

THEATERPÄDAGOGISCHES BEGLEITMATERIAL

Der satanarchäolügenialkohöllische Wunschpunsch

von Michael Ende

6 +



KARTEN 0331 9811-8
KASSE@HANSOTTOTHEATER.DE
HANSOTTOTHEATER.DE

SCHIFFBAUERGASSE 11 / 14467 POTSDAM

junges
HANS
OTTO
THEATER

INHALTSVERZEICHNIS

03 Vorwort

04 Zur Inszenierung

05 Zum Stück

05 Inhalt des Stückes

06 Zum Autor / Zum Regisseur

07 Über Michael Endes Werk

09 Zauberer und Hexen

13 Gut und Böse

16 Exkurs – Gegen die Natur

18 Die Punschbrauerei

21 Theaterszene – Kollege oder Feind?

24 Weitere theaterpädagogische Übungen

25 Theaterknigge

26 Quellen, Kontakt und Impressum

VORWORT

Liebe Theaterbesucher*innen, liebe Lehrer*innen,

wieder einmal steht der Jahreswechsel vor der Tür und lädt dazu ein, das vergangene Jahr Revue passieren zu lassen: Was waren die schönsten Momente, die besten Erinnerungen oder die größten Errungenschaften in diesem Jahr?

Derartige Fragen passen wunderbar zu unserem diesjährigen Weihnachtsstück, das die Silvesternacht zum Schauplatz einer magischen, turbulenten Geschichte macht.

„Der satanarchäolügenialkohöllische Wunschpunsch“, basierend auf Michael Endes gleichnamigem Buch, erzählt mit viel Humor und Spannung vom boshaften Hexenmeister Beelzebub Irrwitzer, der zusammen mit seiner Tante Tyrannja Vamperl in letzter Minute versucht, seine Versäumnisse des Jahres wettzumachen. Mithilfe eines magischen Punschs wollen die beiden in der letzten Nacht des Jahres eine Flut böser Taten auf die Welt loslassen, um den Ansprüchen der höllischen Bürokratie gerecht zu werden. Doch die beiden haben nicht mit ihren tierischen Gegenspieler*innen gerechnet: Der mutige Kater Maurizio und der kluge Rabe Jakoba, der in unserer Inszenierung weiblich ist, tun alles, um die Welt vor einer Katastrophe zu retten.

Dieses Stück ist nicht nur ein spannender Wettlauf gegen die Zeit; es bietet auch zahlreiche Anknüpfungspunkte zu wichtigen Themen wie Umweltbewusstsein, Verantwortung und der Frage, was unser Handeln für die Welt um uns herum bedeutet. Mit Witz und Fantasie regt die Geschichte dazu an, nachzudenken – und dabei jede Menge Spaß zu haben! Mit diesem Begleitmaterial haben Sie die Möglichkeit, Fragestellungen und Themen zu unserem Stück mit Ihren Schüler*innen vor und nachzubereiten. Von Diskussionsfragen über Spielideen und Kreativaufgaben bis hin zu theaterpädagogischen Übungen, finden Sie hier eine Vielfalt an Ansätzen, um mit Ihren Schüler*innen in einen Austausch über diese zauberhafte Geschichte zu kommen.

Als Studentin der Kultur- und Erziehungswissenschaft hatte ich die Gelegenheit, für ein paar Monate als Praktikantin in die spannende Welt des Theaters einzutauchen. Das Praktikum bot mir die Möglichkeit, die Verbindung zwischen Kunst und Bildung sowie die Arbeit in der Theaterpädagogik besser zu verstehen. Es hat mir gezeigt, dass Theater ein einzigartiger Raum für Kreativität und Austausch ist, der Geschichten lebendig werden lässt und zum Nachdenken anregt. Auch dieses Stück durfte ich von den finalen Proben bis hin zur Premiere begleiten. Die Erstellung des Begleitmaterials war daher eine wundervolle Erfahrung für mich und ich freue mich, Ihnen dieses Material nun präsentieren zu dürfen. Ich lade Sie und Ihre Klassen ein, mit diesen Übungen in die fantastische Welt des „satanarchäolügenialkohöllischen Wunschpunschs“ einzutauchen, die Figuren zu erkunden und selbst aktiv zu werden. Ich wünsche Ihnen viel Freude bei der Umsetzung – und vielleicht sogar den einen oder anderen magischen Moment!

Ann-Kristin Lausch

ZUR INSZENIERUNG

Der satanarchäolügenialkohöllische Wunschpunsch

von Michael Ende

PROF. DR. BEELZEBUB IRRWITZER

Henning Strübbe

TYRANNJA VAMPERL

Kristin Muthwill

MAURIZIO DI MAURO

Emil Gutheil

JAKOBA KRAKEL

Sophia Hahn

MALEDICTUS MADE / DER HEILIGE SILVESTER

Oliver Seidel

REGIE / THEATERPÄDAGOGIK **Michael Böhnisch** Bühne & Kostüme **Juan León** MUSIK **Achim Gieseler**
DRAMATURGIE **Alexandra Engelmann** REGIEASSISTENZ **Anna Michelle Hercher**
AUSSTATTUNGSASSISTENZ **Michelle Huning** INSPIZIENZ / SOUFFLAGE **Heike Arlt / Lutz-Steffen Orlet**
TECHNISCHE LEITUNG **Matthias Müller** BÜHNENMEISTER **Ralf Nagel** BELEUCHTUNGSMEISTER **Silvio Schneider** MASKE **Nora Peters / Stefanie Fries** TON **Marc Eisenschink** REQUISITE **Dora Kopp**

TECHNISCHER DIREKTOR **Matthias Müller** ASSISTENTIN DES TECHNISCHEN DIREKTORS/PRODUKTIONSBURO **Marion Große**
LEITER BELEUCHTUNGSABTEILUNG/ STELLV. TECHNISCHER DIREKTOR **Thomas Schellenberger** BETRIEBSINGENIEUR **Marco Saß**
LEITER BÜHNENTECHNIK **Tobias Sieben** LEITER TONTECHNIK **Marc Eisenschink** WERKSTÄTTENLEITER **Ulf Knödler**
KOSTÜMDIREKTORIN **Antje Sternberg** GEWANDMEISTERINNEN **Antje Kyntschl, Ulrike Gärtner, Sophia Piepenbrock-Saitz**
CHEFMASKENBILDNERIN **Ute Born** LEITER REQUISITE **Robin Oliver Struhl** UND WERKSTÄTTEN DES HANS OTTO THEATERS

PREMIERE 29.11.2024 / Großes Haus / hansottotheater.de

Empfohlenes Alter 6+

Dauer: ca. 80 min ohne Pause

ZUM STÜCK

Silvesternacht: Der geheime Zauberrat Professor Dr. Beelzebub Irrwitzer hat sein Soll an Übeltaten im fast abgelaufenen Jahr noch nicht erfüllt und fürchtet sich vor den Konsequenzen. Diese lassen auch nicht lange auf sich warten und tauchen in Gestalt des teuflischen Gerichtsvollziehers Maledictus Made auf: Sollte es Irrwitzer nicht gelingen, bis Punkt Mitternacht seinen Vertragspflichten nachzukommen, wird er gepfändet. Auch seiner Tante Tyrannja Vamperl droht dieses Schicksal und so tun sich Geldhexe und Laborzauberer zusammen. Gemeinsam brauen sie den satanarchäolügenialkohöllischen Wunschpunsch, der die Macht hat, sämtliche Wünsche zu erfüllen. Und das Besondere an diesem Getränk ist, dass es alle guten Wünsche in ihr Gegenteil verkehrt. So erhoffen sich beide, ihren Kopf doch noch aus der Schlinge zu ziehen und unbemerkt von aller Welt die Versäumnisse aufzuholen.

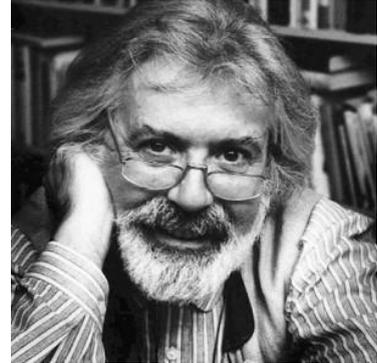
Doch die zwei haben die Rechnung ohne ihre Haustiere gemacht. Denn bei Irrwitzer lebt der Kater Maurizio di Mauro und Tyrannja flattert ein altkluger Rabe namens Jakoba Krakel ins Haus. Beide sind in geheimer Mission unterwegs und sollen für den Hohen Rat der Tiere herausfinden, woher all das Böse auf der Erde kommt. Natürlich kommen sie Hexe und Zauberer auf die Schliche. So beginnt ein Wettlauf gegen die Zeit und die Rettung der Welt liegt in den Pfoten und Flügeln von Maurizio di Mauro und Jakoba Krakel.

Michael Endes beliebte Geschichte erzählt von Zusammenhalt wie auch Freundschaft und steckt voller Abenteuer und Magie.



Zum Autor

Michael Ende (1929–1995) zählt zu den bekanntesten deutschen Schriftstellern. Er schrieb neben Kinder- und Jugendbüchern auch Bücher für Erwachsene, Gedichte und Theaterstücke. Ende wurde in Garmisch geboren und zog 1931 mit seiner Familie nach München, wo er auch später eine zweijährige Ausbildung an der Otto-Falckenberg-Schauspielschule absolvierte und in verschiedenen deutschen Theatern auf der Bühne stand. In dieser Zeit fing Ende an Kabaretttexte zu schreiben.



Von 1954 bis 1962 war Michael Ende als Filmkritiker für den Bayerischen Rundfunk tätig und schrieb von 1956 bis 1958 „Jim Knopf und Lukas der Lokomotivführer“ sowie „Jim Knopf und die Wilde 13“, die nach einer langen Suche nach einem Verlag, schließlich beim Thienemann Verlag 1960 bzw. 1962 erschienen. Die Bücher entwickelten sich zu einem Welterfolg, wurden in über 40 Sprachen übersetzt und erhielten zahlreiche Preise. 1970 zog Michael Ende nach Italien und verfasste u.a. den Roman „Momo“, der ebenfalls zu einem riesigen Erfolg wurde und von dem bis heute über 7 Millionen Exemplare verkauft wurden. Für die Verfilmung des Buches von 1986 schrieb Ende auch das Drehbuch. 1979 erschien der Literaturklassiker „Die unendliche Geschichte“. Mit einer weltweiten Gesamtauflage von 10 Millionen Exemplaren war es sein größter Erfolg. Michael Ende verfasste zudem Hörspielfassungen seiner erfolgreichen Bücher, führte selbst Regie und übernahm die Rolle des Erzählers. [1]

Zum Regisseur

Michael Böhnisch, 1984 in Cottbus geboren und dort aufgewachsen, studierte von 2003 bis 2008 Theaterwissenschaft, Philosophie sowie Kommunikations- und Medienwissenschaft an der Universität Leipzig und von 2009 bis 2011 im Masterstudiengang Theaterpädagogik an der Universität der Künste in Berlin. Von 2011 bis 2016 war er als freier Theaterpädagoge am Staatstheater Cottbus tätig. 2013 und 2015 gewann er mit dem Jugendclub des Staatstheaters jeweils den Schüler-Kunst-Preis in der Sparte „Theater“ für die Stücke „DNA“ und



„Don't Worry, Be Lucky“. Zudem übernahm er 2011 bis 2014 Regie und Spielleitung am „Kinder- und Jugendtheater e.V. Murkelbühne“ in Berlin und war von 2011 bis 2018 freier Projektmitarbeiter am Berliner Zentrum für Kinder- und Jugendliteratur „LesArt“. Michael Böhnisch ist weiterhin am Staatstheater Cottbus als Autor tätig, so 2013 beim Klassenzimmerstück „Grimm's Kram“, bei dem er auch Regie führte, 2015 bei „Papagenos Zauberflöte“, einer Oper für Kinder nach Mozart, sowie seit 2016 als Librettist bei den Ballettstücken „Peter Pan“, „Die Reise zum Mittelpunkt der Erde“, „Ein Sommernachtstraum“ und „Die drei Musketiere“. Er ist seit 2018 als Theaterpädagoge am Hans Otto Theater tätig und führte hier bereits Regie bei den Kinderstücken „Wolf sein“, „Wutschweiger“ und „Am Horizont“. Michael Böhnisch lebt seit 2012 in Potsdam und ist Vater von zwei Töchtern. [2]

ÜBER MICHAEL ENDES WERK

„Erst das Erzählen gibt dem Märchen seine Seele. Gedruckt liegen Märchen nur im Grab, durch das Lesen holen wir sie in unsere Vorstellung herauf, durch das Erzählen werden sie lebendig.“

Rudolf Geiger

„Ich schreibe eigentlich nicht für Kinder“

Sarah Mahlberg im Kollegengespräch mit Ina Plodroch | Interview vom 12.11.2019

Ina Plodroch: *Heute wäre er 90 Jahre alt geworden und zusammen mit Ottfried Preußler, James Krüss und Max Kruse gehört er zu den „Big Four“ der deutschen Kinderbuchliteratur nach 1945.*

Michael Ende ist gestorben, seine Bücher werden aber nach wie vor gelesen. Und zu Endes Jubiläum erscheint jetzt auch ein ganz neues Buch mit Essays von ihm selbst. „Mehr Phantasie wagen. Ein Manifest für Mutige“, heißt es. Sarah Mahlberg hat es gelesen. 24 Jahre nach seinem Tod erscheint dieses Buch nun. Ist da noch etwas Neues dabei?

Sarah Mahlberg: *Ja, schon, also manche Dinge, die er geschrieben hat, waren vielleicht ein bisschen banal. Zum Beispiel sagt er an irgendeiner Stelle sinngemäß, man müsse sich das innere Kind bewahren, was man auch schon so tausendmal gehört hat. Aber mich hat zum Beispiel überrascht, wie harsch er stellenweise mit der Naturwissenschaft umgeht. Er wirft vor allem der Chemie vor, dem Leben irgendwie seinen Sinn zu nehmen, indem sie alles Menschliche auf Atome und chemische Reaktionen reduzieren würde. Er sagt damit nicht, dass das keine Rolle spielen würde, aber er kritisiert, dass so eine Anschauung den Menschen quasi von jeder Verantwortung freisprechen würde. Er meinte, dass Menschen einander eben mehr zu schätzen wissen würden, wenn sie einen Sinn für das vom Menschen Geschaffene, also die Kunst, entwickeln würden. Das ist natürlich auch der Weg, den er selbst als fantasievoller Geschichtenerzähler verfolgt hat. Er selbst hat es auch, vielleicht ein bisschen theatralisch, ausgedrückt, indem er meinte, die Poesie sei ein Weg, den Menschen zu heilen.*

Plodroch: *All das, merkt man das auch in seiner Literatur, was würden Sie sagen?*

Mahlberg: *Auf jeden Fall. Seine Romane sind total vielseitig. Und es gibt immer wieder Tendenzen, Konventionen auch zu zerpfücken, zum Beispiel bei seinen Held*innenfiguren. Momo zum Beispiel, die die Welt von den grauen Herren befreit, ist, wie Ende in dem Essayband „Mehr Phantasie wagen“ auch selber sagt, total passiv, sie tut eigentlich fast überhaupt nichts. Das widerspricht ja so ein bisschen dem Gedanken, dass Held*innen etwas leisten müssen. Aber Ende war auch selbst großer Kritiker der hektischen Gesellschaft, wie er einmal sagte:*

„Es kommt nicht darauf an, möglichst schnell zu irgendeinem Ziel zu kommen. Die alten chinesischen Weisen haben gesagt, ‚der Weg ist das Ziel‘. Das heißt, am Schluss ist das, was man an Weg zurückgelegt hat das Entscheidende, nicht wohin man gekommen ist. Wenn man nur geradewegs auf ein Ziel zugehen würde, dann würde man sehr wenig von der Welt erfahren.“ [...]

Plodroch: *Michael Ende war und ist ja hauptsächlich für seine Kinderbuchliteratur bekannt. Geht er darauf irgendwie ein in dem Buch?*

Mahlberg: *Im Grunde sagt er, schreibe er gar nicht für Kinder und er bezeichnet auch diese Einteilung als „hanebüchene Schwachsinn“. Auch das würde eben wieder mit der durchrationalisierten Welt zusammenhängen, die alles Fantastische und Wundervolle überwunden habe. Nur sagt Ende, dass nach dieser Einteilung in Kinder- und Erwachsenenliteratur große Werke wie die „Odyssee“ oder der „Faust“ auch Kinderbücher seien, weil ja eben Märchengestalten darin vorkommen. Das sind sie aber nicht, weil sie eben schon lange im Literaturkanon etabliert sind. Insofern sei diese Einteilung total konstruiert und deshalb hat es ihn auch geärgert, als Kinderbuchautor abgetan zu werden.*

Plodroch: *Das heißt, er war auf Kriegsfuß mit dem Literaturbetrieb. Die Literaturkritik war ja auch nicht immer auf seiner Seite.*

Mahlberg: *Ja, das stimmt, vor allem mit Marcel Reich-Ranicki hat er sich echt nicht verstanden. Reich-Ranicki wollte sich zum „Phänomen Ende“ zum Beispiel gar nicht äußern, das sah er nicht als wichtig genug an. Und Michael Ende hat es ihm auf seine Weise heimgezahlt, wie aufmerksame Leser*innen des „Wunschpunsch“ ja vielleicht auch gemerkt haben, er hat nämlich einen kleinen und völlig nutzlosen Geist namens Büchernörgele in die Geschichte hineingeschrieben, dessen Beschreibung und auch Illustrationen große Parallelen zu Reich-Ranicki aufweisen.*

Plodroch: *Vor 24 Jahren ist Michael Ende gestorben. Was würden Sie sagen, wie aktuell ist er noch?*

Mahlberg: *Also ich hab das Gefühl, dass Kinder heutzutage schon noch Ende lesen, aber vielleicht auch eher, wenn die Eltern ihn früher selbst gelesen haben. Aber ich würde trotzdem sagen, dass man gerade in Bezug auf Umweltschutz total viel von Michael Ende lernen kann. Es war wohl schon zu seiner Zeit so, dass es mehr harte politische Pamphlete für den Schutz der Umwelt gab, als Texte, die einfach versuchen, dem Baum oder auch dem Tier für den Menschen wieder einen Wert zu geben, das galt dann nämlich schnell als esoterischer Kitsch. Man könnte sich da vielleicht mal selbst untersuchen, ob das einem selbst auch so geht und wenn ja, warum eigentlich. Das ist ja gerade zu Zeiten der Klimastreiks ungebrochen aktuell. Außerdem, was ich vielleicht am wichtigsten finde, zeigt „Mehr Phantasie wagen“ auch, dass es in Ordnung ist, Fehler zu machen und Umwege zu gehen und gerade das finde ich ist ein ziemlich tröstender Gedanke. [3]*

ZAUBERER UND HEXEN

„Zauberei – gleich ob gute oder böse – ist durchaus keine einfache Angelegenheit. Die meisten Laien glauben zwar, es genüge schon, irgendeine geheime Hokus-Pokus-Formel zu murmeln, äußerstenfalls gehöre vielleicht noch ein Zauberstab dazu, mit dem man ein bißchen herumfuchelt wie ein Kapellmeister – und fertig sei die Verwandlung oder Erscheinung oder sonst was. Aber so ist das eben nicht.“

Aus „Der satanarchäolügenialkohöllische Wunschpunsch“ von M. Ende, 1989, S. 23

Der geheime Zauberrat und Hexenmeister Prof. Dr. Beelzebub Irrwitzer und seine Tante Tyrannja Vamperl, eine Geldhexe, befinden sich in einer schwierigen Situation, aus der sie mithilfe des Wunschpunschs entfliehen wollen. Als Angestellte der höllischen Bürokratie versuchen beide, ihre jährliche Quote an bösen Taten am letzten Tag des Jahres zu erfüllen. Sie wollen den magischen Trank nutzen, um so viele Katastrophen wie möglich auszulösen. Durch ihre Eitelkeit und Impulsivität stehen sie allerdings ständig in Konkurrenz zueinander und sabotieren sich oft gegenseitig. Doch um ihr Soll zu erfüllen und den Trank zu brauen, müssen sie sich zusammenschließen und ihr Wissen über Hexerei verbinden.

Sammeln Sie die Antworten zu folgenden Fragen stichwortartig an der Tafel:

Was stellen sich die Schüler*innen unter einer Hexe vor?

Was macht eine Hexe aus?

Welche Hexen kennen die Schüler*innen bereits (aus Büchern, Film oder Fernsehen)?

Was haben sie gemeinsam?

Welche der beiden untenstehenden Definitionen einer Hexe finden die Schüler*innen besser und warum? Kann sich die Klasse auf eine eigene Definition einigen?

1) Definition einer Hexe laut Volksglauben:

„Eine zauberkundige Frau, die angeblich im Dienste von Dämonen und Teufeln steht und mittels der ihr innewohnenden okkulten Kräfte einen meist schädigenden Einfluss auf andere Menschen ausübt. Aufgrund der ihr zugeschriebenen Macht erscheint die Hexe als numinose und angsterregende Gestalt.{...}“ [4]

2) Definition einer Hexe in Michael Endes *Der satanarchäolügenialkohöllische Wunschpunsch*:

„Unter einer Hexe stellen sich die meisten Leute ein runzeliges, dürres altes Weiblein vor, das einen großen Buckel auf dem Rücken schleppt, viele borstige Warzen im Mund hat. Aber heutzutage sehen Hexen meistens ganz anders aus.“ (Ende, 1989, S.69)

Aufgabe

Die Schüler*innen sind gefragt, das Aussehen des Zauberers Irrwitzer und der Hexe Tyrannja im Originalbuch (1989) mit dem Aussehen der beiden in der Serie „Der Wunschpunsch“ (2001) und den Figurinen aus dem Theaterstück zu vergleichen. Alle Bilder zeigen die gleichen Charaktere und doch gibt es erhebliche Unterschiede.

Als Grundlage der Interpretationen dient Michael Endes Beschreibung von Irrwitzer und Tyrannja:

„Tyrannja Vamperl war [...] verhältnismäßig klein, jedenfalls im Vergleich zu Irrwitzers langer Gestalt, aber dafür war sie unglaublich fett. Sie war buchstäblich so hoch wie breit. Ihre Garderobe bestand aus einem schwefelgelben Abendkleid mit allerhand schwarzen Streifen, so daß sie wie eine überdimensionale Hornisse aussah. (Schwefelgelb war nämlich ihre Lieblingsfarbe)“

...

„[Irrwitzers] lange, knochendürre Gestalt steckte in einem faltenreichen Schlafrock aus giftgrüner Seide. (Giftgrün war die Lieblingsfarbe des Geheimen Zauberrates.) Sein Kopf war klein und kahl und sah irgendwie wie verschrumpelt aus, wie ein vertrockneter Apfel. Auf seiner Hakennase saß eine mächtige, schwarzrandige Brille mit blitzenden Gläsern, die so dick waren wie Lupen und seine Augen unnatürlich vergrößerten. Seine Ohren standen vom Kopf ab wie Henkel von einem Topf, und sein Mund war so schmal, als wäre er ihm mit einem Rasiermesser ins Gesicht geschnitten worden.“

(Ende, 1989, S.9 - 69)





F
I
G
U
R
I
N
E
N



Was fällt hier auf? Wo liegen die Gemeinsamkeiten und Unterschiede? Wie wirken die Kostüme auf die Kinder? Welche Version des Irrwitzers und der Tyrannja gefällt den Schüler*innen besser? Und warum ist das so?

Aufgabe

Jetzt sind die Schüler*innen gefragt, ihre eigenen Versionen eines Zauberers oder einer Hexe zu entwerfen. Dabei werden mindestens drei typische Merkmale eines Zauberers bzw. einer Hexe ins Bild gemalt, welche die Schüler*innen benennen und erklären können.

Die Schüler*innen entscheiden sich zudem, ob sie *gute* oder *böse* Hexen und Zauberer malen. Am Ende der Aufgabe erklären sie dann, warum sie sich dazu entschieden haben.

Optional: Die fertigen Ergebnisse werden – wie in einer Galerie – an den Wänden aufgehängt. Danach stellen die Maler*innen ihre Ergebnisse der Klasse vor.



Nachdem sich die Schüler*innen mit dem Konzept von Zauberern und Hexen auseinandergesetzt und ihre eigenen Vorstellungen gemalt haben, können sie einmal darüber nachdenken, warum sie sich in der vorherigen Aufgabe für eine gute oder böse Version einer Hexe oder eines Zauberers entschieden haben. Was *gut* und *böse* überhaupt bedeuten und warum wir etwas als böse und gut einstufen, wird im nächsten Segment behandelt.

GUT UND BÖSE

Definition: Was ist gut? Was ist böse?

Eine allgemeingültige Definition von Gut und Böse gibt es nicht. Trotzdem kann jeder Mensch diese zwei Begriffe mit Inhalten füllen, denn alle Kulturen haben eine Vorstellung von dem, was gut und damit richtig und was böse und damit falsch ist. So wird „gut“ als „vom Menschen her positiv bewertet, empfunden, gefühlt und dergleichen“ definiert, Synonyme sind „schön“, „wohl“, „fein“ oder „okay“. Böse wiederum gilt als moralisch schlecht oder verwerflich. Was das im Konkreten bedeutet, hängt von Kultur, Gesellschaft, dem Welt- und Menschenbild sowie der Religion, aber auch dem zeitgeschichtlichen Kontext ab. [...]

Formen von Gut und Böse im Märchen

Die Frage nach der Entstehung des Bösen, die Frage danach, warum manche Menschen dem Bösen mehr nachgeben als andere, ist hochkomplex. Im Märchen allerdings ist das Ganze ziemlich einfach. Wer auf der guten Seite steht und wer auf der bösen, ist schon nach wenigen Sätzen erkennbar. Bestimmte Figuren wie die **Hexe**, der Wolf oder die Stiefmutter sind zudem als Bösewichte etabliert und können schon als Gegenspieler*innen und Bedrohung identifiziert werden, bevor sie überhaupt aktiv geworden sind. Insgesamt lassen sich zwei grundlegende Erscheinungsformen von Gut und Böse im Märchen unterscheiden: Handlungen und Figuren. [...]

Funktion des Bösen im Märchen

Gut und Böse treten im Märchen deshalb als so krasser Gegensatz auf, um zuallererst die pädagogische Funktion dieser Textsorte zu erfüllen. Der erzieherische Auftrag, den vor allem [die Gebrüder] Grimm in die Kinder- und Hausmärchen eingearbeitet haben, erfüllt sich insbesondere dadurch, dass im wahrsten Sinne des Wortes jedes Kind sofort begreift, wer im Märchen gut und wer böse ist.

Gut und Böse im Volksmärchen...

- ... haben klar zugeschriebene Verhaltensweisen.
- ... werden nicht in Frage gestellt.
- ... sollen gesellschaftliche Moral- und Wertvorstellungen festigen, nicht hinterfragen.
- ... schaffen ein einfaches Weltbild.
- ... bringen Kindern das Konzept von Gut und Böse auf einfache Weise näher.

[5]

Im Theaterstück sind die Geldhexe und der geheime Zauberrat die Antagonisten der tierischen Spione Jakoba und Maurizio. Durch ihre Pechsträhne, für die durchaus ein gewisses Mitleid aufgebracht werden kann, wirken der Zauberer und die Hexe allerdings fast schon sympathisch. Zuschauende beginnen mitzufiebern und hoffen insgeheim, dass der satanarchäolügenialkohöllische Wunschpunsch fertiggestellt wird. Irrwitzer und Tyrannja scheinen trotz ihrer bösen Pläne nicht furchteinflößend zu sein, sondern tollpatschige Figuren mit menschlichen Schwächen.

Irrwitzer ist ständig überfordert und wird selbst von der höllischen Bürokratie tyrannisiert, während Tyrannja mit ihrer impulsiven Art und ihren kleinen Machtspielchen eher komisch als bedrohlich wirkt. Ihr Scheitern und ihre Streitereien machen sie nahbar und liebenswert. Zudem erkennt man in ihren übertriebenen Egos und ihrer Unfähigkeit zur Zusammenarbeit menschliche Züge, die die Leute zum Schmunzeln bringen. Die Bosheit der beiden wird dadurch nicht mehr ernst genommen. Die Kategorien Gut und Böse verschwimmen hier ein wenig; was die Frage nach einer Definition von Gut und Böse aufwirft.

Spielidee: „Wie viel Irrwitzer und Tyrannja stecken in euch?“

In allen Menschen, Zauberern und Hexen steckt eine gute und eine böse Seite. Nun können die Schüler*innen reflektieren, welche „bösen“ Dinge sie schon einmal gemacht haben. Was bedeutet es, sich gut oder böse zu verhalten, und was sagt es über uns aus?

Dieses Interview ist eine Art der Personenbefragung und theatrales Mittel, um das Stimmungsbild einer Gruppe aufzuzeigen. Die teilnehmenden Einzelpersonen und ihre Meinungen oder Entscheidungen werden dabei geschützt. Die Kinder sitzen auf ihren Plätzen und schauen nach vorn. Während der Fragerunde hören die Schüler*innen aufmerksam zu und achten gegenseitig aufeinander. Der oder die Spielleiter*in liest daraufhin die untenstehenden Aussagen vor. Die übergeordnete Frage bei der Durchführung lautet: Trifft diese Aussage auf dich zu? Diese Frage kann von den Kindern nur mit *Ja* oder *Nein* beantwortet werden. Lautet die Antwort *Ja*, geben sie ihr bestes „Hexenlachen“ (frei nach Interpretation) von sich; beantworten sie die Frage mit *Nein*, bleiben sie still. So ist die Befragung sowohl für die teilnehmenden Kinder als auch für die Durchführenden aufgelockert und mit Spaß verbunden. Außerdem sind die Schüler*innen geschützt und können regulieren, ob und in welchem Maße sie etwas über sich preisgeben möchten. Die Intensität des Lachens kann von den Kindern selbst bestimmt werden; sollten sie Hemmungen bei der Beantwortung einer Frage vor der Klasse haben, dürfen sie leiser lachen. Auf diese Weise kann niemand feststellen, wer wann gelacht hat. Am Ende sollte ein Überblick über die Aussagen mit der größten und kleinsten Zustimmung in der Klasse entstehen.

Mögliche Aussagen für das Interview:

Ich bin schon mal bei Rot über die Ampel gelaufen.

Ich habe schon mal heimlich Süßigkeiten gegessen, nachdem ich mir die Zähne geputzt hatte.

Ich habe schon mal bei einem Spiel oder Wettbewerb geschummelt.

Ich habe schon mal jemanden ausgelacht.

Ich habe schon mal meine Eltern angelogen.

Ich bin schon mal mit Absicht auf ein Insekt draufgetreten.

Ich habe schon mal so getan, als wäre ich krank, obwohl es mir eigentlich gut ging.

Ich bin schon mal heimlich länger wach geblieben, um ein Spiel weiterzuspielen.

Ich habe schon mal ein (oder mehrere) Türchen meines Adventskalenders vor dem eigentlichen Datum geöffnet. ...

Die letzte Frage sollte lauten: Habt ihr bei einer oder mehreren Fragen in diesem Interview gelogen? So werden die Antworten der Schüler*innen geschützt; und sie sind nicht bindend.

Auswertung:

Wie haben die Kinder diese Art der Befragung empfunden? Was haben sie bei ihren Mitschüler*innen wahrgenommen? Bei welchen Aussagen waren sich die Schüler*innen besonders einig oder uneinig und warum? (Bei welchen Aussagen wurde am lautesten gelacht?)

Inwiefern sind die aufgeführten Bekundungen tatsächlich als böse zu bewerten?

Sind diese Aussagen genauso böse, wie die Taten von Irrwitzer und Tyrannja?

Fragen Sie die Schüler*innen:

Was bedeutet eigentlich *Gut* und was *Böse*?

Wo begegnen den Kindern die Worte „gut“ und „böse“?

Sind alle Menschen einfach entweder gut oder böse?

Welche unterschiedlichen Arten von Gut und Böse gibt es?



EXKURS – Gegen die Natur

Im Wunschpunsch sind die Tiere die Guten, die versuchen, das Böse aufzuhalten. Im Gegensatz dazu sind die Menschen sehr leicht zu beeinflussen und tun nicht viel – geschweige denn helfen sie –, um die bösen Zauberer und Hexen aufzuhalten. Das soll jetzt geändert werden.

Übung: Statuen

Die Schüler*innen bilden zunächst Gruppen (fünf oder sechs Personen). Die Gruppen kommen nacheinander nach vorn und bekommen von Ihnen jeweils eine Regieanweisung für eine Szene, die ganz im Sinne von Irrwitzer und Tyrannja von einer bösen Tat handelt. Diese muss dann von den Schüler*innen interpretiert und gemeinschaftlich dargestellt werden.

Die erste Gruppe bekommt eine negative Szene zum Thema Umweltzerstörung genannt. Die Gruppenmitglieder müssen sich so schnell wie möglich überlegen, wie man die Szene (ohne Worte!) visualisieren kann und gemeinsam ein Standbild darstellen. Haben sich alle Kinder in ihrer Position eingefunden, erfolgt ein lautes, verbales „Klick“, welches den Auslöser einer Kamera imitiert. Danach darf sich niemand aus der Gruppe mehr bewegen. Die restlichen Schüler*innen müssen sich im Anschluss überlegen, wie man das dargestellte Problem bzw. die böse Tat mit ein paar Änderungen im Bild auflösen kann. Ein Kind aus der Klasse wird dann nach vorne gebeten, um das Bild der ersten Gruppe mit ein paar Handgriffen zu verändern, sodass die Szene sich wandelt und eine positive Lösung gezeigt wird. Die zweite Gruppe inszeniert dann die nächste böse Situation vor der Klasse. Auf diese Weise geht es weiter, bis alle Gruppen an der Reihe waren und alle Problemszenen gelöst wurden.

Mögliche Szenen: Bäume fällen → Bäume pflanzen; Einen Fluss verdrecken → Einen Fluss säubern; Ein Müllberg entsteht → Müll aufsammeln; Ein Tier bedrohen → Ein Tier retten; Wasser verschwenden → Wasser sparen; ...

Auswertung:

Wie sind Schüler*innen in ihrer Gruppe auf ihre Standbilder gekommen?

Ist ihnen der Prozess leicht gefallen?

Was hat mehr Spaß gemacht: Die bösen oder die guten Taten darzustellen?

Wie wirken die positiven und negativen Bilder im Vergleich?

Welche Lösungen wurden vorgeschlagen?

Welche der genannten bösen Taten haben die Kinder schon einmal begangen?



Diskutieren Sie mit Ihren Schüler*innen:

Gibt es in unserer Welt böse Zauberer, die alles zerstören wollen? Wenn nicht: Warum passieren trotzdem schlimme Dinge? Wer sind böse Menschen in der echten Welt?

Welche Umweltprobleme könnte man in unserer Welt als „böse Taten“ bezeichnen?

Welche Rolle spielen die Tiere in der Geschichte?

„Eins möcht' ich wirklich mal wissen: Warum haben die Bösen auf der Welt immer so viel Macht, und die Guten haben immer nix – außer vielleicht Stimmverlust oder Reißmatissimus...“

JAKOBA

Stimmen die Schüler*innen zu? Wie begründen die Kinder ihre Haltung zu dieser Aussage?



DIE PUNSCHBRAUEREI

Der Wunschpunsch aus dem Stück muss zunächst mühsam und genau nach Rezept zusammengebraut werden, bevor er wirken kann. Das stellt sich als ein aufwendiger Prozess dar. Die Schüler*innen dürfen sich in die Rolle eines Zauberers oder einer Hexe hineinversetzen und sich nicht nur ein eigenes Rezept überlegen, sondern auch Zutaten sammeln und zusammenmischen. Es wird ausgeschnitten, aufgeklebt und gemalt – die Kinder werden aktiv und kreativ.

Aufgabe

Die Schüler*innen überlegen nun selbst einmal, was in einen echten Zaubertrank reingehört. Hierfür erstellen sie ein eigenes Rezept, welches aus fünf schaurigen Zutaten besteht. Dabei dürfen sich die Kinder selbst überlegen, was ihr Trank bewirkt. Anhand der Wirkung wird dann die Auswahl der Zutaten getroffen. Diese fünf Zutaten werden in Prospekten, Zeitungen oder anderen Druckerzeugnissen gesucht, ausgeschnitten und anschließend in die Kesselvorlage eingeklebt. Der Trank im Kessel kann außerdem nach eigenen Vorstellungen weiter verfeinert werden, indem er von den Kindern ausgemalt wird.

→ Es werden Schere und Kleber benötigt.

Was den satanarchäolügenialkohöllischen Wunschpunsch so besonders macht, ist sein Name. Womöglich muss man den vollständigen Namen zunächst zwei oder drei Male lesen, um die Bedeutung erahnen zu können und die einzelnen Worte herauszufiltern. Lassen Sie es die Schüler*innen doch einmal probieren!

Was sind Perspektivwörter?

Es handelt sich dabei um eines der Wörter, die in Zauberbüchern vielfach Verwendung finden und die man Perspektiv-Wörter nennt, wahrscheinlich, weil sie sich auseinanderziehen und zusammenschieben lassen wie jene altmodischen Fernrohre aus Messing, die man Perspektiv nannte. Es gibt Perspektiv-Wörter, die sich über mehrere Zeilen, ja über eine ganze Seite hinziehen. In sehr seltenen Fällen erstrecken sie sich sogar über ein ganzes Kapitel. Es soll tatsächlich einmal ein ganzes Buch gegeben haben, das nur aus einem einzigen Wort-Ungeheuer dieser Art bestand. Perspektiv-Wörter gelten in Zauberer- und Hexenkreisen als besonders wirkungsvoll. Die Regel, nach der sie gebildet werden, ist einfach, die Herstellung dagegen schwierig.

Es muss nämlich die Anfangs- oder Schlussilbe des einen Wortes – in gerader oder krummer Art – über die Anfangs- oder Schlussilbe eines anderen Wortes geschoben werden können. Die Wörter im Inneren eines langen Perspektiv-Wortes müssen dementsprechend sowohl in das Vorhergehende als auch über das Nachfolgende passen.

Im vorliegenden Fall handelt es sich um folgende sieben Grundbestandteile, die über verschiedene Gelenke miteinander verbunden sind:

SATAN, ANARCH, ARCHÄOLOG, LÜGE, GENIAL, ALKOHOL, HÖLLISCH

Aufgabe

Am Ende dürfen sich die Schüler*innen einen Namen für den Trank ausdenken. Der Name sollte dabei ein Perspektiv-Wort enthalten, das sich aus mindestens drei Worten (für ältere Schüler*innen fünf Worte) zusammensetzt. Hierfür werden mindestens drei zentrale Begriffe, die die Zutaten des eigenen Punschs benennen oder beschreiben, gesammelt und ganz nach dem Motto „satanarchäolügenialkohöllisch“ neu zusammengesetzt.

Beispiele:

→ Aus den Zutaten Erbsen, Seife und Feuer wird: Der **erbseifeurige** Zaubertrank.

→ Aus Feder, rund, Dose, Segel und Geld wird das **federundosegeldliche** Elixier.

Der fertige Punsch der Kinder wird nun wahrhaft magisch. Und da Magie kompliziert ist und mühsam erlernt werden muss, braucht es auch für die neuen Pünsche spezielle Regeln.

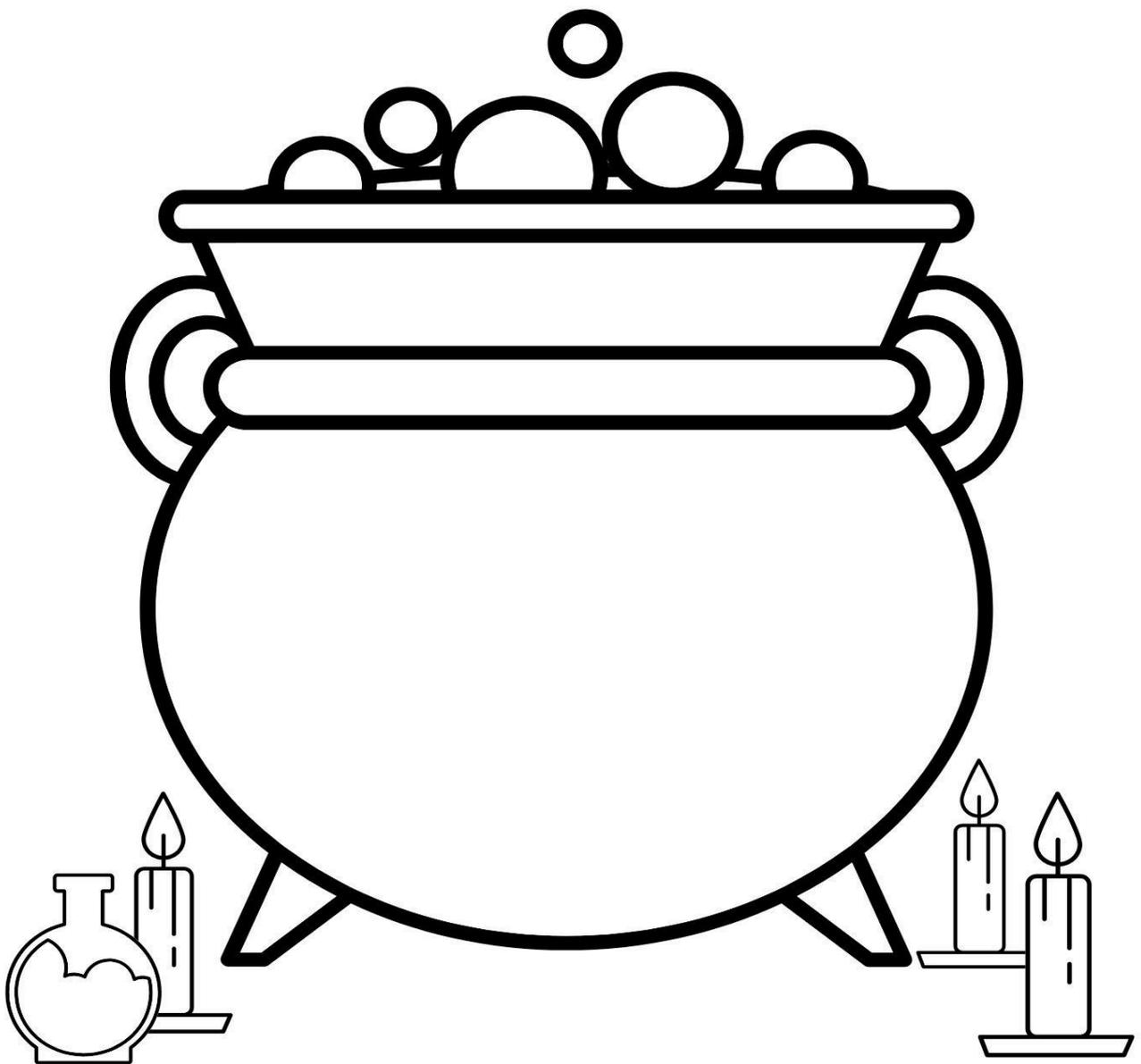
Beim satanarchäolügenialkohöllischen Wunschkunsch muss beispielsweise beachtet werden, dass 1. der Trank nur am Silvesterabend wirkt, 2. immer nur ein Wunsch pro getrunkenem Glas erfüllt wird und 3. immer das Gegenteil der ausgesprochenen Wünsche erfüllt wird.

„Das ist einer der ältesten und mächtigsten bösen Zauber des Universums. Er funktioniert nur in der Silvesternacht, weil da eben das Wünschen eine besondere Wirkung hat. Für jedes Glas dieses Zaubertranks, das man auf einen Zug leert, hat man einen Wunsch frei, der hundertprozentig in Erfüllung geht, wenn man ihn ausspricht. [...] Es handelt sich [jedoch] um keinen x-beliebigen Zaubertrank, mein Junge. Der Satanarchäolügenialkohöllische Wunschkunsch kehrt nämlich alles, was man wünscht, ins Gegenteil um. Man redet von allgemeinem Wohlstand und erzeugt in Wirklichkeit Elend. Man spricht vom Frieden, und das Ergebnis ist Krieg ...“

(Ende, 1989, S. 87 - 92)

Aufgabe

Passend zum Namen und zur Wirkung des Trankes, wird jetzt eine eigene Bedingung für die Wirkungsweise ihres Trankes erfunden. Die Kinder schreiben selbst erdachte Regeln, welchen ihre Tränke unterliegen – wie beim Wunschkunsch aus dem Theaterstück.



THEATERSZENE – Kollege oder Feind?

Im Theaterstück spielen zwei heldenhafte Tiere eine wichtige Rolle: der treue, etwas naive Kater Maurizio di Mauro und die mürrische, aber pflichtbewusste Jakoba Krakel – ein Rabe.

Obwohl die beiden sehr unterschiedlich sind, haben sie ein gemeinsames Ziel: die bösen Pläne von Beelzebub Irrwitzer und Tyrannja Vamperl zu durchkreuzen und die Welt vor einer Katastrophe zu retten. Sie handeln im Auftrag des hohen Rates der Tiere als Spione. Keine einfache Aufgabe, vor allem wenn zwei so unterschiedliche Charaktere wie Rabe und Kater aufeinandertreffen. Maurizio ist überzeugt von seiner Ritterlichkeit, wodurch ein beeindruckender Mut in ihm hervorkommt. Jakoba hingegen nutzt ihre List und ihren Verstand, um ihren Auftrag zu erfüllen. Doch können sie zusammenarbeiten, obwohl sie sich immer wieder streiten? Ihre Zusammenarbeit wird auf die Probe gestellt, während die Zeit gegen sie läuft.



Nach Jakobas Ankunft bricht Unruhe aus. Irrwitzer scheint nicht begeistert vom angekündigten Besuch seiner Tante zu sein. Er packt schnell einige Akten zusammen und rennt hinaus. Jakoba und Maurizio bleiben allein zurück und haben zum ersten Mal die Gelegenheit, sich unter vier Augen auszutauschen...

MAURIZIO Ich mag dich nicht.

JAKOBA Mich mag sowieso keiner, da bin ich dran gewöhnt. Aber wir müssen trotzdem zusammenarbeiten — Kollege.

MAURIZIO Sei still! Ich mache dich darauf aufmerksam, dass ich bei einem Fluchtversuch von meinen Krallen Gebrauch machen werde.

JAKOBA Bist du so blöd, oder tust du nur so? *Maurizio faucht.* Tu mir nix, ich tu dir auch nix. — Kollege.

MAURIZIO Wieso sagst du überhaupt dauernd Kollege zu mir?

JAKOBA Heiliger Galgenstrick, weil wir's doch sind.

MAURIZIO Ein Kater und ein Vogel sind niemals Kollegen. Kater und Vögel sind natürliche Feinde.

JAKOBA Natürlich! Ich mein, natürlich wär das eigentlich natürlich. Aber natürlich nur, wenn die Verhältnisse natürlich sind. In unnatürlichen Verhältnissen sind natürliche Feinde manchmal Kollegen. Verstanden? Du bist doch auch als Geheimagent vom Rat der Tiere hier...

MAURIZIO Wieso? – Du etwa auch? Warum hast du dich denn nicht gleich zu erkennen gegeben?

JAKOBA Hab ich doch. Ich hab dir doch dauernd zugezwinkert.

MAURIZIO Ach, deswegen! Aber das hättest du doch ruhig laut sagen können.

JAKOBA Damit dein Chef alles merkt?

MAURIZIO Der weiß sowieso alles.

JAKOBA Was? Hat er's rausgekriegt?

MAURIZIO Ich habe ihn in die Sache eingeweihet.

JAKOBA Das darf doch nicht wahr sein! Das pustet mich glatt vom Ast!

MAURIZIO Es wäre nicht ritterlich gewesen, einen so gütigen Menschen noch länger zu hintergehen.

JAKOBA Jetzt haut's mir doch gleich den Stöpsel raus! So blöd kann ein einzelner Kater nicht sein. Jetzt ist alles verpatzt.

MAURIZIO Stopp! Du kennst meinen Maestro doch gar nicht! Er ist der größte Wohltäter, den Ich kenne! Heute ist er ein bisschen nervös, aber sonst ist er anders.

JAKOBA Zu dir vielleicht! Er hat dich total eingewickelt!

MAURIZIO Wofür hältst du dich eigentlich!

JAKOBA Ja, schau dich doch bloß um! Was glaubst du denn, was das hier alles ist?

MAURIZIO Ein wissenschaftliches Laboratorium. Hier bereitet er all die Medizin für leidende Kreaturen zu. Auch für meine verlorene Stimme ...

JAKOBA Hast du denn keine Augen im Kopf? Eine Giftküche ist das! Dein guter Maestro ist in Wirklichkeit einer von den übelsten Zauberern, die es überhaupt gibt. So sieht's aus, du Einfaltspinsel! Ein Wohltäter! Ja, Keuchhusten! Die Luft verpesten, das kann er, dein Maestro. Das Wasser vergiften, Mensch und Tier krank machen...

MAURIZIO Du elender Verleumder, nimm das sofort zurück! Ich dulde nicht, dass du meinen Maestro so beleidigst!

JAKOBA Komm nur her, du schlapper Wohlstandssack! Du kannst nix, außer in deinem Korb herumfläzen! Ich mach ein Paket aus dir und schick dich heim zu deiner niedlichen Schmusekätzchenfamilie!

MAURIZIO Ich lasse meine Familienehre nicht besudeln, du elender Flederwisch
Weißt du überhaupt, wen du vor dir hast? Ich stamme aus einem uralten Rittergeschlecht, dem der di Mauros!!

Fragen zur Vorbereitung auf das Lesen der Szene:

Wie könnten ein Kater und ein Rabe reden? Hätten sie eine bestimmte Sprechart oder Betonung? Wie wäre ihre Körpersprache, Mimik und Gestik?



Aufgabe

Nachdem sich die Schüler*innen zu diesen Fragen Gedanken gemacht haben, probieren sie es selbst aus. Die Kinder bewegen sich dazu wie eine Katze oder ein Rabe im Raum. Ziel ist es zu erkennen, welches Kind welches Tier darstellt. Während der Bewegung im Raum dürfen die Schüler*innen aufeinandertreffen und in ihren Rollen miteinander kommunizieren. Wenn die Übung vorbei ist, kehren alle wieder auf ihre Plätze zurück. Wie bewegen sich Rabe und Katze?

Die Erkenntnisse können in das Spielen der Theaterszene einfließen.

Aufgabe

Die Szene wird nun mit verteilten Rollen und in verschiedenen Stimmungen (misstrauisch, wütend, ironisch; eher freundlich und eher feindselig gesinnt) von den Schüler*innen gelesen. Ziel ist, dass die Kinder sich so gut wie möglich in einen Raben und einen Kater hineinversetzen.

Übung: Steigerung

Die Schüler*innen befinden sich in einem oder mehreren Kreisen (je nach Klassengröße). Sie als Lehrperson beginnen, eine subtile Geste oder Bewegung vorzumachen, die mit einem Wort und einem Ton begleitet wird. Der oder die Nächste macht dann dasselbe, aber etwas stärker. Auf diese Weise geht es im Uhrzeigersinn weiter, immer mit einer leichten Steigerung der vorgegebenen Bewegung – bis es nicht weiter geht. Wenn es nicht mehr möglich ist, die Geste oder Bewegung zu steigern, erfolgt eine schrittweise Abschwächung durch den nächsten, bis sie kaum noch wahrnehmbar ist. Ermutigen Sie die Schüler*innen, laut zu werden, zu schreien und große Bewegungen zu machen. Diese Übung bietet den Kindern die Möglichkeit, mehr aus sich herauszukommen und bereitet sie so darauf vor, die Theaterszene bestmöglich zu spielen.

Auswertung:

Fiel die Steigerung den Schüler*innen leicht oder schwer? War die Bewegung oder das Wort / der Ton schwieriger zu steigern? Wie haben die Kinder sich während dieser Übung gefühlt?

WEITERE THEATERPÄDAGOGISCHE ÜBUNGEN

Übung: Streitgespräch

Das Streitgespräch ist ein kontroverser Meinungs austausch. In einem Streitgespräch diskutieren mindestens zwei Gesprächspartner zu einem strittigen Thema. Als Erstes wird geklärt: Wer ist am Gespräch beteiligt? Was ist Anlass/Thema des Streitgesprächs?

Ein Streitgespräch ist dabei keineswegs mit einem echten Streit gleichzustellen. Es dürfen keine Beleidigungen oder Ähnliches fallen und es sollte nicht persönlich werden. Weiterhin wird darauf geachtet, dass die Dialogpartner in etwa gleich „stark“ sind, damit nicht von Beginn an klar ist, wer das Gespräch „gewinnt“. Ein beispielhaftes Szenario, welches von den Kindern gut umgesetzt werden kann, ist das folgende:

Zwei Schüler*innen sitzen sich gegenüber und schauen sich an. Beide denken sich im Stillen einen Gegenstand aus, der sich in Gedanken vor ihnen befindet. Nun beginnen die Kinder, miteinander zu diskutieren, welcher der beiden Gegenstände sich tatsächlich vor ihnen befindet. Ziel ist es, sich emotional in die Lage dieses Streitgesprächs hineinzusetzen und ebenso zu überlegen, auf welche Weise und oder mit welchen Argumenten die Kinder ihre*n Gesprächspartner*in von ihrer Ansicht überzeugen können. Am Ende wird die Übung ausgewertet: Wie haben sich die Schüler*innen während des Gesprächs gefühlt? Was konnten die zuschauenden Kinder beobachten? Wie sind die Schüler*innen bei dieser Aufgabe vorgegangen? Wie haben sie versucht, ihr Gegenüber zu überzeugen? Sollten sie zunehmend lauter geworden sein, warum haben sie dies getan?

Übung: Beschimpfen

Bei dieser Übung wird die Klasse in Paare eingeteilt, die sich mit etwas Abstand einander gegenüberstehen. Sie beginnen langsam aufeinander zuzugehen. Dabei beschimpfen sie sich mit Gemüse- oder Obstnamen. Ein Kind nutzt ausschließlich Gemüseamen; der oder die Partner*in nur Obstbezeichnungen. Je näher sich die Zweierpaare kommen, desto lauter und intensiver soll es werden. Wenn sie sich in der Mitte treffen und danach rückwärts (weiterhin mit Blickkontakt) wieder voneinander entfernen, werden auch die Beschimpfungen schwächer.

Übung: Reimkreis

Im Anschluss an die Punschbrauerei-Aufgaben können Sie diese Übung nutzen, um die Schüler*innen eigene Zaubersprüche schreiben zu lassen, die in Reimform gebracht werden.

Ein Kind im Kreis fängt an und sagt ein Wort. Danach zeigt es auf ein anderes Kind in der Klasse, welches ein Wort sagt, das sich auf das erste reimt. So geht es dann weiter, bis jede und jeder ein Wort gesagt hat oder keine Reimwörter mehr gefunden werden können. In diesem zweiten Fall wird der Reimkreis neu begonnen, indem ein*e Schüler*in ein anderes Wort als Beginn auswählt. Das nächste Wort muss sich dann auf dieses reimen.

Im Anschluss werden diese Reimwörter für das Zauberspruch-Schreiben verwendet.

[6]

THEATERKNIGGE

Ein Theaterbesuch sollte immer etwas Besonderes sein. Aber damit ihr das Stück auch richtig genießen könnt, ist es gut, bereits vorher zu wissen, was man im Theater alles beachten sollte:



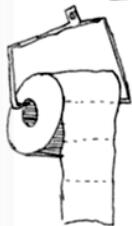
Informiert euch über die Vorstellung: Wisst ihr, welches Stück heute gespielt wird? Vielleicht kennt ihr die Geschichte sogar bereits. Tauscht euch ruhig miteinander aus, was ihr erwartet.



Die Vorstellung fängt pünktlich an. Plant, wie ihr rechtzeitig mit Bus oder Bahn zum Theater kommt, damit ihr noch genügend Zeit habt, euch auf das Stück einzustimmen. Auch das Foyer und der Zuschauerraum sind Orte, an denen man schon eine Menge über das Theater erfahren kann.



Wer rechtzeitig da ist und sich etwas mitgebracht hat, kann sogar vor der Vorstellung noch etwas essen und trinken. Ansonsten habt ihr erst nach dem Stück wieder Zeit dazu.



Denkt daran, vor der Vorstellung noch einmal auf die Toilette zu gehen. Wenn ihr während der Vorstellung müsst, verpasst ihr einen Teil des Theaterstücks und stört vor allem alle anderen im Zuschauerraum.



Theater sehen bedeutet vor allem Zuschauen und Zuhören. Denkt daran, dass es ebenfalls die anderen Personen im Zuschauerraum sowie die Schauspieler*innen auf der Bühne stört, wenn ihr miteinander quatscht. Lachen ist natürlich erlaubt!



Eure Handys haben während der Vorstellung Funkstille.



Eure Jacken und Taschen gebt ihr am besten noch vor der Vorstellung an der Garderobe ab. So kann niemand über eure Sachen stolpern.



Das Theater ist ein Ort, der sauber bleiben soll. Es wäre toll, wenn ihr dabei helft. Dafür gibt es im Foyer Papierkörbe, in die ihr euren Müll werfen könnt.



Nach dem Stück dürft ihr natürlich zeigen, wie sehr es euch gefallen hat. Unsere Schauspieler*innen freuen sich besonders über euren Applaus am Ende der Vorstellung.

NACHWEISE / KONTAKTE / IMPRESSUM

Quellen

Quelle 1:	https://www.universal-music.de/michaelende/biografie
Quelle 2:	https://www.hansottotheater.de/ensemble/team/michael-boehnisch/
Quelle 3:	https://www.deutschlandfunk.de/jubilaem-von-michael-ende-ich-schreibe-eigentlich-nicht-100.html
Quelle 4:	https://akutmag.ch/hexen-heute-und-frueher/
Quelle 5:	https://maerchenpottcast.de/hintergruende/gut-und-boese-im-marchen/
Quelle 6:	https://improwiki.com/de/uebungen

Quelle:

Textpassagen und Zitate aus dem Originalbuch:

Ende, M. (1989). *Der satanarchäolügenialkohöllische Wunschpunsch*. Thienemann Verlag.

Bild Michael Ende: <https://music.metason.net/artistinfo?name=Michael%20Ende>

Bild Michael Böhnisch:

<https://www.hansottotheater.de/spielplan/monatsplan/der-satanarchaeoluegenialkohoellische-wunsch-punsch/3200/michael-boehnisch/>

Bild Wunschpunsch Serie: <https://hgagnondistribution.com/en/titles/animation/wunschpunsch>

Bild Wunschpunsch Buch: <https://www.irisvanbebber.com/12-von-12-im-november-2023/>

Kontakt

Michael Böhnisch

0331 9811-161

m.boehnisch@hansottotheater.de

Manuela Gerlach

0331 9811-160

m.gerlach@hansottotheater.de

Impressum

HERAUSGEBER Hans Otto Theater GmbH Potsdam / Schiffbauergasse 11, 14467 Potsdam / Spielzeit 2024/25

INTENDANTIN Bettina Jahnke GESCHÄFTSFÜHRENDER DIREKTOR Marcel Klett REDAKTION UND GESTALTUNG Michael

Böhnisch FOTOGRAFIEN Thomas M. Jauk FIGURINEN Juan León THEATERPÄDAGOGISCHES MATERIAL Ann-Kristin Lausch

Amtsgericht Potsdam, HRB 7741

Ein Unternehmen der Landeshauptstadt Potsdam, gefördert mit Mitteln der Landeshauptstadt Potsdam und des Ministeriums für Wissenschaft, Forschung und Kultur des Landes Brandenburg