



Theaterpädagogisches Material

grimmsklang

Eine Produktion des Jungen Schauspielhaus Bochum



Empfohlen ab 8 Jahren

Premiere 28. September 2014, Theater Unten

Stückdauer 75 Minuten, keine Pause

Verehrtes Publikum, liebe Zuschauerinnen und Zuschauer, liebe Pädagoginnen und Pädagogen!

Ich freue mich sehr, Ihnen das Stück „grimmsklang“ für alle ab 8 Jahren vorstellen zu dürfen. Wie der Titel vermuten lässt, geht es um Märchen der Brüder Grimm.

Zu Beginn der Probenarbeit suchte das Team rundum Regisseurin Martina van Boxen das Gespräch mit Kindern und Jugendlichen: Sind Märchen überhaupt noch aktuell? Oder altmodisch? Wer kennt/liest heute noch Märchen? Findet ihr euch in Märchen wieder? Was gehört zu einem guten Märchen dazu? Warum müssen Prinzessinnen immer schön sein und was ist Schönheit überhaupt? Prinzen immer stark, mutig und natürlich, aber das versteht sich für einen Prinzen von selbst, reich? Sind Wölfe wirklich böse und fressen gerne Menschen? Welche Gestalten sind gut und welche sind böse? Und dann gehen Märchen trotz vieler Turbulenzen und Brutalität meistens gut aus „und wenn sie nicht gestorben sind, dann leben sie noch heute“, die Bösen sind tot, die Guten gerettet und finden immer die große Liebe, warum?

Inspiziert von den Diskussionen entstand eine erste Probenfassung und damit begann ein wilder Ritt durch die Märchenwelt. Durch Bilder, Bewegungen, Sprache, Tanz, Klänge, Melodien wird der Zuschauer herausgefordert sich mit allen Sinnen in das Stück zu begeben und gleichzeitig aufgefordert, die klassischen Märchenthemata und Motive zu hinterfragen. „grimmsklang“ ist ein etwas anderes Märchen, stellt Rollen und Klischees mit viel Humor, dem nötigen Grusel und einer gehörigen Portion Schrägheit auf den Kopf, schüttelt alles einmal kräftig durch und so klingt auch die bekannte Märchenwelt der Brüder Grimm ziemlich anders als man denkt.

Und manch einmal schleicht sich dabei auch ein ganz anderes Märchen in die Geschichte ein. So viel sei verraten: *„Jetzt nahm sie zwanzig Matratzen, legte sie auf [...], und dann noch zwanzig Eiderdaunenbatter oben auf die Matratzen.“*

In der Materialmappe finden Sie Hintergrundinformationen sowie Anregungen für die Vor- und Nachbereitung des Theaterbesuchs.

Gerne komme ich auch für eine theaterpädagogische Vor- oder Nachbereitung zu Ihnen in die Schule.

Wenn Sie Fragen, Kritik oder Anmerkungen dazu haben, zögern Sie nicht mich anzurufen oder mir eine E-Mail zu senden. Ich freue mich auf regen Austausch!

Mit herzlichen Grüßen aus dem Schauspielhaus Bochum

Franziska Rieckhoff

INHALT

Besetzung.....	Seite 3
Hintergrundinformationen.....	Seite 4
Vor- und Nachbereitung - Anregungen für die Spielleiter.....	Seite 12
Quellen-, Literaturhinweise.....	Seite 22
Service: Theater & Schule und Impressum.....	Seite 23

BESETZUNG

Mit: Paula Gendrisch, Michael Habelitz, Manuel Loos

Regie: Martina van Boxen

Bühne: Michael Habelitz

Kostüme: Cathleen Kaschperk

Musik: Manuel Loos

Dramaturgie: Tobias Diekmann

Theaterpädagogik: Franziska Rieckhoff

Regieassistentz: Elisabeth Kratz

Technik: Alexander Gershman, Daniel Lüder, Christian Mertens, Maic Weigand

Fotos: Diana Küster

Herstellung des Bühnenbilds und der Kostüme in den theatereigenen Werkstätten des Schauspielhauses Bochum

HINTERGRUNDINFORMATIONEN

Das Team auf der Bühne

Paula Gendrisch



Schauspielerin

*1986 in Rinteln in Niedersachsen, studierte Physical Theatre an der Folkwang Universität der Künste und Theaterwissenschaften und Komparatistik in Bochum. Neben ihrer Arbeit als Schauspielerin entwickelt und performt sie eigene Stücke, die zumeist an der Schnittstelle von Schauspiel, Tanz und Performance angesiedelt sind. Dabei sucht sie immer wieder nach der Zusammenarbeit mit Künstlern aus unterschiedlichen Disziplinen. Zu ihren neueren Arbeiten gehören u. a. „Mikropolis“ (Folkwang Theaterzentrum in Bochum, 2014), „Hauch“ (u. a. am Pumpenhaus Münster, 2013) und „Brechende Zeit. Eine Performance im Keller“ (Rundlauf Bochum, 2013). Außerdem war sie in „AnnaKpok und der letzte Zombie Level II – gegen die Bürokratie“ (Anna Kpok, Fidena Festival Bochum, 2014) zu sehen.

Manuel Loos



Musiker und Schauspieler

*1972 in Gelsenkirchen, arbeitete als Schlagzeuger u. a. für die BlueManGroup, Lee Buddah und Fast Cars. Band-Projekte sind u. a. PHONOTOXSIC, Katrins Gitarre, Bosstime, The Dorf und die Toredownhouse Blues-Band. Sein musikalisches Spektrum erstreckt sich über improvisierte Elektronische Musik, Jazz, BigBand, Pop, Blues und Reggae. Außerdem komponierte er für diverse Filme (u. a. „Frederik“, „Der goldene Zweig“) die Filmmusik. Manuel Loos ist Ensemblemitglied beim Helios-Theater und entwickelte dort das Stück „Tongestalten“. Am Schauspielhaus Bochum entwickelt er für die Regisseurin Martina van Boxen regelmäßig die Bühnenmusiken und wirkt auch als Spieler in ihren Produktionen mit.

Michael Habelitz



Bühnenbildner, Videokünstler und Schauspieler

*1953 in Helmstedt. Er studierte nach einer Ausbildung als Dekorateur und Messebauer Visuelle Kommunikation an der Fachhochschule Hannover und an der Universität Kassel. 1982 gründete er mit weiteren bildenden Künstlern die Performancegruppe Commedia Futura in Hannover. Von 1992 bis 2005 war er gemeinsam mit Martina van Boxen Künstlerischer und Technischer Leiter der Theaterwerkstatt Hannover. Bundesweit war und ist er als Schauspieler, Regisseur, Bühnenbildner und Videokünstler in zahlreichen Produktionen tätig, u. a. beim Staatstheater Mannheim und auf Kampnagel Hamburg. Mit seiner Inszenierung „Macbeth Frag. unsex me here“ war er 2001 beim Festival Impulse eingeladen. Außerdem leitete er mehrere nationale und internationale Jugendprojekte. Seit 2005 gastiert er als Bühnenbildner, Videokünstler und Schauspieler regelmäßig am Schauspielhaus Bochum, zumeist in den Inszenierungen von Martina van Boxen.



Paula Gendrisch, Manuel Loos, Michael Habelitz

Leben und Wirken der Brüder Jacob und Wilhelm Grimm

Die Brüder Jacob (1785-1863) und Wilhelm Grimm (1786-1859) haben mit ihrer berühmten Sammlung der "Kinder- und Hausmärchen" Weltruhm erlangt. Über zweihundert Texte haben Jacob und Wilhelm Grimm schließlich zusammengetragen, wobei sie - vornehmlich in und von Kassel aus - sowohl aus mündlicher Überlieferung als aus schriftlichen Quellen geschöpft haben. Ihre Art der Zusammenstellung, Bearbeitung und Herausgabe der Märchen-, Sagen- und Liedtexte ist dabei teilweise romantischen Vorbildern verpflichtet; wie beim "Wunderhorn" bestehen auch die Kinder- und Hausmärchen aus einer Mischung älterer literarischer Quellen mit zeitgenössischen mündlichen Überlieferungen. Während die überlieferten Texte für die romantischen Dichter jedoch lediglich eine Quelle der Inspiration für die eigene Dichtung darstellten und sie damit daher sehr frei umgingen, war für die Brüder Grimm die exakte quellenkritische Erforschung und der historisch gegründete wissenschaftliche Nachweis entscheidend. "Was die Weise betrifft", - heißt es weiter in der Grimmschen Vorrede zu den Märchen - "in der wir hier gesammelt haben, so ist es uns zuerst auf Treue und Wahrheit angekommen. Wir haben nämlich aus eigenen Mitteln nichts hinzugesetzt, keinen Umstand und Zug der Sage selbst verschönert, sondern ihren Inhalt so wiedergegeben, wie wir ihn empfangen haben..." Die Brüder Grimm sind weder sagen- und märchensammelnd über Land gezogen. Auch ist der Anteil der "einfachen Leute" an ihren Märchen und Sagen eher gering. Vielmehr wurden sie von über fünfzig Märchenbeiträgerinnen und Märchenbeiträgern unterstützt, die - wie sie selbst - vornehmlich aus den gebildeten Schichten der Gesellschaft stammten und zumeist auch jüngeren Alters waren. Überdies haben sie (und teilweise auch wohl ihre Informanten) aus schriftlichen Quellen geschöpft. Betrachtet man die textliche Gestalt der Grimmschen Märchen näher, so kann von einer wörtlichen Aufzeichnung mündlicher Überlieferungen im modernen Sinne keine Rede sein. Vielmehr haben Jacob und Wilhelm Grimm ihre Texte stilistisch bearbeitet und ihrer Idealvorstellung von "Volks poesie" gemäß umgeformt. Sie haben ihre Kinder- und Hausmärchen nicht mit dem Attribut "deutsch" betitelt. Zwei in der Erstausgabe enthaltene Märchen, nämlich 'Ritter Blaubart' und 'Der gestiefelte Kater', haben sie später gar wieder aus der Sammlung herausgenommen, weil ihnen die Nähe zu Charles Perraults 'La Barbe Bleue' und 'Le Maître Chat, ou le Chat Botté' selbst zu offensichtlich erschien.

Die Märchen sind vielmehr, wie die Brüder Grimm später formulierten, "überall zu Hause", bei allen Völkern und in allen Ländern. Über ihren Ursprung und das Verhältnis zwischen "Natur- und Kunstpoesie" in ihrer Überlieferung diskutiert die Märchenforschung bis heute, ohne daß eine befriedigende Lösung dieser Frage gefunden wäre.

Auszug aus: Lauer, Bernhard: Leben und Wirken der Brüder Jacob und Wilhelm Grimm, In: http://www.grimms.de/br%C3%BCder_grimm?lang=de, gefunden am 23.09.2014.

Bruno Bettelheim »Kinder brauchen Märchen« Hexen her!

Der große alte Mann der Kinderpsychologie analysiert Volksmärchen von Elke Kummer, 8. April 1977

Die Hexe mit ihren kannibalischen Neigungen ist eine Personifikation der destruktiven Aspekte des Oralen. Der Wolf ist nicht nur der männliche Verführer, er verkörpert auch alle asozialen, animalischen Tendenzen in uns. Rotkäppchens Gefährdung liegt in ihrer knospenden Sexualität, für die sie noch nicht reif ist; ihre tödliche Faszination durch den Wolf repräsentiert die ödipale Sehnsucht des Mädchens nach dem Vater [...]: Mit seinen Märchendeutungen, deren großes Verdienst es ist, weit über bloße Interpretation hinaus, die wesentlichen psychischen Phänomene des kindlichen Wachstumsprozesses, die heftigen inneren Kämpfe des Heranwachsens mit verbindlichen, allgemeinverständlichen Bildern zu versehen, formuliert der um die Jahrhundertwende [...] eine Mahnung an alle, die Kinder erziehen: die Reichtümer unserer literarischen Tradition nicht brach liegen zu lassen, sondern die Erziehungshilfe, die sie uns bieten, in Anspruch zu nehmen und ihnen wieder die zentrale Rolle im Leben des Kindes einzuräumen, die ihnen jahrhundertlang zu Recht zugefallen ist. [...].

Die verstandenen Ängste

Bettelheim plädiert dafür, die in den letzten Jahren mühsam verdrängten Könige und Königinnen, Jäger und Holzhacker, Feen und Zwerge, Hexen, Zauberer, Riesen, Ungeheuer und Stiefmütter, die guten und die bösen Tiere sollten schleunigst wieder Einzug in die Vorstellungswelt der Kinder halten. Er weiß, wie provozierend das wirken mag; wie verstörend die Bejahung der in den Märchen aufgehobenen »Irrationalität« auf manchen fortschrittlichen Pädagogen, auf die Verfechter alleinseligmachender Rationalität, auf die Vorkämpfer eines vornehmlich realitätsbezogenen Lernprozesses und die Verächter von Phantasien wirken muss. Unbeeindruckt davon legt er die in den Märchen dargestellten Grausamkeiten, den Sadismus, den Kannibalismus, die Sodomie und was sonst noch alles vorkommt, mit Hilfe psychoanalytischer Techniken bloß.

Seine These: Die Vorstellung, das rationale Ich könne vom Säuglingsalter an die Oberherrschaft über die Persönlichkeit eines Kindes haben, sei töricht; der Versuch, alle finsternen Gewalten im Unbewussten des Kindes zu verdrängen oder als nicht existent zu erklären, deshalb eher gefährlich. Bettelheim – nicht nur darin Freud folgend – baut darauf, dass nur das »Es« das »Ich« mit der Energie versorgen kann, die es braucht, um unbewusste Tendenzen konstruktiv zu formen; er besteht darauf, dass das Unbewusste die Grundlage ist, auf der sich unser Persönlichkeitsgefüge aufbaut. Er führt neuere Entdeckungen der Kinderpsychologie an, die belegen, wie gewalttätig, wie angstbesessen und destruktiv und manchmal sogar sadistisch die Phantasie des Kindes von Beginn an ist; Untersuchungen, die dafür plädieren, dass man diese Emotionen ernst nimmt und die Phantasiekräfte der Kinder bestärkt [...]. Kinder – so Bettelheim – empfinden Märchenmotive als wunderbar, weil sie sich in ihren eigenen Gefühlen, Hoffnungen und Ängsten zutiefst verstanden und gewürdigt fühlen, ohne dass diese ans Licht gezerrt und in der Kälte einer Rationalität, die noch außerhalb ihres Begreifens liegt, erforscht würden. [...].

Märchen machen Hoffnung

Immer vermitteln die Märchen, wenn sie von den Schwierigkeiten des Heranwachsenden handeln (sexuell reifen, unabhängig werden, sich selbst verwirklichen, Gefahren bewältigen, Prüfungen überstehen, Entscheidungen fällen), ausdrücklich Hoffnung auf die Zukunft und Zuversicht auf einen glücklichen Ausgang. Während sie sich ihm einfach, anheimelnd, spannend und erregend darbieten, keine Anforderungen stellen, niemals Unterlegenheitsgefühle auslösen, lenken sie das Nachdenken des Kindes über die eigene Entwicklung, ohne ihm vorzuschreiben, zu welchen Schlüssen es kommen und was es selber sein sollte. Obwohl die Geschlechterrollen konventionell verteilt sind, sagt Bettelheim, spiele es für die Identifikation des Kindes mit einem Märchenhelden keine Rolle, ob dieser männlich oder weiblich sei, weil ein Kind, wenn es mit Hilfe seiner Phantasie Konfliktstoffe und Ängste aufarbeitet, nur charakterliche Polaritäten und Handlungsstrategien als wesentlich empfinde: » *Wenn unsere Furcht, gefressen zu werden, die greifbare Gestalt einer Hexe annimmt, können wir uns von ihr befreien, indem wir die Hexe im Backofen verbrennen.*« Dabei sei es für das Kind gleichgültig, ob nun Hänsel oder Gretel diesen Befreiungsakt bewerkstelligt habe, wesentlich sei ihm, ob und wie die im lustvollen Auffressen des Lebkuchenhauses symbolisierte Gefährdung, selber gefressen zu werden, beseitigt wird.

Bettelheims Märchendeutungen wenden sich gegen die pädagogisch wohlmeinende Harmlosigkeit, mit der man Kinder heute überschüttet und ihnen den Blick für die tatsächlichen Anforderungen des Lebens verstellt. [...]. Erziehung solle dem Kind nicht falsche Tatsachen vorgaukeln, sondern es mit den grundlegenden menschlichen Konflikten vertraut machen. Deshalb tadelt er eine, sogenannte »sichere« Kinderliteratur, die weder den Tod noch das Altern als Grenzen unserer Existenz erwähnt und auch nie von einer so phantastischen Sache wie der Sehnsucht nach ewigem Leben handelt. [...].

Auszug aus: Kummer, Elke: Bruno Bettelheim- Kinder brauchen Märchen, In: ZEIT-Online, Kultur: <http://www.zeit.de/1977/15/hexen-her>, gefunden am 22.09.14.



Paula Gendrisch

Stereotype in Märchen

Was wären Märchen ohne die schönen Prinzessinnen und die tüchtigen Prinzen? Diese Figuren bieten großes Identifikationspotenzial für Kinder.

Die vorrangige Aufgabe des Prinzen ist es, das Herz einer Prinzessin zu gewinnen. So lassen die Königssöhne einiges über sich ergehen und ziehen in jedes Abenteuer. Der eine wird in Froschgestalt gegen die Wand geschleudert („Der Froschkönig“, Grimm). Der andere kriecht durch die Rosenhecke und erweckt in der Dachkammer des verwunschenen Schlosses die Prinzessin aus dem hundertjährigen Schlaf durch einen Kuss (Dornröschen, Grimm). Noch ein anderer denkt, die Angebetete sei schon tot und nimmt sie im gläsernen Sarg mit („Schneewittchen“, Grimm). [...]. In ihrer Brautwahl sind die Prinzen unterschiedlich. Der eine wählt, wie in Aschenputtel, eine Gemahlin aus dem Volk. Die meisten Prinzen aber bestehen darauf, nur mit einer Königstochter verheiratet zu werden. Der Erbsentest („Die Prinzessin auf der Erbse“, Andersen) ist hierbei die bekannteste Möglichkeit, die Echtheit einer Prinzessin zu überprüfen. Der Märchenprinz hat ein großes Herz, und wenn er sich erstmal verliebt hat, kämpft er unbeirrt um die Gunst der Angebeteten. Aber alles lässt der Prinz auch nicht mit sich machen. In „König Drosselbart“ (Grimm) wird er von der Prinzessin geringschätzig behandelt und zahlt es ihr heim, indem er sie eine Zeit lang wie eine Bettlerin leben lässt. Hierdurch ändert sich ihre Einstellung, und so bekommen Prinz und Prinzessin ihr Happy End.

Die Prinzessin ist die Märchenfigur schlechthin. Als der Erzählerforscher Lutz Röhrich die Aktion „Kinder malen Märchen“ (1976) startete, war die Prinzessin auf den mehr als 12.000 eingesandten Bildern die mit Abstand am meisten vertretene Figur. Bei verschiedenen Studien, in denen nach Lieblingsmärchen gefragt wurde, lagen Aschenputtel, „Schneewittchen“ und Dornröschen (Grimm) deutlich vorne [...]. Egal ob sie im Kunst- oder Volksmärchen auftauchen, eines haben die Prinzessinnen gemeinsam: Sie sind wunderschön. Die jüngste Königstochter in „Der Froschkönig“ (Grimm) wird folgendermaßen beschrieben: „Die jüngste von ihnen war so schön, dass die Sonne selber, die doch so vieles schon gesehen hat, sich wunderte, sooft sie ihr ins Gesicht schien.“ Die Schönheit der Prinzessinnen allerdings wird nie durch Beschreibungen konkretisiert. Sie mit bildhaften Vorstellungen zu füllen, bleibt den Lesern und Zuhörern überlassen. Neben der Schönheit ist die Tugendhaftigkeit die Haupteigenschaft der Prinzessinnen. [...]. Während die Prinzessin meist als schön beschrieben wird, ordnet man dem Prinzen häufig das Attribut reich zu. Prinzen und Prinzessinnen, das sind also die Reichen und die Schönen.

*Auszug aus: TimpeTe-Verlag: Märchenhelden und Fabelwesen, In:
<http://www.maerchenhelden.de/prinz.php>, gefunden am 25.09.2014.*

Und oftmals kommt hinzu, dass Prinzessinnen mit ihrem Alltag oder gar ihrem Leben wenig anfangen können. Initiativ das eigene Leben zu gestalten, davon sind sie weit entfernt. Ein kurzer Ausschnitt aus „*Eine Odyssee*“ in der Version von Ad den Bont:

NAUSIKAA Ich langweile mich.

FREUNDIN Was ist?

FREUNDIN Ich mich auch.

NAUSIKAA Nichts.

NAUSIKAA Wenn wir nur keine Prinzessinnen wären.

FREUNDIN Ehrlich?

FREUNDIN Ja.

NAUSIKAA Nein.

NAUSIKAA Dann hätten wir wenigstens etwas zu tun.

FREUNDIN Du schaust so verärgert.

FREUNDIN Ja.

NAUSIKAA Ja, ich langweile mich.

NAUSIKAA Waschen, zum Beispiel.

FREUNDIN Ich mich auch.

FREUNDIN Waschen?

NAUSIKAA Die Insel geht mir auf den Wecker.

NAUSIKAA Ja, jetzt dürfen das die Sklavinnen machen.

FREUNDIN Mir noch mehr.

FREUNDIN O ja.

NAUSIKAA Hier ist nichts los.

NAUSIKAA Und wir müssen zuschauen, wie sie fröhlich mit dem Wasser planschen.

FREUNDIN Wer kommt schon hierher?

FREUNDIN Gemein.

NAUSIKAA Kein Mensch.

NAUSIKAA Gehen wir ins Wasser?

FREUNDIN Wir sind hier lebendig begraben.

FREUNDIN Nein.

NAUSIKAA Ja.

NAUSIKAA Schwimmen?

FREUNDIN Und bald müssen wir auch noch heiraten.

FREUNDIN Langweilig.

NAUSIKAA Einen von diesen Bauernfle-geln?

NAUSIKAA Fischen?

FREUNDIN Ohne mich.

FREUNDIN Noch langweiliger.

NAUSIKAA Kommt nicht in Frage.

NAUSIKAA Na.

FREUNDIN Lieber heirate ich nicht.

Bei Paul Maar finden wir beispielsweise in seinem Buch *„In einem tiefen, dunklen Wald“* einige eher untypische Textpassagen, in denen die Märchenfiguren nicht unbedingt unsere Erwartungen erfüllen:

„Aber einige wenige (Untiere) waren recht **gutmütig**, wenn man sie näher kennen lernte.“

„...Henriette-Rosalinde-Audora, die gleich **begriffen** hatte, was der Diener meinte. [...]“

„Ihr müsst natürlich ein besonders zahmes Untier für mich aussuchen. Am besten eines, das Vegetarier ist.“

„Er (der Prinz) drehte sich um und rannte ins Freie, so schnell er nur konnte. Er rannte und rannte und wurde erst langsamer, als er sich weit von der Höhle entfernt in Sicherheit wusste.“

„(Das Untier) hatte eine breite, große Nase und ein **erfreulich** kleines Maul.“

„Würde ich sagen: Lohnt es sich wirklich, für eine unbekannte Prinzessin sein Leben aufs Spiel zu setzen und mit einem großen, schwarzen Untier zu kämpfen, das ein Pferd in seinem Maul wegtragen kann wie unser Jagdhund eine Wildente?“

„Spät in der Nacht, als alle schliefen, öffnete Simplinella vorsichtig die Tür, schlich aus ihrem Zimmer[...]. Nur ihr Gesicht schien ihr noch zu zart. Dann strich sie mit dem geschwärzten Finger noch leicht über die Haut zwischen Oberlippe und Nase und stellte zufrieden fest, dass der dunkle Schatten über ihrem Mund jetzt so aussah wie der erste Bartflaum bei ganz jungen Männern.“



Paula Gendrisch, Michael Habelitz

VOR- UND NACHBEREITUNG - ANREGUNGEN

Die folgenden Übungen dienen zur Vor- und/oder Nachbereitung des Theaterbesuchs. Sie können die Übungen miteinander kombinieren und selbstverständlich in eine für Sie sinnvolle Reihenfolge bringen. Zum Verständnis: Die anleitende Person wird in den Übungsbeschreibungen immer als **Spielleiter** bezeichnet. **Spieler** sind diejenigen, die spielen und experimentieren. **Zuschauer** sind diejenigen, die für einen Moment eine beobachtende Funktion einnehmen, Rückmeldungen geben oder aber auch Spielideen formulieren. Lassen Sie sich inspirieren!

*Die folgenden Übungen dienen dazu, gemeinsam **ins Spiel** zu kommen und Erfahrungen mit Märchen und Erinnerungen an Märchen ans Tageslicht zu holen.*

Assoziationskreis

Die Spieler stehen in einem Kreis. Sie als Spielleiter haben einen Ball, den Sie den Spielern zuwerfen. Sie nennen beim Werfen den ersten Begriff »Märchen«, zu dem nun jeder, dem der Ball zugeworfen wird eine Assoziation, die ihm spontan zum genannten Begriff einfällt, sagt. Dann wirft dieser den Ball dem nächsten Spieler zu. Die Antworten zu den verschiedenen Begriffen sollen dabei möglichst spontan genannt werden, ohne dabei lange zu überlegen. Wenn den Spielern nichts mehr zum Begriff einfällt, nennen Sie den nächsten Begriff. Vorschläge: Märchen, gut, böse, schön, hässlich, reich, arm etc.

Märchenmemory

Die Spieler bilden Paare. Jedes Paar überlegt sich eine Märchenfigur. Diese Figur wird mit einer typischen Geste und einem Geräusch zum Leben erweckt. Die Paare müssen, Körperhaltung, Bewegung, Geräusch und Mimik so exakt wie möglich synchronisieren. Ein Paar wird ausgewählt und darf zum Raten nach vorne. Die Spieler verteilen sich regelmäßig im Raum und drehen dem ratenden Paar den Rücken zu. Wie bei dem Karten-Memory werden die Spieler nacheinander umgedreht und es gilt die jeweiligen Paare zu finden. Das ratende Paar spielt gegeneinander. Wer am Ende die meisten Spieler auf seiner Seite hat gewinnt das Spiel. Zum Thema Märchenmemory lassen sich viele Spielideen sammeln, beispielsweise mit selbst gemalten Bildern, die Anregungen zu kleinen Szenen oder gemeinsam entwickelten Ein-Satz-Geschichten geben.





Märchenbilder: In: www.google.de, gefunden am 25.09.2014.

Standbilder

Vier Spieler stellen sich an der Wand in gleicher Höhe auf. Die Zuschauer sammeln Begriffe, die der Spielleiter dann nacheinander in den Raum ruft. Die ausgewählten Begriffe können Bezug zu dem gesehenen Stück haben, z.B.: Wolfsrudel, im dunklen Wald, Hexenküche, Hänsel und Gretel, Kutschfahrt, Kampf, Liebe etc. Die Spieler, die an der Wand stehen betreten die Bühne und stellen sich blitzartig zu einem Standbild zusammen. Um das Ende des Standbildes zu markieren, tut der Spielleiter so, als würde er ein Foto schießen, begleitet von den Worten „Foto klick“.

*Im Folgenden finden Sie Übungen, die sich konkret aus **dem Text** des Stückes ergeben.*

Statuenwald

Jeder Spieler bekommt einen Satz aus dem Stück. Die Spieler gehen durch den Raum. Sie sprechen den Satz für sich, beginnen zu murmeln, werden nach und nach immer lauter. Der Spielleiter gibt verschiedene Stimmungen hinein: traurig, wütend, gelangweilt, fröhlich, hysterisch. Zu dem Satz findet jeder Spieler eine Bewegung, eine Geste, die seiner Meinung nach passt. Die Hälfte der Gruppe merkt sich den Satz und die Bewegung und geht ins Publikum, die Spieler der anderen Gruppe suchen sich einen Ort und sind nun Standbilder. Der Spielleiter kann durch Antippen die Spieler „an- und auszaubern“. Solange der Spieler „angezaubert“ ist, wiederholt er den Satz und seine Bewegung in Schleife. Gemeinsam wird mit den Zuschauern überlegt, wer den Satz in welcher Situation sagt.

Die Sätze finden Sie am Ende der Materialmappe als Druckvorlage.

Und was kommt jetzt?

Der Spielleiter bittet einige Spieler auf die Bühne. Sie werden nacheinander „ein- und ausgezaubert.“ Die Zuschauer stellen nun Paare daraus zusammen. Dabei werden die Sätze beliebig zusammengestellt, unabhängig vom ursprünglichen Szenentext. Aus den Paarzusammenstellungen lassen sich nun mit Hilfe der Zuschauer kleine Szenen entwickeln. Zunächst wird geklärt, wer die Figuren sind, wo sie sich befinden und wie die Ausgangssituation ist. Gehen den Spielern die Ideen aus, stoppen Sie und fragen die Zuschauer: „Und was kommt jetzt?“ Die Zuschauer machen Vorschläge für den Fortgang der Geschichte. Dann wird weiter gespielt.

Ein-Satz-Geschichte

Die Spieler sitzen in einem Kreis. Gemeinsam wird eine Geschichte entwickelt. Jeder hat einen Satz. Den Beginn kann ein Satz aus der vorherigen Übung bilden. Im Anschluss wird gemeinsam überlegt: Um was geht es in der Geschichte? Wer kommt vor? Wo spielt die Geschichte? Welches Problem gibt es? Wie endet die Geschichte...?

Weiter lässt sich die gemeinsam entwickelte Geschichte nutzen, um kleine Szenen zu schreiben und diese gemeinsam umzusetzen.



Michael Habelitz

*Die Inszenierung „grimmklang“ lebt durch Bilder, **Bewegungen**, Sprache, Tanz, Klänge, Melodien...*

Im Folgenden finden Sie Übungsvorschläge, die den eigenen Körper in den Mittelpunkt stellen, dazu anregen, mit Bewegungen zu experimentieren, seinen Körper zu spüren, Bilder zu schaffen, wahrzunehmen und für sich zu interpretieren.

Wollt ihr euch bewegen wie...?

Die Spieler verteilen sich im Raum. Vorab wird ein Zeichen für Stillstand und Ruhe vereinbart. Der Spielleiter fragt die Spieler: »Wollt ihr euch bewegen wie...?« Die Spieler machen Vorschläge, z.B.: Eine Prinzessin, ein Diener, ein Wolf, eine Hexe, der Tod, ein Jäger, ein Zwerg, tanzende Schuhe, ein Frosch, eine wütende Axt, ein goldenes rausgerissenes Haar... Der Spielleiter fragt also: »Wollt ihr euch bewegen wie ein Wolf?« Alle rufen gemeinsam »Au ja!« und beginnen sich durch den Raum zu bewegen, bis der Spielleiter das Stoppzeichen gibt und erneut fragt »Wollt ihr euch bewegen wie...?«

Spiegelübung

Die Spieler bilden Paare. Es stehen sich immer zwei Spieler gegenüber. Der Abstand ist so gewählt, dass sie sich ganz sehen können. Ein Spieler beginnt und gibt die Bewegungen vor, die andere Person spiegelt diese. Die Bewegungen werden möglichst langsam ausgeführt und nur so kompliziert gemacht, dass derjenige, der die Bewegungen spiegelt, gut mitkommen kann. Von außen betrachtet soll nicht erkennbar sein, wer die Bewegungen vorgibt. Unterstützend kann eine langsame Musik eingespielt werden.

Führen und Folgen

Die Spieler bilden Paare. Eine Person übernimmt die Führung, die andere Person folgt. Geführt wird mit der Handfläche, die ein paar Zentimeter vor dem Gesicht der geführten Person gehalten wird. Die Person, die folgt, hat die Aufgabe, unter allen Umständen der Handfläche zu folgen. Derjenige der führt hat die Aufgabe trotz verrückter Bewegungen achtsam mit seinem Partner umzugehen.

Impulse geben

Die Spieler bilden Paare. Ein Spieler ist der Impulsgeber, die andere der Impulsnehmer. Der Impulsgeber gibt seinem Gegenüber Bewegungsimpulse durch Berührungen. Der Impulsnehmer führt die Bewegung aus. Wenn er die Bewegung stoppt, bekommt er einen neuen Impuls.

Ich packe meinen Koffer – Bewegungskreis

Die Spieler stehen in einem Kreis. Die folgende Übung ist pantomimisch. Ein Spieler beginnt und macht eine Bewegung, die für ihn mit Märchen zu tun hat, vor. Die anderen schauen sich die Bewegung genau an und übernehmen die Bewegung nach dem Prinzip »einer macht vor, die anderen machen mit«. Dann ist der nächste Spieler mit seiner Bewegung dran. Die Bewegungen werden aneinander gekettet, indem alle Spieler jede Bewegung synchron wiederholen und so gemeinsam eine Bewegungschoreografie entwickeln.

*Manuel Loos schafft durch seine Klänge, Töne und Geräusche eine ganz besondere Atmosphäre: seltsam, witzig, gruselig...
Hier finden Sie einige Übungen, die sich mit dem Produzieren von Tönen und dem Erzeugen von Stimmungen beschäftigen.*

Stimmsignal

Zunächst werden Paare gebildet. Die Spieler vereinbaren ein gemeinsames Stimmsignal, wie zum Beispiel „sum sum“. Nun schließt einer der Spieler die Augen und lässt sich von seinem Partner nur durch das Produzieren des vereinbarten Signals durch den Raum führen. Derjenige der führt, hat die Verantwortung für seinen Partner.

Hallo-Kreis

Die Gruppe bildet einen Kreis. Ein Spieler geht in die Mitte. Die Spieler, die im Kreis stehen, schließen ihre Augen. Der Spieler in der Mitte des Kreises sendet ganz gezielt zu einem Spieler im Kreis ein „Hallo“. Wer sich angesprochen fühlt, öffnet die Augen, überprüft, ob er richtig liegt und wechselt dann in die Mitte des Kreises.

Experimentieren

Die Spieler stehen in einem Kreis. Gemeinsam wird getestet, welche Klänge mit dem eigenen Körper erzeugt werden können.

Gruselstimmung

Die Spieler stehen in einem Kreis. Gemeinsam wird überlegt, welche Klänge es zum Beispiel in einem dunklen Wald geben kann: Rascheln, Wind, Schritte, Gekicher, Tiergeräusche etc. Gemeinsam entsteht ein Klangteppich.

Zwei Kinder dürfen nun mit geschlossenen Augen den Wald betreten. Wie ist das im Wald? Wie ist das, wenn man nichts sieht? Was hört ihr?

Um die Gruselstimmung weiter zu entwickeln, können ganz einfach Instrumente gebaut werden. Der Einsatz eines Mikrofons ist ebenfalls spannend um Klänge und Töne zu verändern.

Flaschendeckelrassel

Material: Flaschendeckel (Kronkorken), Perlen, Hölzchen, Pieker.

Anleitung: Auf ein Stück Blumendraht werden abwechselnd eine Perle und zwei gelochte Kronkorken gefädelt. Ist die Kette lang genug, wird sie an das Hölzchen gedrahtet.

Oder einfach ein Überraschungsei mit Reis füllen und fertig ist die Rassel.

Regenrohr

Material: Papprohr, Küchenrolle o.ä., Nägel, Reis, Bohnen..., Krepp- oder Gaffaband.

Anleitung: In das Rohr werden Nägel, Reis, Bohnen oder ähnliches geschüttet. Das Rohr wird an beiden Seiten verschlossen.

Panflöte

Material: Tesafilm, eine Schere, 10 bis 20 Strohhalme.

Anleitung: Den ersten Strohalm auf einer Länge von etwa 7 cm schräg abschneiden. Jeden weiteren Halm etwa 0,5 cm länger lassen. Die Halme auf einen langen Tesafilmstreifen nebeneinander legen. Die gerade geschnittenen Enden sollen die Mundstücke bilden und werden auf die gleiche Höhe gelegt. Ihr könnt eure Flöte beliebig lang werden lassen. Den Tesafilmstreifen um die Halme wickeln.

In: http://www.kidsweb.de/basteln/musikinstrumente_basteln/flaschendeckelrassel_basteln.htm, betreut und herausgegeben von Claudia Buchczik, gefunden am 25.09.2014.



Manuel Loos

Eindrücke zum Theaterstück sammeln

Blitzlicht

Die Spieler stehen in einem Kreis und werfen sich einen Ball zu (Hinweis: Hilfreich ist es, einen weichen Ball zu verwenden, der nicht wegrollen kann). Der Spieler, der den Ball wirft, darf einen Satz oder ein Wort zum Stück sagen. Die Äußerungen sollen nicht bewertet oder diskutiert werden. Wer nichts mitteilen möchte, muss nichts sagen. Die Blitzlichttrunde soll kurz und knackig sein.

Das **Nachgespräch** in der Gruppe findet in einem Stuhlkreis oder eine u-förmige Bankanordnung statt. Fragen, die von gestellt werden, sollten möglichst an die Gruppe weitergegeben werden.

- Was hat dir gefallen?
- Was hat dir weniger gefallen?
- Wie hat dir das Bühnenbild gefallen?
 - Welche Assoziationen ruft es in dir wach?
- Welche Szene ist dir besonders in Erinnerung geblieben und warum?
- Welches war der spannendste Moment?
- Hat dir etwas gefehlt?
- Was nimmst du von dem Stück mit?

Weitere Fragen bezogen auf die eigene Erfahrung mit Märchen:

- Welches ist dein Lieblingsmärchen?
- Haben dir deine Eltern Märchen vorgelesen?
- Findest du Märchen altmodisch oder aktuell?
- Welche Gestalten müssen in einem Märchen vorkommen?
- Wer ist gut und wer ist böse? Wie beschreibt ihr Gut und Böse?
- Oft beginnt ein Märchen mit den Worten „es war einmal...“ und endet mit „und wenn sie nicht gestorben sind...“. Warum ist das so?

Weitere Themen aufgreifen

Ich wär `so gerne Millionär...

Was ist Reichtum? Sammeln Sie die Ideen anhand des Spiels „Ich packe meinen Koffer“. Nur formen wir das Spiel diesmal um in „Wenn ich reich wäre, würde ich...“. Jeder Spieler versucht die vorher genannten Wünsche zu wiederholen und einen eigenen Wunsch zu nennen, den er sich auf Grund von Reichtum erfüllen könnte. Lassen Sie die Spieler in ihren Wünschen ruhig auch übertreiben. Danach können Sie die Spieler fragen, ob finanzieller Reichtum denn auch glücklich machen kann. Warum und warum auch nicht? Überlegen Sie in der Gruppe, was es für jeden einzelnen bedeuten würde, reich zu sein. Lässt sich Reichtum immer anhand von teuren Dingen erkennen oder gibt es auch eine andere Art von Reichtum?

Spieglein, Spieglein an der Wand...

Überlegen Sie gemeinsam was Schönheit ist. Was ist innere und äußere Schönheit? Ist innere Schönheit auch gleich äußere Schönheit? Woran lässt sich Schönheit messen? Nutzen Sie die angehängten „Klischee-Annoncen“, um ins Gespräch über die Vorstellungen von heutigen „Traumprinzen und Traumprinzessinnen“ zu kommen.

Prinzessin sucht Prinzen



Foto

Name:

Alter:

Anschreiben an deinen „Traum-Prinzen“:

Sätze aus dem Stück

Ich kann nicht schlafen.	Moment mal.
Ich mach mich jetzt auf den Weg.	Das ist doch langweilig.
Ich such mir einen Prinzen.	Schönen Dank, Wolf.
Achtung, Achtung, Achtung...!	Also ehrlich, so ein Quatsch.
Das ist der absolute Wahnsinn!	Hier. Passt auf.
So schön sieht sie in dem goldenen Kleid aus.	Also da könnte ich mich jetzt drüber aufregen...
Ich will schlafen.	Ist doch klar, dass sie neugierig ist!
Au!	Ja, ja es ist schon okay.
Das können diese armen Prinzessinnen nicht.	Das ist so gemein. So ungerecht.
Ich bin der Tod.	Lieber Pate, tu´s mir zuliebe.
Schön und reich fänd ich besser.	Was sollen wir ihr schenken?
Es war einmal – eine weise Hexe.	Und da sie nicht gestorben sind, leben sie noch heute.

Oh Yeah. Oh Yeah!!!

QUELLEN- UND LITERATURHINWEISE

Lauer, Bernhard „Leben und Wirken der Brüder Jacob und Wilhelm Grimm“ In:
http://www.grimms.de/br%C3%BCder_grimm?lang=de, gefunden am 23.09.2014.

Kummer, Elke: Bruno Bettelheim- Kinder brauchen Märchen, In: ZEIT-Online, Kultur:
<http://www.zeit.de/1977/15/hexen-her>, gefunden am 22.09.14.

Braun, Adrienne: Serie „Wie im Märchen“ Kontra: Eindimensional und unzeitgemäß,
In: <http://www.stuttgarter-zeitung.de/inhalt.serie-wie-im-maerchen-brauchen-wir-maerchen-page2.465d0f03-2719-4965-93c0-48614c42b80b.html>, gefunden am 20.09.2014.

Kister, Stefan: Serie „Wie im Märchen“ Pro: Vielversprechendes Zwielficht, In:
<http://www.stuttgarter-zeitung.de/inhalt.serie-wie-im-maerchen-brauchen-wir-maerchen-page1.465d0f03-2719-4965-93c0-48614c42b80b.html>, gefunden am 20.09.2014.

TimpeTe-Verlag: Märchenhelden und Fabelwesen, In:
<http://www.maerchenhelden.de/prinz.php>, gefunden am 25.09.2014.

Auszug aus: Ad de Bont: Die Odyssee.

Zitate aus: Paul Maar: In einem tiefen, dunklen Wald.

Instrumente bauen, In:
http://www.kidsweb.de/basteln/musikinstrumente_basteln/flaschendeckelrassel_baste
ln.htm, betreut und herausgegeben von Claudia Buchczik, gefunden am 25.09.2014.

SERVICE: Theater & Schule

Vor - und Nachbereitungen: Sollte das Material Sie neugierig gemacht haben, so unterstützen wir Sie gerne bei einer Vor- oder Nachbereitung an Ihrer Schule.

Nachgespräche: In den Nachgesprächen haben Sie Gelegenheit mit dem Produktionsteam ins Gespräch zu kommen. Wir sind gespannt auf die Eindrücke, Gedanken und die Kritik unserer Theaterbesucher!

COLUMBUS: Wir geben SchülerInnen ab der 8. Klasse die Möglichkeit, sich mit Lust und Neugier in die Welt des Theaters zu begeben und dabei zu entdecken, was auf der Bühne alles möglich ist! Im Zentrum von Columbus stehen zwei Vorstellungsbesuche pro Spielzeit sowie ein umfangreiches theaterpädagogisches Angebot.

Fortbildungen: Die Fortbildungen für Pädagogen bieten einiges: Theaterpädagogisches Handwerkszeug für die Praxis, Gewaltprävention und Biografisches Theater.

Theaterscout: Wem es die Welt des Theaters angetan hat, kann aktiv werden und in seinem Umfeld über unser Programm informieren und als Scout Teil des Theaters werden.

Informationen: In regelmäßigen E-Mails informieren wir Sie über die aktuellen Projekte des Jungen Schauspielhauses, über theaterpädagogische Veranstaltungen, laufende Inszenierungen und unser Fortbildungsangebot. Falls Sie diese Informationen erhalten möchten, melden Sie sich gerne bei uns: jungesschauspielhaus@bochum.de

Ausführliche Informationen erhalten Sie selbstverständlich auf unserer Homepage: www.schauspielhausbochum.de

Bei Interesse an unseren Angeboten, setzen Sie sich bitte frühzeitig mit unserer Theaterpädagogik in Verbindung.

IMPRESSUM

Herausgeber: Schauspielhaus Bochum
Intendant: Anselm Weber
Kaufmännische Direktorin: Brigitte Kädig
Internet: www.schauspielhausbochum.de
Redaktion: Franziska Rieckhoff
Herausgabedatum: Oktober 2014