goethe.de/maerchen.

Basteln und Malen gehören auch in den frühen Fremdsprachenunterricht.

SINGSPIEL: JETZT ZIEHT STERNTALER …

Alle sitzen im Halbkreis.

Material: Sack mit Mütze, Jacke, Rock, Hemd. Der Sack wird rumgereicht und jedes Mal, wenn ein Kleidungsstück herausgenommen wird, wird es benannt. „Ah, eine rote Jacke.“*

Mit einem Zauberstab (Stock mit Stern vorne befestigt) dreht sich ein Kind mit verbundenen Augen, bis jemand „Stopp!“ ruft. Das Zauberkind zeigt in eine Richtung. Dieses Kind ist im Spiel Sterntaler.

Lied (Melodie von: „Jetzt zieht Hampelmann“):
„Jetzt zieht Sterntaler, jetzt zieht Sterntaler das weiße Hemdchen an.“ (Sterntaler nimmt das Hemdchen)

„Oh du mein liebes Kind, mein liebes Kind, mein liebes Kind, oh du mein liebes Kind, mein liebes Kind bist du.“

Das Lied geht weiter: Sterntaler zieht zum Beispiel „das rote Jäckchen“ an …

Am Ende trägt Sterntaler alle vier Kleidungsstücke;

Erzieher/-in oder die Lehrkraft: „Und Sterntaler hat ein Stück Brot.“

ZWEITE UND DRITTE UNTERRICHTSEINHEIT

Alle Kinder basteln einen Taler aus gelbem Tonpapier.

Singspiel: Taler, Taler du musst wandern, von dem einen Ort zum andern, bist nicht hier, bist nicht dort, bist an einem andern Ort.

Das Singspiel wird folgendermaßen gespielt:
Ein Kind hält zwischen den Händen einen gebastelten Taler. Ein Kind passt auf, wer den Taler bekommen hat. Während des Singens geht das Kind mit dem Taler reihum und tut so, als ob es ihn hergäbe. Irgendwann gibt es den Taler auch her. Das ratende Kind sagt, wo es den Taler vermutet. Bei der Sterntalervariante wird der Taler am Ende an einem erhöhten Ort abgelegt, wo es später Sterne/Taler regnen soll. Das Kind, das den Taler erhalten hat, ist jetzt an der Reihe.

Der Erzieherin/die Erzieherin oder die Lehrkraft erzählt und liest die Geschichte von Sterntaler mit Gestik, Mimik, Stimmmodulation, Bewegung. Die Geschichte sollte möglichst bildunterstützt erzählt werden[3], und/oder die Kinder werden gleich mit einbezogen und spielen die Geschichte mit; das heißt, das Sterntalerkind beschenkt die Kinder, die eine Rolle übernommen haben (armer Mann, drei frierende Kinder), und hat am Ende nur noch die eigene Kleidung an. Am Ende der Geschichte wird der Raum abgedunkelt. Nur ein Sternenbild wird projiziert (Computerbild, Overheadprojektor) – Sterntaler erhält ein neues Hemd, und es fallen selbst gebastelte Taler aus der Höhe in das Hemd. Dazu wird der Text erzählt. Die Geschichte sollte zum Beispiel am folgenden Tag wiederholt und mit neuen Rollen besetzt werden. Mit Bildern kann die Geschichte rekonstruiert oder (falls es bei den jungen Lernern und Lernerinnen möglich ist) nacherzählt werden.

VIERTE UND FÜNFTE UNTERRICHTSEINHEIT

Basteln einer Collage: Es bietet sich an, mit dem Kalenderblatt oder einem vergleichbaren Bild die Sterntalergeschichte in kleinen Gruppen als Collage zu gestalten. Die Bastelmaterialien werden ausgelegt.

Sinnvoll ist es, während und im Anschluss an die Bastelarbeit begleitende Spracharbeit zu leisten, zum Beispiel durch Fragen:

- Wo ist das?
- Was ist das?
- Ist das ein Stern?
- Ah, das ist bestimmt ein Taler, der vom Himmel gefallen ist, nicht wahr?

Dabei geht es nicht darum, die jungen Lerner/-innen zu sprachlichen Äußerungen zu zwingen, sondern sie lediglich zu Reaktionen zu ermuntern, z. B. eine Äußerung zu bestätigen oder zu verneinen.

Besuch eines Planetariums

Falls ein Planetarium erreichbar ist, bietet sich der Besuch an, um die vorbereiteten Informationen fachlich einzubetten. Alternativ zum Planetarium können über den Computer und Beamer Sternenbilder gezeigt und in der Muttersprache erklärt werden.

[3] Zum Beispiel „Sterntaler“ vom Nordsüd Verlag 2011.

***Wenn der Wortschatz „Jacke, Hemd“ etc. klar ist, kann jeweils das Diminutiv eingeführt werden, das dann anschließend im Lied verwendet wird: „Jäckchen, Röckchen, Hemdchen“.**

5.4 BEATE MÜLLER-KARPE: STERNTALER – EIN MÄRCHEN IN VERSFORM UND MIT STABPUPPEN

Die folgende Fassung des Märchens „Sterntaler" wird in Gruppen von jeweils fünf Schülerinnen und Schülern gespielt. Es gibt fünf Personen, die jeweils ihre Stabpuppe selbst herstellen sollten. Eine sechste Person, der Erzähler oder die Erzählerin, ist für die Gestaltung des Hintergrundbildes bzw. der „Bühne" (zum Beispiel aus einem Schuhkarton zu fertigen) verantwortlich.

Die Personen:
Sterntaler, Mädchen, Junge, alte Frau, alter Mann, Erzähler/-in[4]

SKRIPT

Erzähler/-in:
Arm war das Mädchen und noch klein
und auf der ganzen Welt allein.
Die Eltern waren beide tot,
da ging es fort in seiner Not.

Junge:
Wo bin ich nur, wo?
Ich friere doch so!
Was ist mir so kalt
im dunklen Wald?

Sterntaler:
Nimm meine warme Jacke hier.
Mit Freude gebe ich sie dir.

Alter Mann:
Ich bin schon so alt,
mir ist bitterkalt,
hab' keine Haare mehr,
mein Kopf friert so sehr.

Sterntaler:
Die Mütze nimm – bei meinem Leben,
sie wird dir wieder Wärme geben.

Mädchen:
Die Nacht ist so kalt
im schwarzen Wald.
Weit weg von daheim
bin ich ganz allein.

Sterntaler:
Nimm hier mein Kleid,
es soll deins sein.
Dir will ich gern behilflich sein.

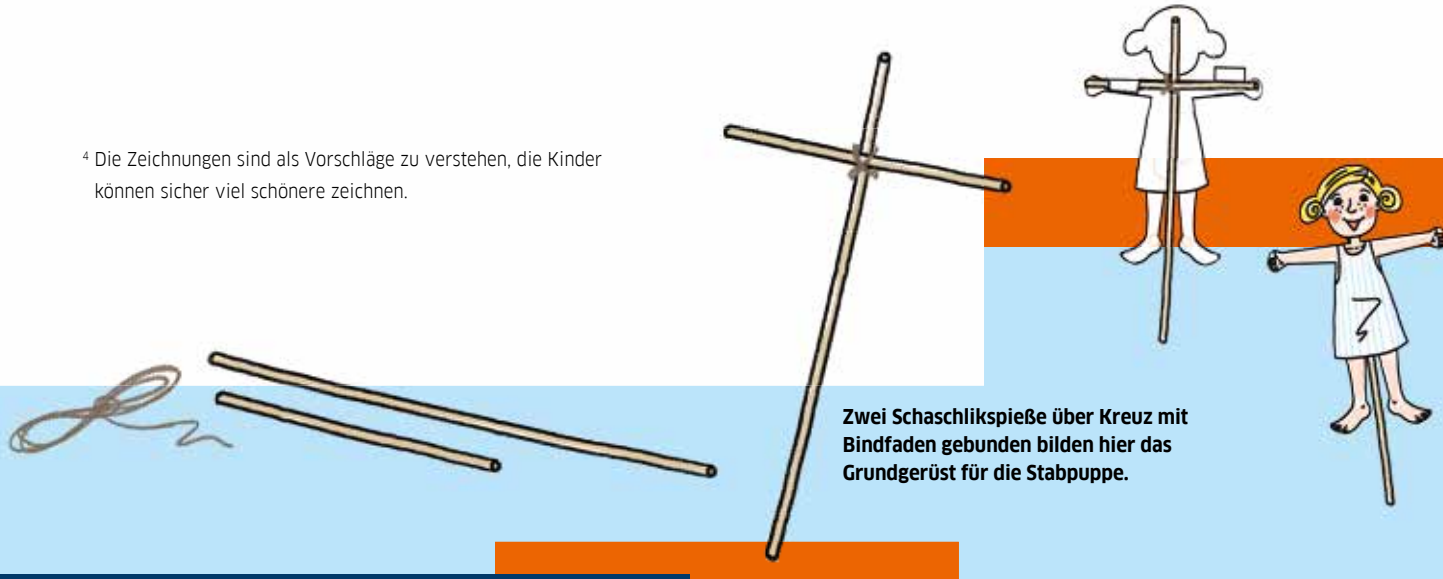
Alte Frau:
Schon lange laufe ich umher,
der Hunger schmerzt mich ach so sehr!
Hast du nicht ein Stückchen Brot?
Hilf mir aus meiner großen Not.

Sterntaler:
Mir macht der Hunger keine Schmerzen.
Mein Brot geb' ich dir von Herzen.

Alte Frau:
Ohne an dich selbst zu denken,
kannst du andere beschenken.
Ich wünsch' dir Glück auf allen Wegen.
Der Himmel gibt dir seinen Segen.

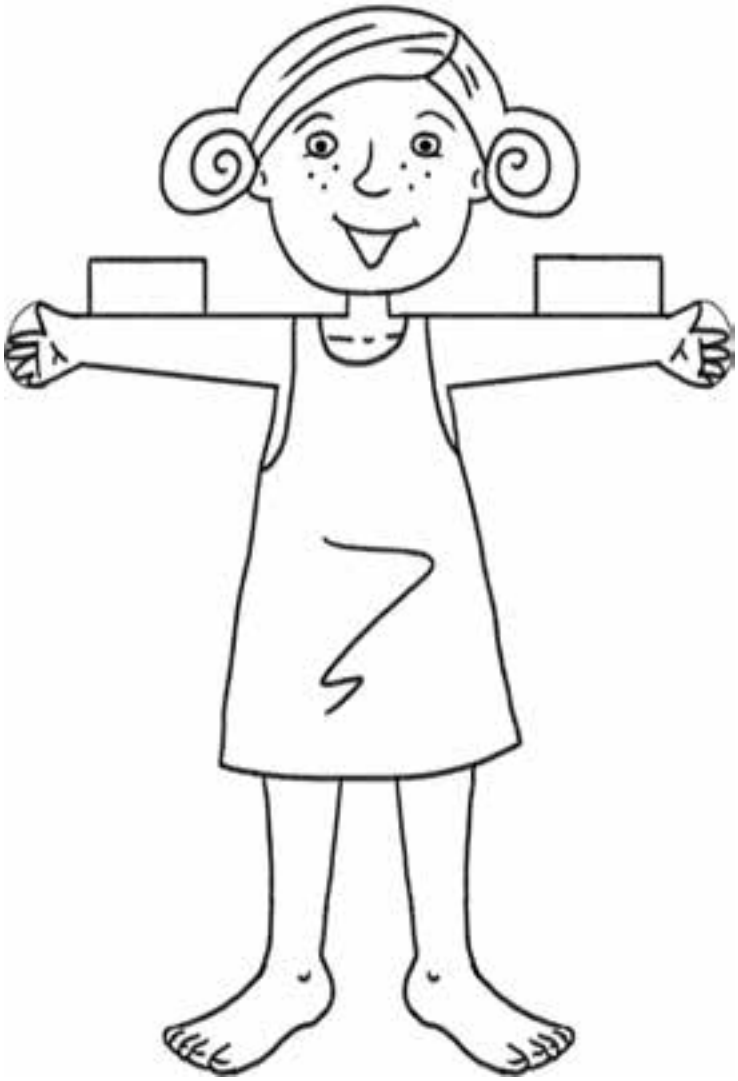
Erzähler/-in:
Und weil das Mädchen alles gerne gab,
fielen vom Himmel die Sterne herab.
Ein Sternenmantel hält es jetzt warm.
Die Sterne sind Gold – es ist nicht mehr arm.

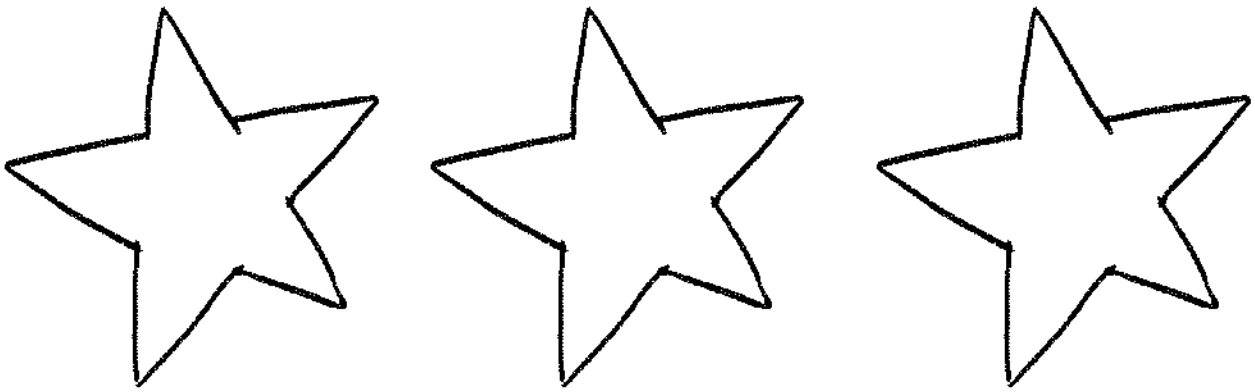
[4] Die Zeichnungen sind als Vorschläge zu verstehen, die Kinder können sicher viel schönere zeichnen.



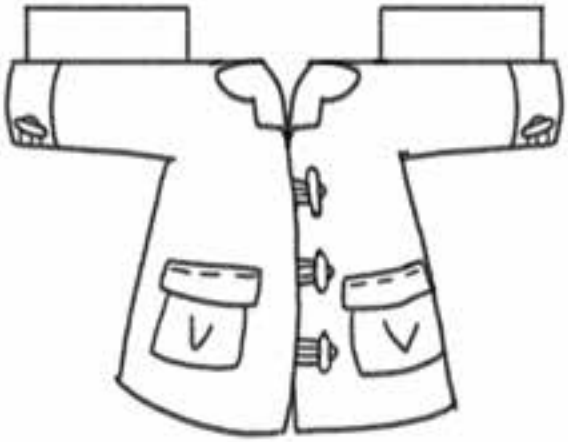
Zwei Schaschlikspieße über Kreuz mit Bindfaden gebunden bilden hier das Grundgerüst für die Stabpuppe.

Sterntaler



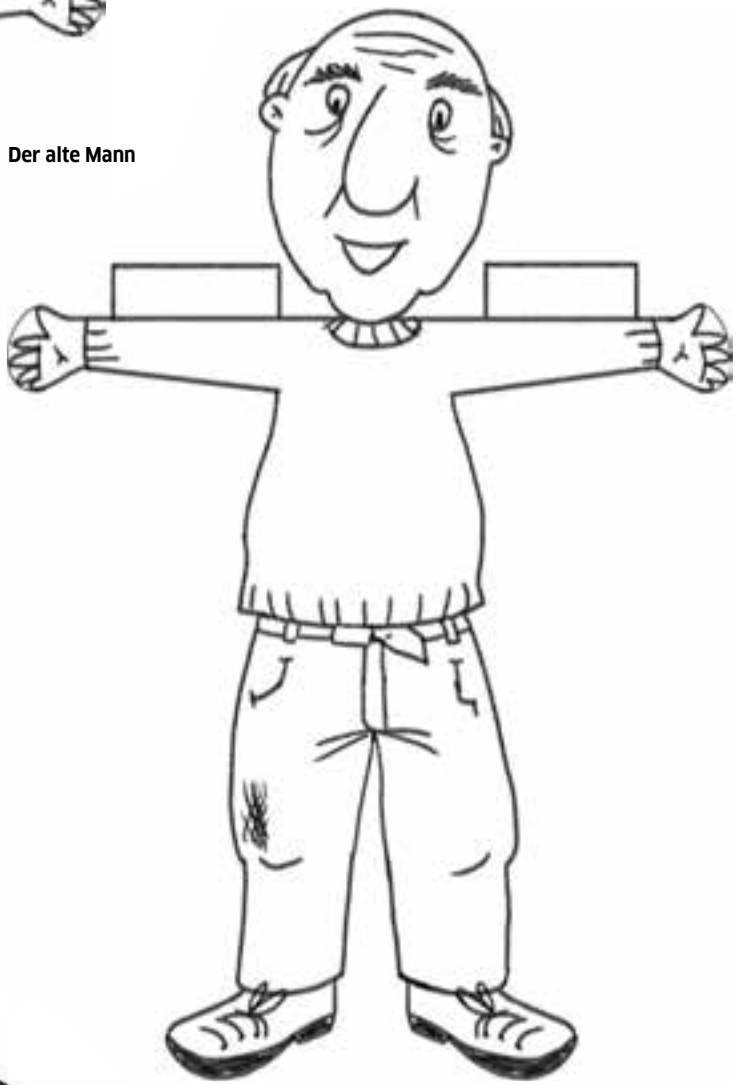


Sterntalers Kleider

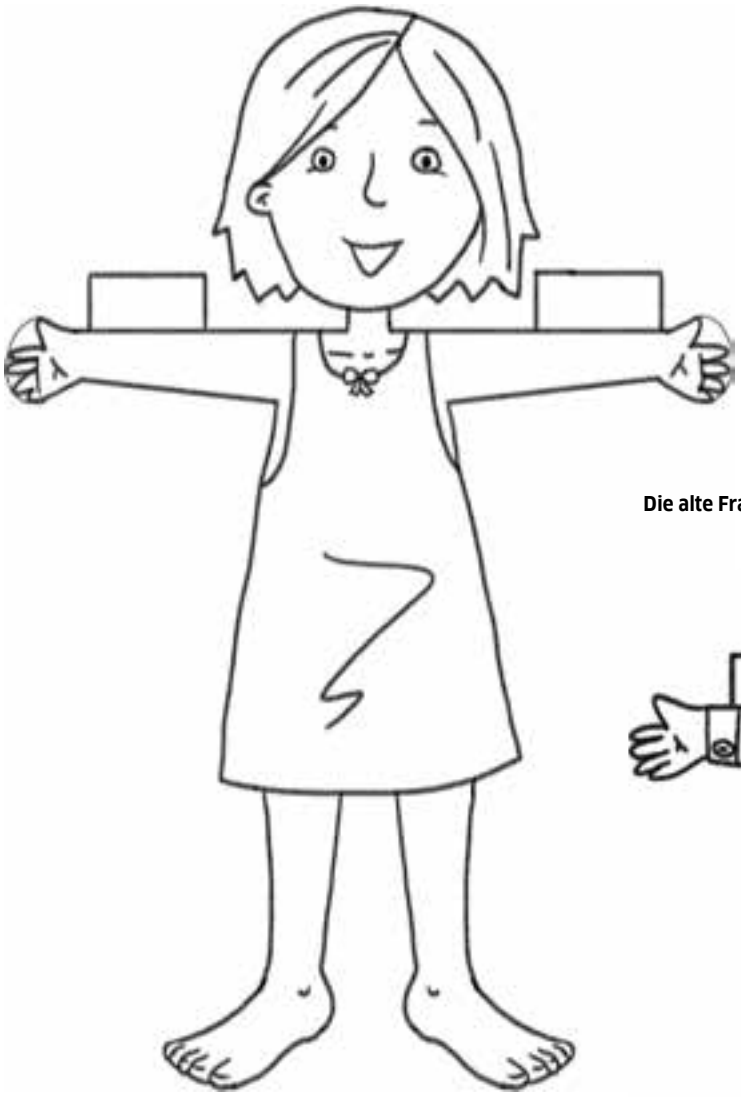


Der Junge

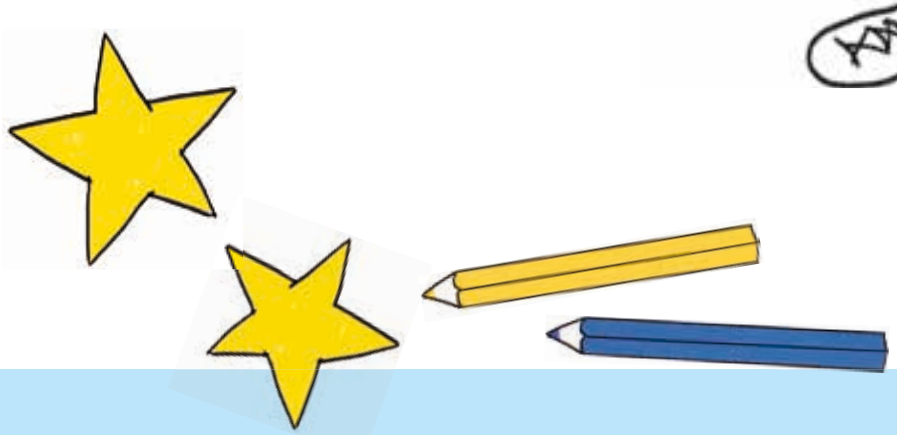
Der alte Mann



Das kleine Mädchen



Die alte Frau



6 MÄRCHEN IM PUPPEN- UND FIGURENTHEATER

Wie schon beim Sterntaler zu sehen war, eignen sich manche Märchen gut für eine Figurentheateraufführung. Nach einfachen Angaben können Puppen oder Stabfiguren hergestellt werden. Kleine Requisiten können auf einem Tisch, der als Bühne fungiert, platziert werden. Entweder dürfen die Hände und Gesichter der spielenden Kinder für die Zuschauer zu sehen sein, dann ist es ganz natürlich, dass sie die Bühne je nach Bedarf und unter Einbeziehung des Publikums umgestalten.

Oder aber es gibt einen Bühnenaufbau mit einem Vorhang, der vor dem Bühnenwechsel zugezogen wird. Bei einer solchen Puppentheateraufführung muss geübt werden, wie die Puppen gehalten werden, wie sie sprechen und sich bewegen. Zum Beispiel ist es wichtig, dass die schauspielenden Kinder sich ganz auf ihre Puppe konzentieren und nur sie beim Spielen anschauen. Dagegen müssen sie ihre Puppen so halten, dass diese Blickkontakt zum Publikum herstellen und konsequent aufrecht halten. So haben die Zuschauer und Zuschauerinnen wirklich das Gefühl, dass die Puppen ihnen etwas zu erzählen haben. Das sollte jedes Kind mit einem echten Publikum einmal üben!

Die Textvorlage kann bei einer solchen Aufführung für die spielenden Kinder als Hilfe gut lesbar (und für das Publikum unsichtbar!) auf einem Stuhl oder Tisch bereit liegen, das mindert die Angst, dass einmal einzelne Passagen vergessen werden könnten.

Christian Schweiger vom Seifenblasen-Figurentheater in Meerbusch bei Düsseldorf hat die Puppen für sein Figurentheater selbst gebaut und liebevoll gestaltet. Er erklärt auf der beiliegenden DVD, wie das geht und worauf man beim Spielen achten muss.

Er hat das dänische Volksmärchen vom dicken fetten Pfannkuchen zu einem Puppenspiel umgearbeitet. Der Text, die Verfilmung (DVD) und einige Wortschatzspiele und Bastelanleitungen regen dazu an, dieses Märchen nachzuspielen. Dabei kann der Umfang deutlich geringer sein, und der Text kann je nach Sprachstand der Kinder vereinfacht werden.

6.1 CHRISTIAN SCHWEIGER: DER DICKE, FETTE PFANNKUCHEN

SKRIPT

Frei nach dem gleichnamigen dänischen Volksmärchen.

1. VORSPIEL

MUSIK 1

Licht an

Spieler/-in deckt den Tisch: Serviette, Teller – ist schmutzig, wird poliert, Messer und Gabel – Gabel mit Messer säubern, Drehhocker holen – hinsetzen – zu niedrig – hochschrauben, Pfanne mit Pfannkuchen holen.

Spieler/-in: Hmmm, riecht der lecker…und wie der aussieht …
Bei mir gibt es jetzt nämlich Pfannkuchen…
Wollt ihr meinen Pfannkuchen einmal sehen? Dann passt auf!

Wirft den Pfannkuchen einmal in die Höhe.

Gut, was? Ich kann das aber sogar doppelt…

Wirft den Pfannkuchen doppelt.

Ich kann das aber noch besser. Ich kann das sogar 5-fach. Das ist aber sehr schwierig, da muss ich mich voll konzentrieren.

Wirft ihn sehr hoch, der Pfannkuchen fällt auf den Boden.

Oh nein, voll in den Dreck… Igitt, kann man schmutzige Pfannkuchen noch essen? Was mache ich denn jetzt? Da muss ich mir wohl einen neuen backen. Es tut mir leid, aber ich muss jetzt nach hinten gehen …

Aber halt, wisst ihr was …Daran war nur diese dusselige Pfanne schuld…Ja, das ist die Pfannkuchenpfanne von Tante Minna…Ihr kennt doch die Pfannkuchenpfanne von Tante Minna?

Er geht vor den Tisch.

Jetzt schaut doch einmal ganz genau hin, das ist die Pfanne, aus der damals der Pfannkuchen weggelaufen ist, ihr kennt doch alle die Geschichte. Nein…? Aber diese Geschichte MUSS jeder kennen …und deshalb erzähle ich sie jetzt.

Dieses Vorspiel kann auch zum Beispiel von einem Elternteil gespielt oder vorgelesen werden. Eine solche Einführung ist insofern wichtig, weil sie das eigentliche Märchen in einen Rahmen einbettet und das Erzählen motiviert. Es erleichtert den Kindern das Eintauchen in die Märchenwelt. Der Märchenerzähler bleibt da, in unserem Fall spielt er die Puppen und spricht alle Figuren, aber das kann natürlich auch von den Kindern übernommen werden.

Die Pfannkuchenpfanne von Tante Minna backt dicke, fette Pfannkuchen.

Spieler/-in: Als Erstes brauche ich Platz.

Räumt den Hocker zur Seite.

Braucht man zum Geschichtenerzählen Messer und Gabel?
Kommt auch weg …
Jetzt fehlt nur noch mein Koffer…

Also, angefangen hat alles in der Küche von Tante Minna.

Halt, wenn der Koffer auf dem Tisch steht, habe ich schon wieder keinen Platz zum Spielen – Auf den Hocker.

Noch einmal neu ….

Angefangen hat alles in der Küche von Tante Minna… (Herd auf Tisch)

Die Einstimmung in das Märchen benötigt etwas Zeit. Natürlich kann der Tisch anders aussehen, es können andere Utensilien herumstehen, die weggeräumt werden, das Hin- und Herräumen schafft die nötige Atmosphäre und Spannung. Endlich können sich alle Kinder vorstellen, dass sie nun in der Küche von Tante Minna sind.

2. Tante Minna

Minna: (singt)

Veronika, der Lenz ist da,
die Mädels singen trallala,
die ganze Welt ist wie verrückt,
Veronika, der Spargel wächst…….

Ach, ist das ein schöner Tag, die Sonne scheint, die Vögel zwitschern und mich drückt ein kleines Hüngerchen im Bauch. Ich habe heute zwar schon gefrühstückt, aber wie soll eine Tante wie ich satt werden – von 6 Spiegeleiern mit Bratkartoffeln. – Da braucht man doch einen Nachtisch … und deshalb gibt es bei mir jetzt Pfannkuchen.

Dafür benötigt man als Erstes Mehl. Viel oder wenig Mehl?
Viel, es soll ja auch ein großer Pfannkuchen werden. Und rein damit!
Dann Zucker … viel oder wenig?
Viel, das wisst ihr alle. Ihr seid mir kleine Schleckermäulchen. Ihr wisst, was gut auf der Hüfte klebt. Und rein damit!
Dann ein Ei. Und rein damit!
Und zum Abschluss noch Milch … Und rein damit!

Jetzt hätten wir die Zutaten in der Schüssel, und jetzt muss man den Teig nur noch ….. schlagen. Ich schlage einmal von links… brrrr……
Ich schlage einmal von rechts ….brrr…..
Genug geschlagen…lecker…
Und jetzt kommt der Teig in eine Pfanne mit reichlich heißem Butterschmalz ……???…..Wo ist denn die Pfanne …?
Ach, die steht ja noch im Abwasch, wegen der Bratkartoffeln …

MUSIK 2 Brutzeln

Minna: Oh, wie das schon duftet ….. wenden, damit beide Seiten schön braun werden…… das ist der schönste Pfannkuchen, den ich jemals gemacht habe!!

Als Vorbereitung auf diese Textpassage bietet es sich an, selbst einen Pfannkuchen zu backen.
Das Rezept dazu findet ihr auf S. 72.

Und Bilder, die die einzelnen Zutaten erklären, gibt es auch, man kann damit ein Memory basteln und die Wörter so gut einüben (S. 74/75).

Falls einzelne Wendungen in diesem Monolog von Tante Minna ein bisschen schwierig sind, kann man sie umschreiben. Statt „Jetzt hätten wir die Zutaten in der Schüssel" kann man auch sagen: „Jetzt ist alles da" (zum Beispiel).

Spieler/-in: Lecker…dick und knusprig lag er in der Pfanne. Ich denke, das war der schönste Pfannkuchen, den die Welt jemals gesehen hatte.
Doch dann passierte es …
Etwas Unglaubliches!!!
Der Pfannkuchen sprang aus der Pfanne und lief – kantapper, kantapper – aus dem Haus hinaus!!

Pfannkuchen: Ha, ha, ha …

Minna: Mein Pfannkuchen!!!!……..Halt, bleib stehen…….

Pfannkuchen: Ha, ha, ha …

Minna: Da sitzt er …stinkefaul… Komm sofort zurück in meine Pfanne!!

Pfannkuchen: Dicke alte Tante!

Minna: Ich habe ein Hüngerchen …

Pfannkuchen: Bahh …satte alte Tante!

Minna: …aber…

Pfannkuchen: Dicke alte Tante, ..satte alte Tante …
ha, ha, ha,….

Minna: Bleib stehen …gleich habe ich dich ..und dann esse ich dich mit Zucker und Zimt!

Pfannkuchen: Ha, ha, ha, …. (ab)

Minna: Der Pfannkuchen ist weg ….die Pfanne ist leer….
Auf den Schreck hin muss ich mir jetzt erst einmal einen Sahnepudding kochen (ab).

Spieler/-in: Die arme alte Tante!
Der Pfannkuchen war also aus der Pfanne gehüpft und lief jetzt kantapper, kantapper, kantapper in die Welt hinein …

MUSIK 3

UMBAU Stange/Koffer auf/Stoff/Busch/Möhre/ Koffer zu

3. Das Kaninchen

Kaninchen: Hallo!!

Spieler/-in: ???

Kaninchen: Hey du!!!

Spieler/-in: Hallo?

Kaninchen: Na im Koffer!!!

Spieler/-in: Wer ist denn da im Koffer?

(Koffer vorsichtig auf)

Kaninchen: Wieso lässt du mich nicht raus?
Ein schlechter Tag ist das – ein schlechter Tag!
Der da lässt mich nicht raus, und meine Liebste lässt mich nicht 'rein.
Eine Möhre, hat sie gesagt, eine Möhre. Das weiß doch jedes Kaninchen, dass es im Frühling keine Möhren gibt!

Kinder rufen: Da oben!

Kaninchen: Was ist da oben? Da oben sind bloß Wolken…

Kinder rufen: Andere Seite!

Hey, meint ihr diese Möhre? Hallo Möhrchen, komm runter, wir zwei haben eine Verabredung! Hihu …! Weißt du was, wenn du nicht freiwillig 'runterkommst, dann komme ich hoch! Du hast es ja nicht anders gewollt!
Eins, zwei, drei ..ich habe dich …ahh…

fällt

Aua, voll auf den Po ..
Mit Anlauf … eins, zwei, drei … Attacke …

klettert hoch, hält sich fest ..fällt wieder

Oh, was muss das dusselige Ding da oben wachsen, Möhren gehören in den Fußboden. Was mach' ich denn jetzt?

Da rollt der Pfannkuchen auf die Bühne und rollt über das Kaninchen hinweg.

Kaninchen: Und was soll das jetzt!!!??

Pfannkuchen:: Oh, Entschuldigung, das wollte ich nicht. Ich bin's doch nur, der dicke, fette Pfannkuchen.

Kaninchen: ..dicker, fetter Pfannkuchen …Moment, das stimmt … Du bist dick und …igitt .. total fettig!!

Pfannkuchen: Das ist gutes Butterschmalz.

Kaninchen: Aber ich mag kein Butterschmalz.

Pfannkuchen: Aber in mir stecken noch andere leckere Dinge. Zum Beispiel Zucker..

Kaninchen: Weißer Zucker?

Pfannkuchen: WEISSER ZUCKER!!

Kaninchen: Weißt du denn gar nicht, dass man davon Löcher in den Zähnen bekommt. Ich mag keinen weißen Zucker!

Pfannkuchen: Aber du magst Mehl!

Kaninchen: Vollkornmehl??

Pfannkuchen: Kein Vollkornmehl.

Kaninchen: Und so was rollt durch den Wald und ist noch nicht einmal aus Vollkornmehl.

Pfannkuchen: Dann kann ich ja wieder gehen…

Kaninchen: Na geh doch … .halt … wenn ich meiner Liebsten keine Möhre bringen kann, dann bring ich ihr halt einen Pfannkuchen. He, Pfannkuchen … Würdest du vielleicht mit mir und meiner Liebsten zu Abend essen?

Pfannkuchen: Wie meinst du das?

Kaninchen: Na, wir haben dich zum Fressen gern.

Er versucht, den Pfannkuchen zu fangen, doch der flüchtet nach oben zur Möhre.

Pfannkuchen: Aber du magst doch gar keinen Pfannkuchen!

Kaninchen: Aber das macht doch nix!

Pfannkuchen: Das macht sehr wohl etwas. Ich bin der dicken alten Tante aus der Pfanne gehüpft, da lass ich mich doch nicht von einem mäkeligen Kaninchen aufessen.

Kaninchen: Mäkeliges Kaninchen …?

Pfannkuchen: Du magst doch viel lieber Möhren. Nimm du die Möhre.

wirft sie runter

Ich suche mir jemanden, der Hunger hat und Pfannkuchen mag … ha, ha, ha …

Kaninchen: … Pfannkuchen? … die Möhre … he, he, he, … DANKE … Die bringe ich jetzt meiner Liebsten! Hallo Schatz, ich bin wieder da … Hallo Liebling, ich habe dir etwas mitgebracht … Hey Waltraud, stell' dich nicht so an, ich hab auch ´ne Möhre dabei, ´ne ganz dicke!!!!

verschwindet im Koffer/Koffer zu

Spieler/-in: Na ja … Aber wir reden ja vom Pfannkuchen. Der dicke, fette Pfannkuchen lief also – kantapper, kantapper – durch den Wald, bis er an einen Fluss kam …

MUSIK 4

Umbau 2. Stange/Koffer auf/2. grüner Stoff/blauer Stoff/Busch weg

Koffer zu – hinter Hintergrund ab

4. Das Schwein

Schwein: La, la, la – la, la, la … oh …

taucht vorsichtig seine Pfote ins Wasser …

uhhhh, he, he, he …

noch einmal

… ahh, ha, ha, ha … oh, ist das Wasser schön kalt … brrrr … Heute ist nämlich Badetag.

nimmt Anlauf – stoppt …

Halt! Ich habe noch etwas vergessen … la, la, la.

geht ab – kommt mit Ring wieder.

Schwein: Das ist mein Schwimmring … cool, was? … Aber jetzt ins Wasser, im Schweinsgalopp!

springt – taucht mehrfach unter

Oh, ist das schön im Wasser! Ich kann auch richtig schwimmen. Wollt ihr mal sehen? … Ich kann Brust … la, la, la … Ich kann aber noch mehr. Ich kann Rücken … Schweinerücken, la, la, la …

Pfannkuchen: Was machst du da?

Schwein: Das sieht man doch, ich schwimme! Komm doch auch rein, zu zweit macht es viel mehr Spaß!!

Pfannkuchen: Aber das geht doch nicht, ..ich bin doch ein dicker, fetter Pfannkuchen.

Schwein: Das macht mir gar nichts. Hier ist Platz für zwei Dicke.

Pfannkuchen: Aber ich darf doch nicht nass werden.

Schwein: Schade, dann schwimm ich halt alleine. La, la, la…

Pfannkuchen: He du, ich will hier aber über den Fluss!

Schwein: Da rüber? Da hast du ein echtes Problem.

Pfannkuchen: (faltet sich zusammen) ohhhh…

Schwein: He du, sei doch nicht traurig. Ich bringe dich rüber!

Pfannkuchen: Das würdest du tun?

Schwein: Aber klar doch. Du setzt dich auf meinen Schwimmring und ich schippere dich rüber!

Pfannkuchen: Danke schön …

springt auf den Schwimmring

Schwein: Los geht's! ..La, la, la….Hmmmm, du riechst aber lecker …

Pfannkuchen springt ab

Pfannkuchen: (zittert) Magst du Pfannkuchen?

Schwein: Ich liebe Pfannkuchen!

Pfannkuchen: Und hast du Hunger?

Schwein: Ich habe doch immer Hunger!
Ich habe heute noch gar nicht viel gegessen … erst drei Eimer mit gammeligen Äpfelchen, zwei Eimer mit fauligen Kartöffelchen…und etwas Schweineschlabber …

Pfannkuchen: Aber du hast ja gar keinen Hunger!

Schwein: Hab ich wohl!

Pfannkuchen: Hast du nicht! Ich bin der dicken, fetten Tante aus der Pfanne gehüpft, habe mich von dem mäkeligen Kaninchen nicht fressen lassen, da lass ich mich von einem verfressenen Schwein gar nicht auffressen. Ha, ha, ha…(ab)

Schwein: Ohh. … Hat der „verfressenes Schwein" gesagt? So was sagt man nicht … schon gar nicht zu einer Dame! Der kann einem die ganze gute Laune verderben. Ich sollte mal wieder abnehmen … (ab)

Spieler/-in kommt vor die Bühne

Spieler/-in: Also „verfressenes Schwein" darf man nicht sagen, auch nicht, wenn man ein dicker, fetter Pfannkuchen ist.
Unser Freund, der Pfannkuchen, lief also weiter – kantapper, kantapper – durch den Wald, aber er kam immer wieder an den Fluss, …und er wäre doch so gerne darüber gegangen, doch es ging nicht …Doch da fand der Pfannkuchen etwas …Wollt ihr sehen, was der Pfannkuchen gefunden hat? (Koffer auf) Er fand ….eine alte Flasche, und da hatte er eine Idee: Pfannkuchen sind ja bekanntlich ganz weich und wabbelig. Also faltete sich unser Pfannkuchen…einmal hier…einmal hier…und einmal in der Mitte. So passte er in die Flasche, …war wasserdicht verpackt…und rollte – kantapper, kantapper – in den Fluss hinein …

Flasche rollt in den Fluss und versinkt … gluck, gluck, gluck …

MUSIK 5

5. Der Fischer

Fischer: (singt) Das Fischen ist des Meiers Lust,
das Fischen ist des Meiers Lust,
das Fi…hi…schen…

Oh, da bin ich ja schon. Guten Morgen, ihr Fische, da bin ich wieder, der Meier mit der Angel. Ich fange mir jetzt nämlich einen leckeren Fisch … la, la …

Minna: Herr Meier … huhu …

Fischer: Da kommt die Tante Minna. Hallo Tante Minna, wie geht's denn?

Minna: Ohhh, Herr Meier, fragen Sie nicht … Herr Meier, haben Sie meinen entlaufenen Pfannkuchen gesehen?

Fischer: Pfannkuchen? Aber so was können Pfannkuchen doch gar nicht!

Minna: Doch, meiner kann das! Er hat ihn also nicht gesehen. Pfannkuchen, wo bist du, Tantchen hat ein Hüngerchen…

ab

Fischer: Die Tante Minna…die sollte nicht so viel von dem fetten Zeug essen, davon wird man ganz matschig im Kopf. Fisch ist viel gesünder …

Er angelt weiter.

Musik 6

Schattenlampe einstecken, Licht vorne dunkel/ Schattenlicht an

Grüner Fisch: Blub…blub…blub… hmmm… ho, ho, ho… Edgar, Edgar, guck mal, der versucht´s schon wieder … ho, ho, ho …

Roter Fisch: Was versucht er schon wieder?

Grüner Fisch:: Na hier, er will uns fangen …

Roter Fisch: He, he … schon wieder … Was sollen wir ihm heute an den Haken hängen?

Grüner Fisch: Ich weiß, ich weiß…Wie wäre es mit einer alten Dose??

Roter Fisch: Hatten wir doch erst gestern …

Grüner Fisch: … und 'nen alten Schuh?…

Roter Fisch: Hatten wir doch erst vorgestern. Wir brauchen etwas Neues, etwas, das wir noch nie hatten … zum Beispiel … Wie wäre es mit einer Flasche mit einem Pfannkuchen drin?

Grüner Fisch: Ha, ha, ha…So was gibt's doch gar nicht!

Roter Fisch: Gibt es wohl, du Döspaddel! Hier …

Grüner Fisch: Eine Flasche …

Roter Fisch: … mit 'nem Pfannkuchen drin!!

Grüner Fisch: Pass auf, das mach ich …

Er hängt die Flasche an den Angelhaken.

Roter Fisch: Der wird Augen machen!

Grüner Fisch: Das wird ein Spaß. Das müssen wir den anderen erzählen!!

Roter Fisch: He Leute, schaut mal, was wir gemacht haben … he, he, he …

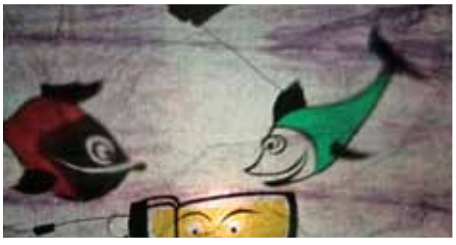
Grüner Fisch: Ja, schaut doch mal … ho, ho, ho …

Musik 7

Licht an – Schattenlampe aus – Schattenlampe weglegen

Fischer: Ich habe einen … einen ganz dicken, fetten … An dem esse ich zwei Wochen …

zieht an der Angel



Wie kommt denn der Pfannkuchen in den Fluss?

Musik 8

Flasche kommt aus dem Wasser und fällt mit Fischer hinter den Spielschirm

Fischer: Was war das denn?

Pfannkuchen: Na ein dicker, fetter Pfannkuchen!

Fischer: Jetzt gibt es das fette Zeug auch schon unter Wasser …

Pfannkuchen: Magst du denn keine Pfannkuchen??

Fischer: Ne!

Pfannkuchen: (beleidigt) Ich bin der fetten alten Tante aus der Pfanne gehüpft, habe mich von dem mäkeligen Kaninchen und dem verfressenen Schwein nicht aufessen lassen. Da soll mich ein Fischer, der gar keine Pfannkuchen mag, auch nicht bekommen!

ab

Fischer: Aber?… Pfannkuchen … Wo er recht hat, hat er recht. Ich fange mir jetzt einen Fisch, und wenn ich Weihnachten noch hier sitzen muss. Ich will jetzt einen Fisch!

Spieler/-in vor dem Tisch

Spieler/-in: Glaubt ihr, dieser Fischer hat jemals einen Fisch gefangen? Ich glaube nicht…Unser Pfannkuchen aber, der war endlich auf der anderen Seite, juchu! Und so rollte er weiter durch den Wald … kantapper, kantapper … den restlichen Vormittag … kantapper, kantapper … über den Mittag … kantapper, kantapper… den ganzen Nachmittag…bis in den Abend hinein… Aber er konnte niemanden finden, der Hunger hatte und Pfannkuchen mochte.
… So ein Ärger auch!

Musik 9

Umbau/Tücher weg/Baum hin/Mond an

6. HANS UND KATRIN

Pfannkuchen: Ach, da ist er ja, der dicke, fette Pfannkuchen im Himmel … He du, bring du mir doch endlich den Richtigen. Die einen sind viel zu satt. Die anderen sind viel zu mäkelig, die Dritten sind total verfressen und die Vierten … die mögen keine Pfannkuchen.
Wenn das so weitergeht, werde ich noch ganz altbacken … dann werde ich ganz weich und wabbelig … und wenn ich dann nicht mehr gut dufte…dann wirft man mich auf den Müll!

Ach, wenn doch der Richtige käme …

Da kommt einer… der soll mich aufessen. Und wenn das auch nicht der Richtige ist? Ich verstecke mich…ich lasse mich doch nicht von jedem aufessen!!

Hans: Katrin … Katrin … kommst du …?
Den ganzen Tag sind wir jetzt schon im Wald und sammeln Holz … und die, die kommt nicht. Ach, tun mir die Beine weh…und ich habe Hunger … Katrin, komm jetzt, ich will nach Hause gehen, ich bin müde … Wenn du nicht gleich kommst, dann leg ich mich hier untern Baum … Die hat es ja nicht anders gewollt … Ach, ist das hier kuschelig … Uahhh … bin ich müde … Ich schlafe heute im Wald, die kann mich ja wecken!! … Chrrr … chrrr …

Der Fischer oder die Kinder – wer bekommt den Pfannkuchen?

Katrin: Hans, schau mal, ich habe noch ein ganz großes Stück. Siehst du, jetzt ist der Wagen voll. Jetzt können wir nach Hause gehen … He, Hans, komm, ich bin doch auch müde … und ich habe auch Hunger… Hans??… der schläft … he Hans, aufwachen …

Hans: Das geht nicht, ich schlafe gerade.

Katrin: Du kannst auch zu Hause schlafen …

Hans: Aber ich träume doch gerade so schön …

Katrin: Du kannst auch zu Hause träumen …

Hans: Aber da riecht es nicht nach Pfannkuchen …

Katrin: Wir sind hier im Wald, da riecht es auch nicht nach Pfannkuchen.

Hans: In diesem Wald riecht es sehr wohl nach Pfannkuchen. Hmmmmm …

Katrin: Quatsch … !

Hans: Doch … riech´ doch mal …

Katrin: Hmmmm, lecker … Pfannkuchen …

Hans: Sag´ ich doch. Weißt du was, wenn ich einen Pfannkuchen hätte, der so gut riecht, dann könnte ich viel schneller nach Hause laufen …

Katrin: Wenn ich so einen Pfannkuchen hätte, dann müsste ich gar nicht laufen, dann könnt' ich nämlich … fliegen …

Spieler/-in: Fliegen, weil man einen Pfannkuchen hat … So ein Quatsch!
Aber wartet mal, habt ihr das gehört?
Die beiden haben Hunger, stimmt's?
Und die beiden mögen Pfannkuchen, stimmt's?
Das sind die, auf die der Pfannkuchen gewartet hat!

Und so geschah an diesem Tag zum zweiten Mal etwas Außergewöhnliches.

Der Pfannkuchen sprang – kantapper, kantapper – aus seinem Versteck und landete genau im Wagen der beiden Kinder. Was glaubt ihr, was das für eine Freude war, als die den Pfannkuchen sahen. Sie nahmen den Pfannkuchen, liefen nach Hause und aßen ihn ratzeputze auf …

Spieler/-in vor den Tisch

Spieler/-in: Quatsch, das ging doch gar nicht. Der Pfannkuchen war so groß und fett, den konnten die gar nicht alleine aufessen. Die mussten ihre Geschwister einladen und Mama und Papa…natürlich auch Oma und Opa … und Onkel und Tanten … und die Nachbarn … und den Bürgermeister, den Pfarrer, den Lehrer, den Puppenspieler … eigentlich hatten sie das ganze Dorf eingeladen.
Und alle zusammen feierten ein riesiges Pfannkuchenfest und aßen sich dick und kugelig. Das war schön!!!
Wenn ich davon erzähle, bekomme ich sofort Appetit auf Pfannkuchen.
Ich gehe jetzt nach hinten und backe einen neuen Pfannkuchen … Und wenn ihr heute nach Hause kommt, solltet ihr eure Mama oder euren Papa fragen, ob ihr auch einen Pfannkuchen bekommt, denn Pfannkuchen sind echt lecker!!!
Noch ein Tipp zum Abschluss: Wenn euer Pfannkuchen dann so duftig und lecker auf seinem Teller liegt … .schnell mit der Gabel rein.. denn ihr wisst ja jetzt. … Manchmal laufen die frechen Dinger auf und davon.

MUSIK 10 (Applaus)

Halt, halt, halt, jetzt habe ich noch etwas Wichtiges vergessen. Manchmal behaupten Mamas und Papas, dass sie nicht wissen, wie man Pfannkuchen macht … Kein Problem. Hier ist ein Rezept: →

6.2 ANITA BOOMGAARDEN: PFANNKUCHENREZEPT UND MEHR MÄRCHENHAFTES

REZEPT FÜR EINEN DICKEN, FETTEN PFANNKUCHEN

Du brauchst:

- 100 Gramm Mehl
- 1 Ei
- 1 Tasse Milch
- Butter
- 1 Löffel Zucker zum Bestreuen

Das Mehl, das Ei und die Milch rühren, bis der Teig glatt ist. Butter in der Pfanne heiß machen. Der Teig kommt in die Pfanne. Den Pfannkuchen von beiden Seiten backen.

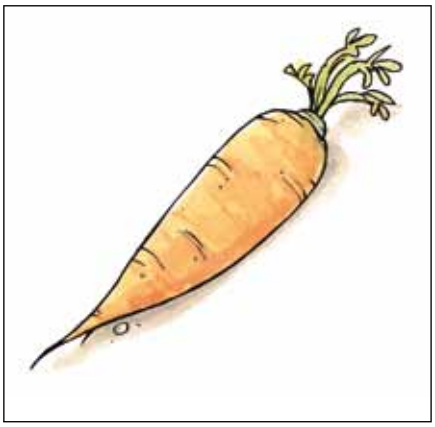
Den Pfannkuchen auf einen Teller legen und mit einem Löffel Zucker bestreuen.

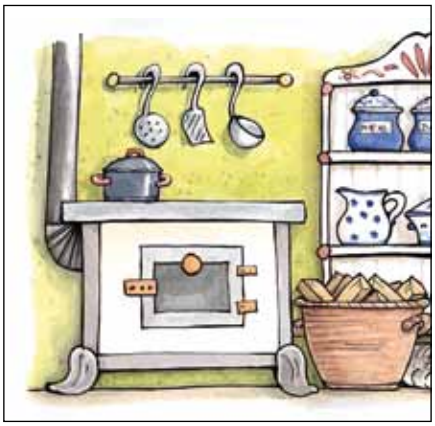
Guten Appetit!

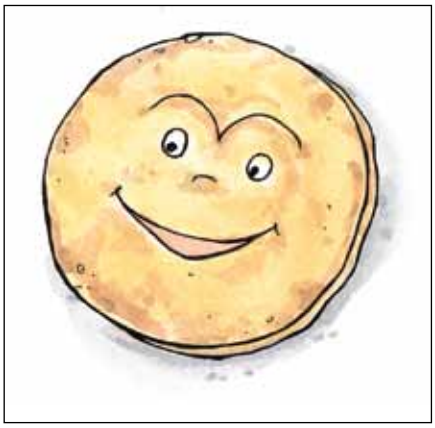
BASTELANLEITUNG PAPIER-PFANNKUCHEN-HANDPUPPE

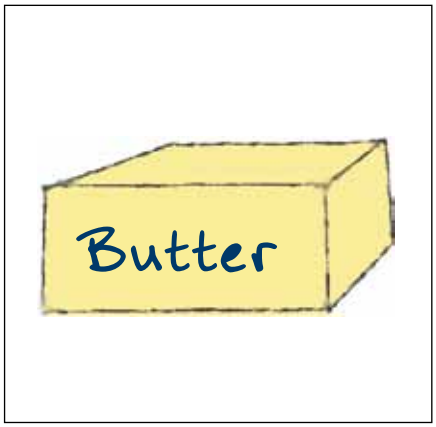
Die große Pfannkuchenvorlage zweimal ausschneiden. Mehl, Milch, Ei, Zucker und Butter (Vorlagen s. S. 75) aus Papier ausschneiden und beschriften. Die Pfannkuchen zusammenkleben, aber ein Stück frei lassen, um die Hand hineinstecken zu können. Dann die Zutaten hineinstecken. Gesicht aufmalen. Wer fertig ist, hüpft aus der Pfanne (vom Stuhl) und rollt in den Märchenwald (bestimmter Platz im Klassenraum, wo weitere Märchenfiguren warten).

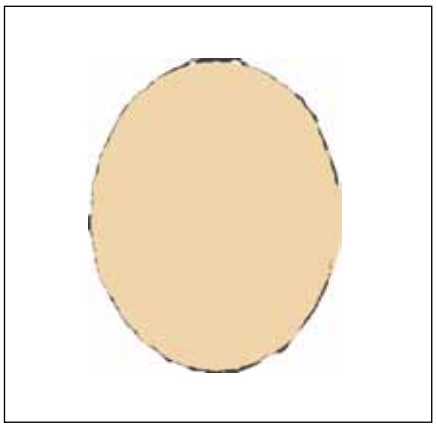
MEMORY-SPIEL





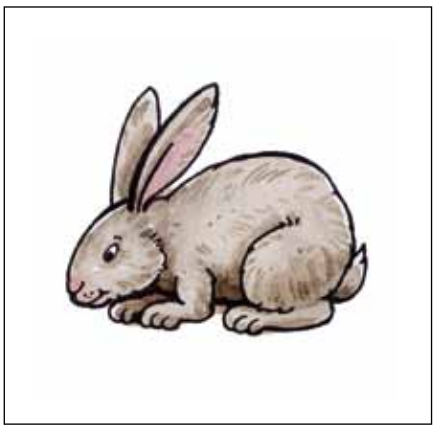



Butter



Mehl

Milch



6.3 AGNĖ BLAŽEVIČIENĖ: THEATERSPIEL ALS TEIL DES UNTERRICHTS

An der Nationalen M. K. Čiurlionis-Kunstschule in Vilnius (Litauen) wird Deutsch nun schon seit fünf Jahren im Primarbereich unterrichtet, sodass meine ältesten Schüler und Schülerinnen heute bereits in die sechste Klasse gehen. Von der zweiten Klasse an studierten wir gemeinsam jedes Jahr ein oder zwei Theaterstücke unterschiedlichen Umfangs ein. Die Arbeit am Rollentext (auch konkrete Spracharbeit zu bestimmten Strukturen) läuft jeweils parallel zu den Themen des Lehrbuchs Planetino. Diese Kombination aus Lehrbuch-Material und Theaterarbeit brachte bereits in der fünften Klasse ziemlich erfreuliche Ergebnisse: Manche Kinder konnten ohne Weiteres die Goethe-Prüfung „Fit in Deutsch 1" (www.goethe.de/pruefungen) meistern. Mit nur zwei Unterrichtsstunden pro Woche! Ich bin überzeugt, dass das Theaterspiel wesentlich dazu beigetragen hat.

Im Folgenden möchte ich kurz vorstellen, wie ich im ersten Lernjahr mit dem Theaterspielen anfange und vorgehe. Unsere sieben- bis achtjährigen Kinder sind absolute Anfänger im Deutschen. Ich beginne damit, dass ich einige Handpuppen und Stofftiere einführe, die sie dann im Laufe des ganzen Schuljahres begleiten. Das sind zum Beispiel der Hund Fiffi, die Puppe Klaus, der Zwerg Max, die Prinzessin Lisa, der Panda Lulu und der Polizist Moritz als Handpuppen sowie ein Hase und zwei Würmer als Stofftiere. Mit diesen Puppen werden die ersten Gespräche geführt, kleine Rollenspiele gemacht, aber auch kurze Theaterszenen gespielt. Als Unterrichtsstoff dient uns im ersten Lernjahr das KIKUS-Material und als Zusatzmaterial das Klappbuch „Zwei hungrige Würmer". Zu Letzterem habe ich ein kleines Theaterspiel mit Liedern entwickelt, das jedes Jahr kurz vor Weihnachten (nach etwa drei Monaten Unterricht) einstudiert und aufgeführt wird. Nach meiner fünfjährigen Arbeit im Primarbereich finde ich dieses Materialpaket – bestehend aus dem Klappbuch, den dazu erstellten Tischspielen und anderen Aufgaben sowie dem sich daran anschließenden Theaterspiel – nach wie vor sehr sinnvoll.

HERANFÜHRUNG AN DAS THEMA DES THEATERSPIELS

Der Themenkreis des Theaterspiels „Dicki und Dünni" (auf Basis des Klappbuchs „Zwei hungrige Würmer") umfasst Essen, Kleidung und Wohnen.

Als Erstes wird das Klappbuch „Zwei hungrige Würmer" durchgenommen, das heißt, den Kindern wird die kurze Geschichte des Buches möglichst ausdrucksvoll vorgelesen oder nacherzählt, wobei die aussagekräftigen Illustrationen das Hörverstehen unterstützen. Beim Zuhören werden die Kinder gebeten, einzelne Wörter oder Wortgruppen zu wiederholen und sie mit entsprechenden Gesten oder mimischen Reaktionen zu unterstützen, zum Beispiel essen (Kaubewegungen), schmeckt nicht (das Gesicht verziehen), Apfel (mit den Händen formen), lecker (kreisende Bewegungen auf dem Bauch und dazu mmhmm machen), süß (sich die Lippen lecken) etc. So werden die richtige Aussprache und Intonation trainiert und auch nonverbale Ausdrucksmittel geübt.

Zum besseren Einüben des Wortschatzes dienen uns das Memory (Abb. S. 77) und das Dominospiel (s. u.), aber auch einige einfache Aufgaben zum Anmalen und Basteln. Parallel werden anhand von KIKUS-Arbeitsblättern die entsprechenden Strukturen zum Thema Essen, Kleidung und Wohnen eingeführt. Hierzu werden die oben erwähnten Puppen und Stofftiere herangezogen. So gewöhnen sich die Kinder daran, in unterschiedliche Rollen, zum Beispiel in die eines Hundes, einer Prinzessin oder eines Wurmes, zu schlüpfen und deren Stimmen und Verhaltensweisen zu imitieren.

Selbst gebastelt: ein Dominospiel zur sprachlichen Vorentlastung

ARBEIT AM ROLLENTEXT

Neben den Würmern „Dicki und Dünni“ tritt in dem Stück auch eine Sängergruppe auf. Da in der zweiten Klasse noch relativ wenig gelesen wird, lernen die Kinder ihre Rollen und Liedtexte nach dem Gehör. Dabei werden unterschiedliche Intonationen geprobt und die nötigen Emotionen imitiert. Alle Kinder der Gruppe werden einbezogen, jede/-r kann jede/-n ersetzen – in den beiden Hauptrollen ebenso wie beim begleitenden Gesang. Der Wortschatz wird in verschiedenen Variationen (bei den Tischspielen, beim Gesang zu rhythmischen Bewegungen oder beim Spiel mit Requisiten) eingeübt, damit die Kinder auch improvisieren und nicht nur das auswendig Gelernte rezitieren können. Das Theaterspielen wird also als integrativer Teil des Unterrichts betrachtet.

Je nachdem, wie stark die Gruppe besetzt ist (die Zahl schwankt bei uns zwischen sechs und neun Lernenden), wird das Stück etwas anders gestaltet: Mal verstecken sich die Schauspieler und Schauspielerinnen unter dem Tisch, sodass das Publikum nur die Stofftiere (= Würmer) sehen kann, ein anderes Mal sitzen sie am Tisch und bewegen die Würmer zwischen den Requisiten auf der Tischplatte; einmal sitzen die Sänger und Sängerinnen, das nächste Mal stehen sie hinter den Hauptdarstellern und Hauptdarstellerinnen und machen rhythmische Bewegungen zu den Liedern, oder sie unterstützen den Dialogtext mit Illustrationen.

Die ersten Zuschauer und Zuschauerinnen sind immer die Klassenfreunde aus der Parallelgruppe, die gerade mit dem Englischlernen anfangen. Sie werden aufgefordert, das Gesehene in der Muttersprache zu kommentieren. Die beste Interpretation wird mit einem kleinen Preis belohnt. Das macht allen viel Spaß – den schauspielenden wie den zuschauenden Kindern.

WAS MOTIVIERT DIE LERNENDEN?

Theaterspielen ist eine höchst emotionale Angelegenheit, die alle ansteckt. Schon die bevorstehende Aufführung, die Aufregung, vor Publikum auftreten zu müssen, motiviert alle Teilnehmenden.

Äußerst wichtig für die Motivation ist ebenfalls, dass die Vorstellung auf Video aufgenommen wird. Das nachträgliche Anschauen der Aufnahmen ist für die kleinen Schauspielerinnen und Schauspieler genauso spannend wie der Auftritt selbst. Und es macht sie stolz auf die eigene Leistung.

WELCHE VORTEILE HAT DAS FÜR DEN FORTSCHRITT DER LERNENDEN?

Das Theaterspielen fördert die sprachliche Entwicklung: Es trainiert die Artikulation und bereichert den Wortschatz. Es hilft, manche Hemmungen und Unsicherheiten zu überwinden, und stärkt das Selbstbewusstsein. Manche Lernenden, die sonst im Unterricht still und zurückgezogen wirken, können beim Theaterspiel plötzlich aus sich herausgehen und ungeahnte Fähigkeiten entwickeln, auch wenn sie vielleicht nur eine kleine Rolle haben. Eine Sprache, die keine lingua franca ist und deswegen oft als ‚schwierig‘ oder unpraktisch empfunden wird (in unserem Falle Deutsch), kann dadurch zugänglich und handhabbar werden. Spielend können die Lernenden viel mehr bewältigen, auch die komplexeren Sprachstrukturen, die sonst im Unterricht schwer beizubringen sind.

UND WAS HAT MAN ALS LEHRKRAFT DAVON?

Man hat eindeutig viel mehr Spaß am Unterrichten, man lernt die eigenen Schülerinnen und Schüler besser kennen, man gewinnt sie einfach für sich und damit auch für die deutsche Sprache.

Memory: Über Bildimpulse bleiben Wörter leicht im Gedächtnis

6.3.1 DIE RAUPEN DICKI UND DÜNNI

SKRIPT

Szene 1

▲ Hallo, Dicki!

● Hallo, Dünni! Na, wie geht's?

▲ Danke, gut. Und dir?

● Nicht so gut. Ich habe Hunger.

▲ Ich auch.

im Chor:
Wir haben Hunger, Hunger, Hunger,
haben Hunger, Hunger, Hunger,
haben Hunger, Hunger, Hunger,
haben Durst!

Wo bleibt der Käse, Käse, Käse,
bleibt der Käse, Käse, Käse,
bleibt der Käse, Käse, Käse,
bleibt die Wurst!

Szene 2

▲ Aber was essen wir?

● Komm, wir suchen im Bad.

▲ Im Bad? Was essen wir im Bad? Seife? Shampoo? Schwamm? Pfui, das schmeckt nicht.

● Das stimmt. Komm, wir suchen im Regal.

▲ Im Regal? Bücher? – Schmecken nicht, CDs und Kassetten? – Schmecken auch nicht.

● Dann suchen wir im Kleiderschrank.

▲ Hm, Kleiderschrank. Essen wir Hosen?

● Nein! (die Gesangsgruppe)

▲ Essen wir Kleider?

● Nein! (die Gesangsgruppe)

▲ Essen wir Schuhe?

● Nein! (die Gesangsgruppe)

im Chor:
Wir essen Schokolade,
wir essen Marmelade,
wir essen süße Äpfel und lecken Schoko-Eis.[5]

Szene 3

▲ Ich habe eine Idee. Komm und schau mal!

● Hey, was ist denn das? – Drei große Äpfel!

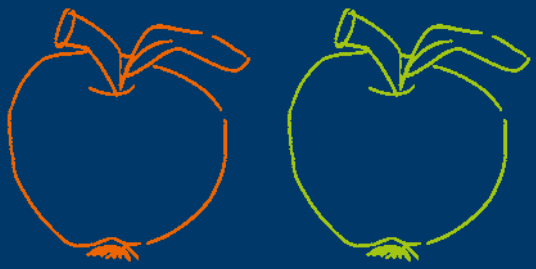
▲ Gelb, rot und grün – die schmecken aber gut!

● Ich esse den roten Apfel – mmmh…süß!

▲ Ich esse den gelben – mmmh…..lecker!

● Komm, wir essen auch noch den grünen Apfel.

im Chor:
Wir essen Schokolade,
wir essen Marmelade,
wir essen süße Äpfel und lecken Schoko-Eis.



Szene 4

▲ Puh, bin ich satt.

● Und ich bin sooo müde.

▲ Wir schlafen hier ein bisschen, ja?

● Tschüüüß!

▲ Gute Nacht, Dicki.

● Gute Nacht!

im Chor:
Gute Nacht, gute Nacht,
schlaft, Würmchen, süß! (2x)
Träumt von Schokolade,
träumt von Marmelade,
träumt von süßen Äpfeln und von Schoko-Eis.[6]

Requisiten:

- zwei Stofftiere – die Würmer Dicki und Dünni
- ein Tisch, zwei Stühle
- Seife, Schwamm, Shampoo – am besten aus dem Puppenhaus
- Bücher, CDs, Kassettten – möglichst in Kleinformat
- Kleid, Hose, Schuhe – aus dem Puppenhaus
- drei Äpfel: rot, gelb und grün – aus der Kinderküche oder auch echte
- einige Kostümelemente für die Gesangsgruppe, zum Beispiel ellenbogenlange Handschuhe, gestreift (als Anspielung auf den Körper der Würmer)

[5] Lied von Gilma Plūkienė.

[6] Melodie nach: Guten Tag, guten Tag, hallo, wie geht's, Danke prima gut... aus: Douvitsas-Gamst, Jutta; Xanthos-Kretzschmer, Sigrid; Xanthos, Eleftherios: Das neue Deutschmobil 1, Stuttgart 2005.

Das Klappbuch ist über einen Schülerwettbewerb entstanden.

6.4 EDIT MORVAI: JEDER IST ANDERS. MUSICAL FÜR KINDER MIT HANS HASE[7]

Das Projekt „Jeder ist anders. Musical für Kinder mit Hans Hase" wurde vom Goethe-Institut Budapest konzipiert und im Jahr 2011 in Zusammenarbeit mit Experten und Künstlerinnen und Künstlern realisiert. Parallel zur Entwicklung des Musicals erfolgte die Erprobung des Projekts unter Mitwirkung von 21 Kindern zwischen acht und zehn[8] Jahren, die den Entstehungsprozess aktiv mitgestalten konnten. Im Anschluss daran ist das Materialpaket zum Musical entstanden mit dem Ziel, Lehrkräften zu helfen, das Musical mit ihren Schülerinnen und Schülern auf die Bühne zu bringen.

Aus welchen Teilen besteht das Musical-Paket?

Das Materialpaket besteht aus vier Begleitheften und einer Medienmappe mit zwei CDs und einer DVD. Um die Arbeit mit dem Material zu erleichtern, wurde für jedes Thema ein gesondertes Heft erstellt.

- Leitfaden für die Projektdurchführung
- Text und Regie
- Musik und Choreografie
- Bühnenbild und Kostüme
- Medienmappe:
  - 1 DVD: Aufführung des Musicals als Realisierungsbeispiel und Werkfilm mit Szenen aus den Proben
  - 1 CD: Lieder des Musicals
  - 1 CD: Playbacks der Lieder, Effekte für die Aufführung, Musical-Text als Hörbeispiel

Für wen ist das Musical-Projekt gedacht?

Das Musical-Projekt ist für Kinder zwischen acht und zehn Jahren gedacht, die mindestens seit einem Jahr Deutsch als Fremdsprache lernen. Im Rahmen des Musicals können auch Schülerinnen und Schüler aus verschiedenen Klassen oder Klassenstufen zusammenarbeiten.

Das Material spricht Lehrkräfte an, die mit ihren Kindern motivierende Projekte verwirklichen und Erfahrungen mit fächerübergreifender Arbeit sammeln möchten.

Welche Ziele verfolgt das Musical-Projekt?

Über das Musical-Projekt werden Materialien zur Verfügung gestellt, mit denen die Deutschkenntnisse über andere Zugänge gefördert werden, als dies im täglichen Unterricht geschehen könnte. Ein Musical auf die Bühne bringen zu wollen, übt eine starke Motivationskraft aus. Es verbindet Sprache, Musik, Lieder, Tanz, Spiel und die Gestaltung von Kostümen und Bühne, also alles, was Kindern Spaß macht und ihre Fantasie und Kreativität anregt. Das eigene Sprechen wird durch körpersprachliche Elemente unterstützt, das aktive Zuhören und die Reaktion auf den Kommunikationspartner werden gefördert. Notwendig sind aber auch Zusammenarbeit, Teamgeist und Disziplin, um ein so großes gemeinsames Projekt umzusetzen. Dadurch wird ein weiter Raum für die ganzheitliche Förderung der Schülerinnen und Schüler eröffnet.

Welchen Inhalt hat das Musical?

Die zentrale Figur des Musicals ist Hans Hase, der im Gegensatz zu den anderen Hasen seiner Familie keine Karotten mag, sondern nur Süßigkeiten fressen will. Seine Familie ist jedoch davon überzeugt, dass alle „richtigen" Hasen Karotten mögen, und versucht daher ständig, ihn zum Karottenfressen zu überreden. Um die Diskussion zu beenden, erklären die Eltern schließlich, dass sie sich nur vom Gegenteil überzeugen lassen, wenn Hans Hase irgendwo auf der Welt einen anderen Hasen findet, der auch keine Karotten frisst. Ähnlich wie in einem Märchen zieht Hans Hase daraufhin in die Welt, muss einige Abenteuer bestehen und lernt schließlich Lilli Hase kennen. Auch Lilli hasst Karotten, aber ihre Alternativen sind gesunde Nahrungsmittel, wie z. B.

[7] Der Text ist entstanden in starker Anlehnung an das Heft „Leitfaden zur Projektdurchführung" von Edit Morvai und Bernadett Veress im Musical-Paket bzw. an den Beitrag von Hildegard Kirchner „Jeder ist anders. Ein Musical für Kinder mit Hans Hase" in der Zeitschrift „Frühes Deutsch" Nr. 26, S. 10-13.

[8] Fillér utcai Általános Iskola Budapest, 3. und 4. Klasse.

Konzentriert üben die Kinder ihre Rollen ein.

Radieschen, Kohl und Gurken. Am Ende wird alles gut. Die Familie ist froh über die Rückkehr von Hans Hase und stolz auf ihn, da es ihm gelungen ist, alle Abenteuer wohlbehalten zu überstehen. Sie lernen außerdem, ihn auch als „richtigen" Hasen zu akzeptieren, und sehen ein, dass Anderssein positiv und bereichernd sein kann.

Wie kann das Musical an der eigenen Schule realisiert werden?

Das Musical ist ein Projekt, das begleitend zum normalen Unterricht im Laufe eines Schulhalbjahres oder Schuljahres realisert werden kann. Der Zeitumfang hängt wesentlich davon ab, ob man die Möglichkeit hat, im Deutschunterricht an dem Projekt zu arbeiten und ob auch andere Kollegen bereit sind, Zeit zu investieren und Unterrichtsstunden für das Projekt zu „opfern" (Kunst, Musik, Sport), oder ob das gesamte Projekt außerhalb der Unterrichtszeit, zum Beispiel in Arbeitsgruppen, durchgeführt wird. Natürlich spielt auch die Einschätzung, wie lange die Schülerinnen und Schüler für das Erlernen des Stoffes (Text und Lieder) benötigen, eine wichtige Rolle bei der zeitlichen Planung des Projekts.

Das Heft „Leitfaden für die Projektdurchführung" hilft, das Ganze als Prozess zu gestalten, indem man anhand von Fragen und Antworten systematisch angeleitet wird. Er zeigt auch, wie die Kinder in diesem Prozess zusätzlich zu ihren Deutschkenntnissen in vielen Bereichen ihre Kompetenzen entwickeln können. In den Themenheften finden sich Kopiervorlagen, Bilder sowie die Erfahrungen und Ideen der Experten zum Einüben der Lieder (inkl. Notationen für die Musiklehrkraft), zur Inszenierung, zum Herstellen von Kostümen und Bühnenbild.

Wie kann man mit Kindern den Text einstudieren?

Für Kinder im Alter von acht bis zehn Jahren bedeutet der Umgang mit einem relativ langen Text in der Fremdsprache eine große Herausforderung. Die hier beschriebene Schrittfolge ist ein mögliches Beispiel zum Erlernen des Textes. Man kann natürlich auch anders vorgehen. Hauptsache ist, dass die Schülerinnen und Schüler den Text Schritt für Schritt knacken, um zum Schluss genau zu wissen, wie der Erzählfaden verläuft, was die einzelnen Akteure sagen und denken und welche Gefühle sie haben. Nur so können sie sich in die Geschichte hineinversetzen und nicht nur den Text selbst, sondern auch seine Botschaft verstehen.

Vorschlag für die Vorgehensweise

1. Die Kinder bilden einen Sitzkreis, und die Lehrkraft liest ihnen den Text in Auszügen vor. Das Warten auf die nächste Vorlesestunde und das Raten, wie die Geschichte wohl weitergeht, fördern Spannung und Motivation.

2. Die Kinder besprechen das Gehörte in ihrer Muttersprache. Unklare Textpassagen können wiederholt oder erklärt werden.

3. Die Kinder hören die Geschichte (als Wiederholung) auf der CD an. Zuerst ohne Textvorlage, später mit dem Textbuch (jetzt erst bekommen die Schüler den Text), sodass sie das Gehörte lesend verfolgen können.

4. Das Hören und Mitlesen bleibt noch eine Weile eine wichtige Aufgabe: Die Kinder verfolgen den Hörtext im Textbuch mit der Zeit nicht nur mit ihren Augen, sondern sie versuchen, den Text leise vor sich hin zu murmeln. Das parallel verlaufende Hören und Lesen hilft ihnen, die richtige Aussprache und Intonation sowie das Sprechtempo zu verinnerlichen.

5. Die Kinder lesen den Text mit verteilten Rollen. Hier ist es unwichtig, wer später welche Rolle spielen wird. Es geht eher darum, dass sich die Kinder durch sinnentnehmendes Lesen immer intensiver mit dem Text auseinandersetzen (mehrmals wiederholen).

6. Die Kinder erstellen in Gruppen Plakate zu den Bühnenbildern und zeichnen die einzelnen Akteure. Die Bühnenbilder können später im Klassenraum nebeneinander aufgehängt werden. Die Figuren werden ausgeschnitten und auf Holzstäbchen geklebt. Mit diesen Stabpuppen können die Kinder vor den Plakat-Kulissen die Geschichte nacherzählen. Die Lehrkraft sollte sie dabei unterstützen, und die Kinder können auch ihr Textbuch benutzen.

Hasenkinder – ohne Kostüme …

… oder mit einem ganz ungewöhnlichen Outfit

7. Wenn die Rollen verteilt sind, können die Kinder anfangen, Schritt für Schritt ihren eigenen Text zu lernen. Dabei hat es sich bewährt, die eigenen Textteile zuerst im Textbuch mit Textmarker hervorzuheben und dann in ein extra Heft abzuschreiben. Das Schreiben verlangsamt den Denkprozess, man liest, denkt und schreibt in dem Tempo, wie es einem am besten passt. Außerdem unterstützt das Schreiben das Memorieren des Textes. Da die Hauptfigur Hans Hase viel Text hat, kann man diese Rolle auf mehrere Kinder aufteilen.

8. Übungen sind während der gesamten Probezeit nötig und hilfreich. Man kann während der Proben in verschiedenen Gruppen arbeiten: Die eine Gruppe singt, die zweite tanzt und die dritte liest und wiederholt den Text.

Wann sollen die Lieder gelernt werden?
Parallel wächst die Neugier, die Lieder anzuhören. Am besten spielt man die Lieder von der CD immer bei der Textstelle vor, zu der sie passen. Vielleicht nicht gleich beim ersten Durchgang, damit die Kinder zuerst die Geschichte als Ganzes begreifen, aber möglichst bald, denn die Musik hilft, die Atmosphäre der einzelnen Szenen zu erfassen und dadurch den Text besser zu verstehen. Kinder lernen Lieder sehr schnell; so unterstützt die Beschäftigung mit den Liedern das Memorieren des Textes, zumal die Lieder die wichtigsten Textbausteine enthalten.

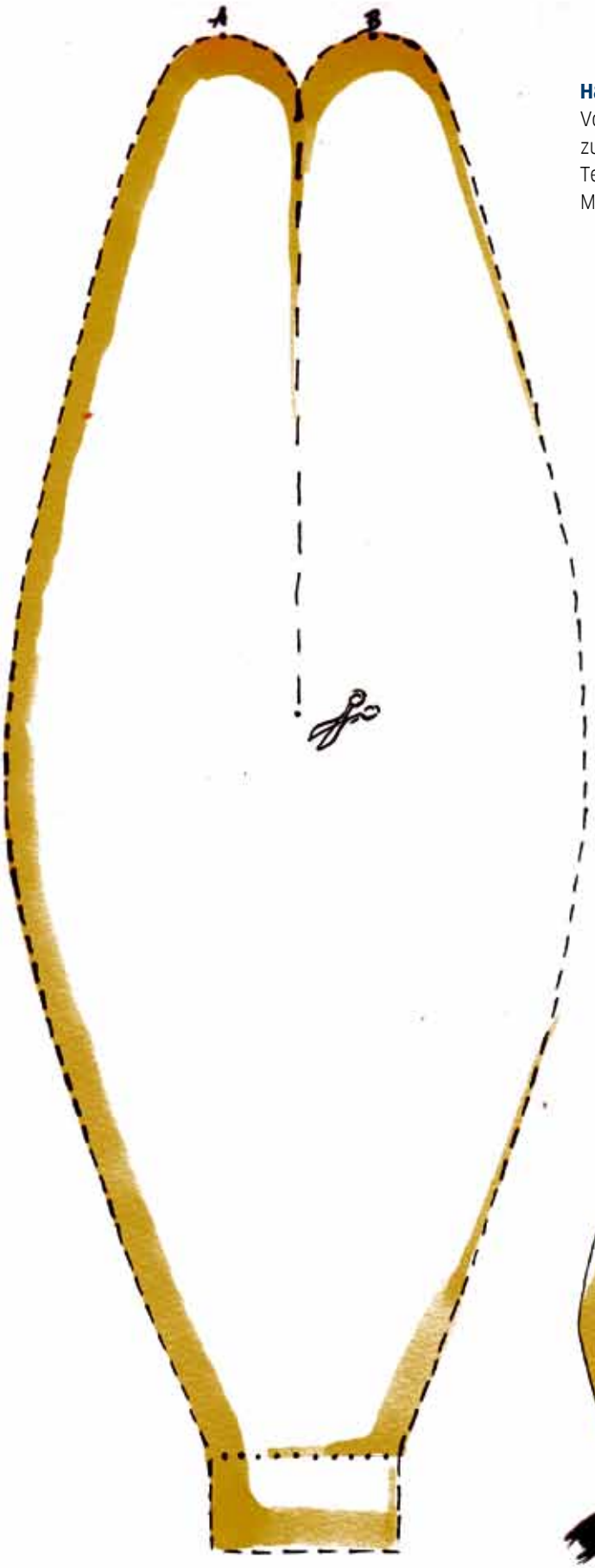
Wie kann man mit Kindern in das Projekt einsteigen?
Zur Vorbereitung kann man mit den Kindern erkunden – zum Beispiel über eine Führung im Theater, Interviews etc. – wie Theater funktioniert, und herausfinden, was der Unterschied zwischen einem Theaterstück und einem Musical ist.

Ein Zoobesuch kann dazu genutzt werden, Tiere genau zu beobachten und ihre jeweiligen Eigenschaften und Lebensräume zu hinterfragen.

Die Verwirklichung des Projekts ist eine herausfordernde Aufgabe und verlangt von allen Beteiligten großen Einsatz. Die Erfahrung war aber auch, dass die Arbeit großen Spaß machte und viele beglückende Momente schuf. Wir hoffen, dass viele Lehrkräfte und Kinder motiviert werden, das Musical als Projekt in ihrer Schule durchzuführen.

Beispiele aus der Aufführung finden Sie auf der DVD zum Buch.
Das Musical als Gesamtpaket ist im Shop des Goethe-Instituts erhältlich:
http://shop.goethe.de.

Die Musical-Hasen sind kaum noch von echten Hasen zu unterscheiden!



Hasenohren kann man leicht selbst basteln:
Vorlage auf braunen Karton aufkleben, zweimal ausschneiden, zur Verstärkung einen Draht auf die Innenseiten kleben und die Teile zusammenheften. Mit Fell oder Stoff bekleben und an einer Mütze oder an einem Haarreif befestigen.

7 LINKS UND LITERATURTIPPS

AUSGEWÄHLTE INTERNETANGEBOTE ZUM THEMA MÄRCHEN

- Ausstellung „Märchenwelten“ und andere Angebote des Goethe-Instituts
  www.goethe.de/maerchen

- Projekt Grimmland des Goethe-Instituts Italien
  www.goethe.de/grimmland
  http://community.goethe.de/grimmland/media.php?type=video

- Erzähl mir keine Märchen – Fotowettbewerb aus Mittelosteuropa
  www.goethe.de/ins/cz/pro/EMKM_Katalog.pdf

- Aus dem Kinder- und Jugendbuchportal des Goethe-Instituts
  www.goethe.de/jugendbuch

- Märchen neu erfunden – ein Angebot des Goethe-Instituts Japan
  www.goethe.de/ins/jp/lp/lrn/grj/de9600691.htm

- Interkulturelles Blogprojekt „Märchenhaftes Mittelmeer“ des Goethe-Instituts Mailand
  http://blog.goethe.de/maerchenhaftes-mittelmeer/

- Märchenquiz in neun Sprachen des Goethe-Instituts Belgien
  www.goethe.de/ins/be/prj/mqu/deindex.htm

- Deutschland und Frankreich erzählen – Illustrationswettbewerb und Hörproduktion des Goethe-Instituts Slowenien mit dem Institut Francais Charles Nodier, Slowenien
  http://www.goethe.de/ins/si/lju/acv/lhr/2012/de9704009v.htm

- Ausleihmaterialien zu Märchen des Goethe-Instituts Athen
  www.goethe.de/ins/gr/lp/lhr/wer/gri/de9794019.htm

- Podcast zum Thema Märchen des Goethe-Instituts Polen
  www.goethe.de/ins/pl/lp/lrn/pod/mmm/deindex.htm

- Zeitschrift „Frühes Deutsch“ (Nr. 4 und Nr. 24 zum Thema Märchen) des Goethe-Instituts
  www.wbv-journals.de

- Märchen goes Facebook – ein Angebot des Goethe-Instituts Indonesien
  www.goethe.de/ins/id/lp/lhr/mgf/deindex.htm

- Sammlungen und Dokumentationen der Brüder Grimm Gesellschaft
  www.grimm.de

- Auf der ca. 600 km langen Strecke liegen die Lebensstationen der Brüder Grimm, die hier anschaulich beschrieben werden.
  www.maerchenstrasse.de

- Zentrum für Märchenkultur in Berlin
  www.märchenland.de

- UNIMA – Zentrum Deutschland e. V. – Zentrum für Figurentheater
  www.unima.de

- Verband deutscher Puppentheater e.V.
  www.vdp-ev.de

- Deutsches Forum für Figurentheater und Puppenspielkunst
  www.fidena.de

- Lübecker Figurentheater, das auch mobil unterwegs ist
  www.kobalt-luebeck.de

AUSGEWÄHLTE BUCHTIPPS ZUM THEMA MÄRCHEN

- Fink, Christine: Es war einmal…: Die Werkstatt zu Märchen, Mühlheim an der Ruhr 2011.
- Fock, Iris; Schallhart, Elisabeth: Materialien für den Kindergarten: Märchen. Geschichten und Projekte für die Praxis, Garching b. München 2012.
- Geiser, Oliver: Kleine Pädagogik des Märchens: Begriff – Geschichte – Ideen für Erziehung und Unterricht [2. Auflage], Baltmannsweiler 2011.
- Hoffmann, Ute: Die Kreative Märchen-Werkstatt, Buxtehude 2012.
- Hohr, Hansjörg: Das Märchen – zwischen Kunst, Mythos und Spiel, in: Reihe: Kinder- und Jugendkultur, -literatur und -medien – Band Frankfurt am Main, Berlin, Bern, Bruxelles, New York, Oxford, Wien 2012.
- Jacob, Eve; Reschke, Edda: Mit Kindern Märchen erleben: Ideen für Familie, Kindergarten und Grundschule, Limburg 2012.
- Köppert, Christine: „… und dann kriegt er die Prinzessin und das Schloss" – Volksmärchen in der Primarstufe. In: Metzger, Klaus: Unterrichtsideen zu Märchen, Fabeln, kurzen Texten, Berlin 2011.
- Koppehele, Gabbi: Handbuch Märchen: Basiswissen zur zeitgemäßen Gestaltung von Märchen (Kindergarten), Donauwörth 2012.
- Noffke, Brunhilde: Märchen-Pärchen: Das Märchen-Memo für Jung und Alt. 64 Memo-Karten, Mindelstetten 2010.
- Synek, Barbara: Mit Märchen die Jahreszeiten erfahren. Ausgearbeitete Ideen für Krippe und Kindergarten, Augsburg 2012.

DIE BRÜDER GRIMM FEIERN GEBURTSTAG

GOETHE INSTITUT

Märcheninszenierungen für den DaF-Unterricht in der Primarstufe

Filme und Texte

Hinweis: Die Filme können Sie jeweils einzeln ansteuern. Sie lassen sich entweder über einen DVD-Player (PAL-System) oder über einen Computer mit DVD-Laufwerk abspielen. Die Textdateien lassen sich nur über einen Computer mit DVD-Laufwerk öffnen.

Hinweis: Die Filme auf der DVD können Sie jeweils einzeln ansteuern. Sie lassen sich entweder über einen DVD-Player (PAL-System) oder über einen Computer mit DVD-Laufwerk abspielen. Die Textdateien lassen sich nur über einen Computer mit DVD-Laufwerk öffnen.

Goethe-Institut e. V.
Zentrale
Bildungskooperation Deutsch
Dachauer Straße 122
80637 München
Deutschland

Kontakt:
Beate Widlok
T +49 89 15921-291
F +49 89 15921-608
widlok@goethe.de
www.goethe.de/kinder