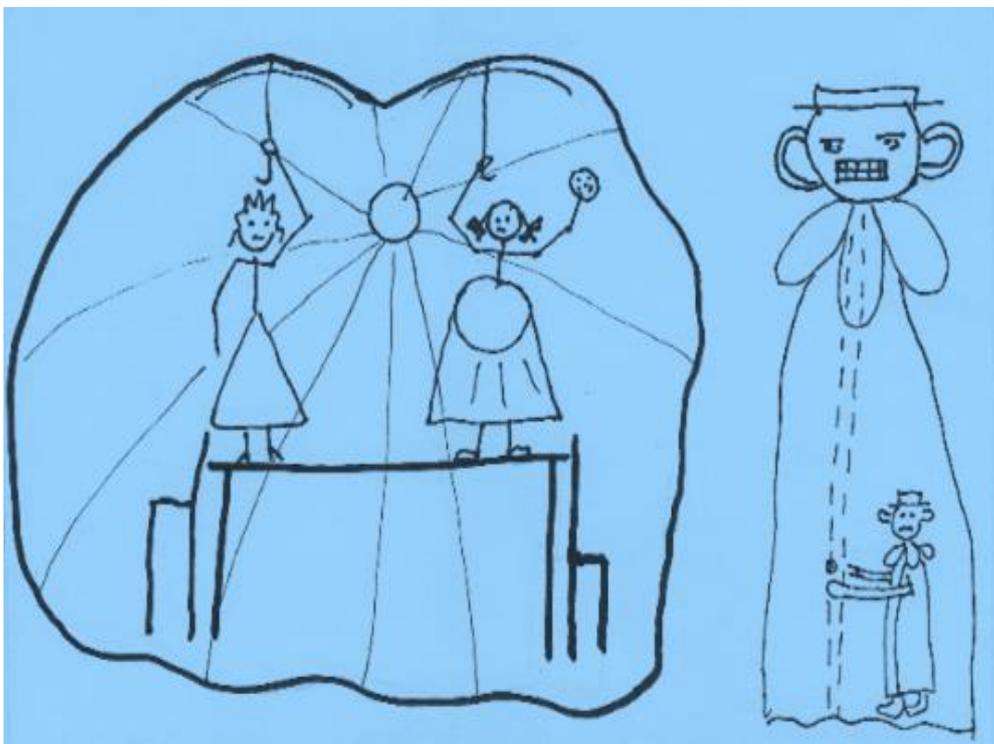


Vom Spielmärchen zum Märchenspiel

Monika Kohler

Kindertheater aus dem freien Rollenspiel entwickeln

Heft 4



Der Königssohn, der sich vor nichts fürchtet

Hinweise zur Benutzung dieser Publikation

Alle angebotenen Inhalte dürfen für den eigenen Unterricht beliebig oft genutzt und kopiert werden.

Die Weitergabe und Nutzung des Heftes ist innerhalb einer Schule erwünscht. Veränderungen, also Streichungen und Ergänzungen, sind bei der Weitergabe mit Nennung der Bearbeiter*in erlaubt.

Die Autorin freut sich über Rückmeldungen der neuen Ideen.

Erstmals erschienen im August 2019.

Autorin: Monika Kohler, Bergstraße 12, 87733 Markt Rettenbach

Impressum: <https://www.theaterspielen-mit-kindern.de/impressum.html>

Inhalt

Der Königssohn, der sich vor nichts fürchtet	5
Realisierungshilfen für die Spielleiter mit Szenenvorlagen	5
Einführung	5
Voraussetzungen:	5
Zusammenfassung des Inhalts:	6
Theaterfassung - Konzept:	6
Für Ihre Jahresplanung:	7
Phase 1: Das freie Rollenspiel / Die Spieleinheiten (SE)	9
Spieleinheit 1: Vorübung 1 - Mein Kinderzimmer	9
Spieleinheit 2: Vorübung 2 - Wilde Tiere	10
Spieleinheit 3: Die Märchenstunde	12
Spieleinheit 4: Das Märchen vertiefen	16
Spieleinheit 5: Szene 1: Im Kinderzimmer, Abschied, Wanderung	18
Spieleinheit 6: Szene 2 Das Riesenhaus - Die gefangene Prinzessin - Das Kegelspiel	21
Spieleinheit 7: Szene 3: Der Baum des Lebens	24
Spieleinheit 8: Szene 4: Der Riesenkampf	26
Spieleinheit 9: Szene 5: Blendung	28
Spieleinheit 10: Szene 6: Der Fluch	31
Spieleinheit 11: Szene 7: Das Wasser des Lebens	32
Spieleinheit 12: Szene 8: Die Erlösung der Prinzessin	34
Spieleinheit 13: Szene 9: Finale	36
II. Phase: Vom Spielen zum Theaterspielen	37
Unterrichtseinheit 14: Die Rollenwahl (50 Minuten)	37
Der Bilderwechsel/ Stundenaufbau:	38
Unterrichtseinheit 15: Musterstunde zu Bild 1	38
Die zwölf Bühnenbilder aus dem bunten Tuch	42
Die Skizzen zeigen an, wie Sie das bunte Tuch als Kulisse verändern. Den Szenenwechsel automatisieren Sie, indem Sie für jede Szene immer die gleichen Helfer benennen.	42
Bild 1 - Auftakt:	42
Bild 2 - Das Kinderzimmer:	42
Bild 3 - Die Wanderung:	42
Bild 4 - Der Riesenwald:	42
Bild 5 - Das Riesenhaus:	43
Bild 6 - Der Baum des Lebens:	43
Bild 7 - Baden im Fluss:	43

Bild 8 - Blendung und Abgrund:	43
Bild 9 - Das Bächlein im Wald:	44
Bild 10 - Prinz und Prinzessin.	44
Bild 11 - Die Quälgeister:	44
Bild 12 - Hochzeitsgewand zum Auszug:	44
Einzelproben:	45
III. Die Aufführungen	46
Textbeispiel	46
Das Kinderheft vom Königssohn	60
K 2 - Vorübung 1 und Szene 1–Ratespiel : Meine Spielsachen, Lösungen A	61
K 3 - Lösungen B auf die Rückseite von Rätsel B kleben!	62
K 4 - Szene 1 - Ratespiel: Satz mit Rätselkarten –Rätsel A Klebe das Blatt auf Karton und die Lösungen A auf die Rückseite!	63
K 5 - Szene 1 - Ratespiel: Satz mit Rätselkarten –Rätsel B Klebe das Blatt auf Karton und die Lösungen B auf die Rückseite!	64
K 6 - Vorübungen 2: Kleine Fabeln	65
K 7 - Zehn Tiermasken zu den Fabeln	67
K 8 - Spieleinheit 3: Märchenstunde: Der Königssohn, der sich vor nichts fürchtet.	78
K 9 - UE 5 Das Wanderlied	80
K 10 - UE 7: Den Apfel des Lebens gewinnen	81
K 11 - UE 8: Kampfregeln:	82
K 12 Die Rollenwahl	83
K - 13: Szenenvorlage: In welchen Szenen spiele ich mit? Wie stelle ich mir meinen Auftritt vor? Habe ich für das bunte Tuch oder für Requisiten zu sorgen?	84
K 13 - ab UE 14: Spiele zum Einstimmen und Ausklingen:	91
K 14 - Ab UE 14 Was der Königssohn mit seinem Ring alles kann: Pantomimische Kraftarbeiten verrichten	92
K 15 - Instrumentalmusik zur Szene: Der Baum des Lebens	93
K 16 - Beilagen zum integrativen Arbeiten, Auswahl	94
K 18 - Szenen, vereinfacht: Zeichne einen Stern, wo du mitmachst! Die Förderlehrer*in kann den Text so bearbeiten, dass sie individuell Schwierigkeiten hervorheben kann. Beispiel (ie))	96

Der Königssohn, der sich vor nichts fürchtet Ein Märchen aus der Sammlung der Brüder Grimm

Realisierungshilfen für die Spielleiter mit Szenenvorlagen

Einführung

Der Königssohn, der sich vor nichts fürchtet –

dem gefiel ´s nicht mehr daheim - ihm war einerlei, wohin der Weg führte:

„Ich kann alles, wozu ich Lust habe“ behauptet er von sich – „Ich will den Apfel des Lebens schon finden und ich weiß nicht, was mich davon abhalten sollte.“

Der Königssohn strotzt vor Selbstsicherheit. Von Falschheit weiß er nichts. Zweifel und Versagen versteckt er vor sich selbst unter einer dicken Decke aus Wagemut. - Was ist denn das für ein Typ?

Eine solche Frage stellen wir den Kindern der Schulspielgruppe nicht. Und trotzdem bekommen wir, wenn sie diesen „Typen“ spielen, die klare Antwort: Das ist einer, der auf der Schwelle vom Kind zum Erwachsenen steht. „Vor nichts“ fürchten sich Menschen, die sich vor dem Leben und der Liebe mehr fürchten als vor dem Tod. Draufgänger. Abenteurer.

Also haben wir für diese Geschichte wieder einmal unsern bunten „Fallschirm“ hervorgeholt. Wenn dieser Typ keine Bremse hat, weder Vorsicht, Nachsicht oder Rücksicht kennt, wenn er sich so ins Leben stürzt, dann halten wir für ihn unseren bunten „Fallschirm“ bereit und wünschen uns, dass für all die pubertierenden, unverstandenen, sich abgrenzenden, türenschnellenden Kinder eine bunte, liebevolle Bremse bereitstünde...

Pubertät - ein Thema für die Kleinen?

Mit Donnerstimme verkündet der riesige Riese die klare Trennung von „Gut und Böse“: Er ist der Böse und Hinterhältige! Dem Prinzen gehört die Sympathie der Kinder, denn er befreit sich von den Zwängen seiner Herkunft und seiner Aufgaben. Er sucht das Abenteuer und findet seine Fähigkeiten, indem er die auferlegten Prüfungen besteht. Alle Schwierigkeiten bewältigt er gut und richtig. Wo diese märchenhafte Klarheit herrscht, sind auch die Kleinsten eingeladen, zu schauen und ihr Bild von der Welt im klaren Spiegel zu sehen. Im realen Leben dann kann einer, der die reinen Farben der Entscheidung kennt, alle Nuancen mischen zwischen Theorie und Praxis, zwischen Anspruch und Wirklichkeit und seinem Wollen und Können Ausdruck verleihen.

Voraussetzungen:

Alter der Spieler: eine große Altersstreuung ist möglich zwischen 7 und 12 Jahren, aber möglichst nur drei Jahrgänge zusammen, also 7 bis 10; 8 bis 11; 9 bis 12 Jahre

Rollens: zwischen 10 und 20 Spieler

Märchenbesetzung: Königssohn, Königin Mutter, König Vater, Riese, Löwe (mehrere wilde Tiere), Prinzessin (Braut des Riesen), (Wasser des Lebens, Vöglein).

eingefügte Rollen: Begleiter des Königssohns Schnätterengpeng (Trompete), Begleiterin der Prinzessin Pomponella (Pauke oder Rahmentrommel).

Gruppen: Spielsachen des Königssohnes, Bäume im Zauberwald, Kegel des Riesen, wilde Tiere, Zaun um den Baum des Lebens, Quäl-Teufelchen, Diener, Wanderszene mit Schirmen.

Arrangement: Die Darsteller sind zu Beginn unter dem großen Schwungtuch versteckt und kommen nach und nach im Handlungszusammenhang hervor. Alle Szenenbilder werden mit einem großen bunten Schwungtuch dargestellt. Bei den Wanderungen des Königssohnes gehen die Spieler mit dem Schwungtuch in der Runde, einige Spieler drehen gleichbunte Regenschirme; der Königssohn läuft in Gegenrichtung. Außer einem Schülertisch mit zwei Stühlen als Aufstiegshilfen sind keine Bühnenaufbauten nötig.

Für die Requisiten stehen zwei Körbe (Spielsachen und Tiermasken) und ein Schirmständer hinter den Aufstiegshilfen bereit.

Weitere Arbeitsgruppen: Orff- Gruppe, Flötengruppe und Schulchor können mit einbezogen werden.

Zusammenfassung des Inhalts:

Ein Königssohn zieht in die Welt und will Abenteuer erleben. Er trifft einen Riesen. Dieser beauftragt ihn, für seine Braut den Apfel des Lebens zu erringen, weil er die Aufgabe selbst nicht lösen konnte. Der Königssohn überwindet alle Hindernisse: den unbekanntem Weg, wilde Tiere, den hohen Zaun um den Baum des Lebens und erfüllt die Aufgabe mit Leichtigkeit. Um den Apfel pflücken zu können muss er durch einen Ring greifen. Er übergibt den Apfel dem Riesen. Die Braut merkt, dass der Riese den Apfel nicht selbst gepflückt hat, weil der Ring fehlt. Der Riese kämpft mit dem Königssohn um den Ring, kann ihn aber nicht besiegen. Mit List blendet der Riese den Königssohn und führt ihn zu einem Abgrund, in den der Riese letztendlich selbst fällt. Ein wilder Löwe, der den Baum des Lebens bewacht hatte, war dem Königssohn treu gefolgt. Dieser beschützt ihn und führt ihn in den Wald zu einer Quelle, zum Wasser des Lebens. Der Königssohn wäscht sein Gesicht und sieht wieder. Nun besteht er sein zweites Abenteuer: Er erlöst die Prinzessin. Dazu muss er schweigend und ohne Furcht die Qualen einer Meute kleiner Quälgeister aushalten. Am Morgen stärkt ihn die Prinzessin mit dem Wasser des Lebens. Prinz und Prinzessin halten Hochzeit.

Theaterfassung - Konzept:

Das bunte Tuch in Regenbogenfarben leitet durch alle Szenen und ersetzt die Kulissen. Bei den Wanderszenen ergänzen bunte Strandschirme, ebenfalls in Regenbogenfarben das Bild. Die Kinder drehen dabei die Schirme in Gegenrichtung.

Zum Beginn des Stückes kommen die „Spielsachen“ unter dem bunten Tuch hervor und laden den Königssohn zum Mitspielen ein. Er zeigt kein Interesse und will nur zerstören. Die königlichen Eltern, die über dem Tuch auf einer Schülerbank stehen, sind ratlos.

Der Königssohn nimmt einen Gefährten mit und zieht in die Welt. Heimlich zieht die rosa Kuh Rosa mit, obwohl der Königssohn keine Milch mehr trinken will.

Hinter dem Zauberwald ist das Haus des Riesen. Dort hält der Riese eine Prinzessin gefangen, die er heiraten will. Die Gefährtin der Prinzessin schlägt ihn immer wieder in die Flucht, denn die Schwachstelle des Riesen sind seine Trommelfelle und die Gefährtin haut auf die Pauke. Die Prinzessin verspricht ihm die Ehe, wenn er aus dem Wundergarten vom Baum des Lebens einen Apfel für sie holt. Der Riese geht los.

Nach dem Weg durch den gefährlichen Zauberwald gelangen der Prinz und seine Begleiter zum Haus des Riesen.

Dort findet der Königssohn ein riesiges Kegelspiel und kegelt damit. Die geraubte Prinzessin und ihre Gefährtin schauen heimlich zu.

Da kehrt der Riese zurück und staunt über die Kraft des Prinzen. Er bittet ihn, dass er für die Prinzessin den Apfel des Lebens holen soll.

Der Königssohn holt den Apfel des Lebens, aber die Prinzessin glaubt nicht, dass der Riese den Apfel geholt hat, weil ihm der Ring fehlt, durch den der Held mit dem Arm schlüpfen muss, bevor er den Apfel pflücken darf.

Es kommt zum Kampf zwischen dem Riesen und dem Königssohn, weil dieser den Ring nicht hergibt.

Der Riese schlägt vor, dass sie sich im Fluss abkühlen und dann weiterkämpfen. Der Königssohn legt seine Kleider ab und schwimmt. Derweil stiehlt der Riese den Ring. Aber der treue Löwe, der dem Prinzen aus dem Wundergarten gefolgt ist, holt den Ring zurück.

Da tritt der Riese aus dem Hinterhalt und blendet sowohl den Gefährten als auch den Königssohn selbst. Er führt den Königssohn an einen Abgrund. Der Königssohn soll hinunter in den Tod stürzen, dass der Riese den Ring abziehen kann. Aber der tapfere Löwe zieht ihn vom Abgrund zurück.

Der Riese macht einen zweiten Versuch. Da stürzt ihn der Löwe in den Abgrund. Im Fallen verflucht er die Prinzessin, die an allem schuld ist. Sein schmutziger Mantel fliegt zu ihr und deckt ihre Schönheit zu.

Der Löwe führt Herr und Diener zum Wasser des Lebens, wo ihre Augen wieder heil werden.

Nun gehen sie zur Prinzessin, die in den schmutzigen Mantel gehüllt ist. Dort muss der Prinz im Haus des Riesen über Nacht die Quälgeister besiegen.

Das Haus wird zum Schloss und große Hochzeit ist angesagt.

Für Ihre Jahresplanung:

Bei einer Übungseinheit von 90 Minuten sind 85 Minuten für die Arbeit gerechnet, 5 Minuten fürs Aufräumen. Das „Ankommen“, also der Kontakt zu den Kindern, ist nicht eingerechnet. Auch das Aufräumen dauert manchmal länger.

Überblick über die Übungseinheiten:

- | | |
|---|-------------------------|
| 0. Vorübungen und Vorstellung des Märchens: | 3 Übungseinheiten |
| I. Erarbeitung im freien Rollenspiel: | 9 bis 12 Spieleinheiten |

Manchmal ist erforderlich, dass Sie eine Stunde teilen oder wiederholen.

II. Vom Spielen zum Vorspielen:	12 Bilder – ca. 8 Übungseinheiten
	1-2 Gesamtproben (mit mitwirkenden Gruppen)
	1-2 Endlosproben durch das ganze Stück
III. Die Aufführungen:	Hauptprobe mit eingeladenen Grundschulern
	Premiere mit den Familien
	3 bis 4 Aufführungen für Schüler und Familien

Sie benötigen also 20 Doppelstunden und für die Gesamtproben, die Einzelproben und die Aufführungen Zusatzzeit.

Machen Sie sich eine Liste der Kinder mit Telefon der Eltern, notieren Sie Klasse und Klassenlehrer der Spieler, dass Sie Absprachen planen können. Halten Sie guten Kontakt zum Chef und zum Hausmeister der Schule. Viele Eltern sind auch mit einem Kontakt untereinander einverstanden.

Phase 1: Das freie Rollenspiel / Die Spieleinheiten (SE)

Zwei Szenen aus dem Stück nehme ich voraus um zu prüfen, ob die Kinder sich auf die Themen einlassen.

Spieleinheit 1: Vorübung 1 - Mein Kinderzimmer

Material:

Spielzeugkiste (Ausleihen vom Kindergarten oder verschiedenes Spielzeug mitbringen lassen!), Rätselkarten: K 2 -vier Seiten im Kinderheft), Tücher aus der Klamottenkiste; Blankokärtchen, Spielkarten und Stifte aus dem Bastelkoffer

Schwerpunkt:

Kennen-lern-Übung, Spiel- Interessen austauschen

Überblick:

Mit einer Spielzeugtombola wird die Stunde eröffnet. Erste Kontakte entstehen beim Spiel in Kleingruppen. Einzelgänger üben Rätsel, die sie anschließend in der Gruppe einbringen.

Weitere Kontakte stiften Sie mit Improvisationsspielen wie „Ball spielen ohne Ball“ oder „Kegeln“ ohne Kegel.

Es folgen kleine Rollenspiele, erst geführt, dann frei. Die Stunde endet mit einer Gesprächsrunde.

Ankommen:

Einige ankommende Kinder dürfen die Spielzeugkiste auspacken. Sprechen Sie mit den Kindern über die einzelnen Spiele und Spielsachen. Womit spielen Sie zu Hause? Mit wem spielen sie? Was spielen sie? Welche Spielsachen mögen sie und welche nicht? Bereiten Sie mit den Kindern eine Tombola vor: Lassen Sie die Spielsachen einzeln in der Raummitte unter Tüchern verstecken und lassen Sie einen doppelten Nummernsatz schreiben. Eine Nummer sollen die Kinder auf je ein Spielzeug legen, die andere kommt in einen Kartensatz, aus dem die Kinder eine Zahl ziehen.

Einstimmung: (Je nach Teilnehmerzahl 5 bis 15 Min.)

Jedes Kind holt sein eingelöstes Spielzeug und setzt sich in den Kreis damit. Geben Sie ein Beispiel für die Vorstellungsrunde, indem Sie sich selber vorstellen: „Ich heiße XXX und habe einen Ball bekommen. Ich spiele gerne Ball.“ Oder: „Ich heiße XXX und habe einen kleinen Bagger bekommen. Damit spiele ich überhaupt nicht. Wer tauscht mit mir?“ Kinder, die gerne tauschen wollen, setzen sich in die Mitte auf den Boden.

Spielzeit: (Lassen Sie bei Zeitmangel einige Spiele aus.)

Spiel 1: (20 Min.) Wenn Kinder schon ein passendes Spielzeug haben, dürfen sie einen Partner oder eine Gruppe zum Spielen aussuchen und sich im Raum eine Spielecke herrichten. Die anderen Kinder tauschen und spielen dann. Wer weder Spielzeug noch Partner gefunden hat, aber lesen kann, bekommt Rätselkarten.

Spiel 2: (5Min.)Lassen Sie die Rätsel nach der Spielzeit vorlesen und lösen.

Spiel 3: (10 Min) Bewegen Sie sich, als würden Sie einen Ball prellen und erklären Sie das nächste Spiel: Alle Rätsel sind gelöst, jetzt habt ihr unsichtbare Spielsachen und alle raten!

Wer ein Rätsel weiß, tritt in den Kreis.

Spiel 4: (10 Min.) Lassen Sie die Stühle wegräumen und üben Sie im Kreis werfen und fangen mit dem „Ball“. Erst ganz langsam, dann immer schneller. Lassen Sie den „Ball“ riesengroß sein, dann wieder klein. Machen Sie den Kindern den Blickkontakt bewusst: der Werfer schaut den Fänger an.

Spiel 5: (10 Min.) Nun fragen Sie die Kinder nach einem Kegelspiel. Weil keines da ist, sind wir selber Kegel und haben unsichtbare Kugeln. Wir üben das Umfallen mit Drehung ein, damit wir uns nicht wehtun. Stellen Sie sich hinter den Werfer und zeigen Sie mit den Fingern, wie viele Kegel fallen sollen.

Rollenspiel im Halbkreis: (10 Min.) Stell dir vor, du hast einen Freund. Er heißt Hanslustig. Du besuchst ihn. Ihr wollt im Kinderzimmer spielen. Oh je, da sieht es übel aus!

Lassen Sie erzählen, wie es bei Hanslustig wohl aussieht.

Impuls: Plötzlich geht die Tür auf und die Eltern kommen herein. – Äußerungen der Kinder

Spiel in Dreier- oder Vierergruppen, frei in den Zimmerecken spielen.

Ausklang: Gesprächsrunde im Sitzkreis: (10 Min.)

Fragen: Welches Spiel hat euch am besten gefallen? Wem räumt die Mama noch das Zimmer auf? Sind die Eltern zufrieden wie ihr aufräumt?

Ausblick: Stellen Sie das nächste Thema vor: „Wilde Tiere“.

Spieleinheit 2: Vorübung 2 - Wilde Tiere

Schwerpunkt:

Tiere darstellen, eine Geschichte hören und gestalten

Überblick:

Basteln Sie mit den ankommenden Kindern Tiermasken und verwenden Sie diese gleich im Tanz der Tiere. Nachdem die Kinder Tierrätsel dargestellt und gelöst haben, hören sie kleine Fabeln und begleiten gestisch das Geschehen. Lassen Sie die kleinen Szenen anschließend im freien Rollenspiel gestalten. Das letzte Spiel verweist auf den Baum des Lebens und verlangt von den Kindern Achtsamkeit und Körperbeherrschung. Die Stunde klingt mit einer Gesprächsrunde aus, in der Sie die Interessen der Kinder kennenlernen, ihre guten Spielerfahrungen bestätigen und Missstimmungen auflösen können.

Material:

Bastelkoffer, Kinderheft: K 6/ K 7: Faltschnittbögen für Tiermasken und Tierfabeln

Ankommen:

(10 Min. von der Stunde einrechnen, gleitender Übergang.) Geben Sie Hilfestellung, wenn die Kinder Faltmasken ausschneiden und bemalen.

Einstimmung:

(10 Min.) Die Kinder setzen ihre Tiermasken auf und bewegen sich zu „Urwaldmusik“ im Raum. Beim Musikstopp schlafen sie ein, beim Klangzeichen wachen sie langsam auf und tanzen, wenn die Musik wieder beginnt.

Übungszeit:

Spiel 1, Sitzkreis: (20 Min.) Fordern Sie die Kinder auf, die Masken unter den Stuhl zu legen. Wer kann ein Tier so darstellen, dass die anderen Kinder es erraten? Immer ein Kind tritt in die Kreismitte und stellt ein Tier dar. Wer richtig geraten hat, darf selbst ein Tier darstellen oder an ein anderes Kind weitergeben.

Spiel 2: (10 Min.) Nun setzen die Kinder ihre Masken wieder auf den Kopf. Lesen Sie kleine Fabeln vor. Beim zweiten Vorlesen kommen die Kinder mit der entsprechenden Maske in den Kreis und spielen zur Geschichte.

Freies Rollenspiel: (10 min.) Lassen Sie die Geschichten in Kleingruppen eigenständig ohne Vorlesen spielen.

Spiel 3: (10 Min.) Beginnen Sie wieder mit Urwaldmusik, mit Tanzen, schlafen und Aufwachen. Dann erklären Sie die Szene: Wilde Tiere lagern um den Baum des Lebens und beschützen ihn, dass niemand einen Apfel stehlen kann.

Teilen Sie jetzt die Gruppe in wilde Tiere und Apfeldiebe. Lassen Sie den „wilden Tieren“ die Augen verbinden. Sie lagern im Kreis um einen Stuhl mit Äpfeln. Die Apfeldiebe schleichen sich an und stehlen die Äpfel – oder sie werden berührt und werden zum wilden Tier.

Ausklang: Gesprächsrunde (10 Min.)

Schneiden Sie die Äpfel und bieten Sie die Schnitze den Kindern an. Erforschen Sie im Gespräch, welche Kleingruppen beim freien Rollenspiel gut harmoniert haben, wer eventuell einen Freund braucht für Hilfestellungen aller Art, wer dazu geeignet wäre. Bringen Sie auch den stummen Ärger zur Sprache, wenn ein Kind ständig die anderen stört oder verlacht oder wenn einer immer seinen Kopf durchsetzen will. Bearbeiten Sie, was Sie erfahren haben, in den nächsten Stunden in einer passenden Fabel!

Ausblick:

Erzählen Sie den Kindern, dass sie nächstes Mal die Geschichte erfahren, die sie im Theater spielen werden.

Nachbereitung:

Kennzeichnen Sie nach jeder Stunde Spiele, die locker von den Kindern gespielt wurden und Spiele, die Sie aus Zeitmangel ausgelassen haben! Sie können diese in der II. Phase: „Vom Spielen zum Vorspielen“ gut als Einstimmung oder Ausklang verwenden.

Spieleinheit 3: Die Märchenstunde

Schwerpunkt: Kennenlernen des Originaltextes

Überblick:

Nach einer Phantasiereise mit Übungen zur Konzentration und für das Zuhören erzählen oder lesen Sie die Geschichte. Vielleicht schaffen Sie es, einen Teil der Geschichte auswendig zu lernen? Wenn nicht, tragen Sie das Märchen aus dem Buch vor.

Unterbrechen Sie bei der Erzählung des Riesen, wie der Baum des Lebens zu finden sei. Lassen Sie den Weg blind vorwärts und rückwärts erzählen.

Eine weitere Unterbrechung mit Mutproben und einem Blindenspiel folgt, bevor der Löwe den Königssohn zum Wasser des Lebens führt.

Material:

buntes Schwungtuch, Äpfel, Klangschale, Papiertaschentücher, Abfalltüte, K - 8 - Märchentext original und K 17/K 18 - stark vereinfacht zur Differenzierung, K -1 - Deckblatt für das „Heft vom Königssohn“, Mappen zum Einheften der K-Blätter.

Ankommen:

Freies Spiel mit dem bunten Schwungtuch. Ein Kind wird heimlich instruiert, dass es vor Beginn der Phantasiereise die „Aktion saubere Nase“ durchführen soll.

Einstimmung: Phantasiereise mit Übungen: (15 Min.)

Heute fliegen wir auf unserem bunten Schwungtuch ins Märchenland. Alle setzen sich so auf das Tuch, dass ihr niemanden anstoßt.

Unterbrechung:

Aktion saubere Nase! Aktion saubere Nase!

Der instruierte Schüler teilt Taschentücher aus und öffnet die Fenster. Sie erklären: Wer nicht durchatmen kann, kann nur schlecht zuhören. Und heute hört ihr eine ausführliche Geschichte. Also schnäuzt gut durch und werft das Taschentuch in den Müllsack!

Anweisung zur wechselseitigen Atmung aus dem Yoga, beruhigend:

Jetzt können wir losfliegen. (Seitenverkehrt vormachen!) Lege den rechten Daumen auf den rechten Nasenflügel und atme ein. Lege jetzt den Mittelfinger auf den linken Nasenflügel und lasse den Daumen los, atme rechts aus und wieder ein. Daumen drauf – links aus und ein – Mittelfinger drauf- rechts aus und ein. - Nach drei doppelseitigen Atemzügen lassen Sie durch beide Nasenlöcher dreimal aus- und einatmen. Beginnen dann mit dem Mittelfinger und führen Sie wieder drei doppelseitige Atemzüge durch. Achten Sie auf Linkshänder! Sprechen Sie nicht, sondern führen Ihnen die linke Hand.

Phantasiereise: Wer kann, schließt die Augen. Stelle dir vor, wie du auf dem bunten Tuch durch die Luft fliegst, weit, weit weg! Du fliegst durch weiße Wattewolken, durch den blauen Himmel, den ganzen Tag im Sonnenschein. Du wirst müde und schläfst ein. Mitten in der Nacht erwachst du und siehst einen wunderbaren Sternenhimmel. Betrachte ihn!

(Pause) Kennst du ein Sternbild? - Den großen Wagen oder den Orion? Die Erde ist ganz dunkel. Nur ein kleines Licht brennt irgendwo da unten.

Übung aus der Kinesiologie, Vorbereitung auf das Zuhören: Oh, wir fliegen genau auf das Licht zu! Streicht eure Segelohren aus, damit wir sicher landen! Steckt beide Daumen in die Ohren und streicht damit nach außen über den Ohrenrand! Manch einem tut das ein bisschen weh, aber dafür landen wir sicher und können gut zuhören.

Oh, ein Schloss! Wir fliegen um das Schloss und können kurz ins Fenster schauen: König und Königin sitzen im Bett und können nicht schlafen! Was ist nur los in dem Schloss?

Das will ich Euch erzählen! Sie machen sich große Sorgen um ihren Sohn, den Königssohn. Der will nämlich einfach fort von zu Hause, obwohl es ihm doch an nichts fehlt!

Spielzeit:

Originalversion Brüder Grimm: Der Königssohn, der sich vor nichts fürchtet. (25 Min.)

Es war einmal ein Königssohn, dem gefiel's nicht mehr daheim in seines Vaters Haus, und weil er vor nichts Furcht hatte, so dachte er: Ich will in die weite Welt gehen, da wird mir Zeit und Weile nicht lang, und ich werde wunderliche Dinge genug sehen. Also nahm er von seinen Eltern Abschied und ging fort, immer zu, von Morgen bis Abend, und es war ihm einerlei, wo hinaus ihn der Weg führte. Es trug sich zu, dass er vor eines Riesen Haus kam, und weil er müde war, setzte er sich vor die Türe und ruhte. Und als er seine Augen so hin und her gehen ließ, sah er auf dem Hof des Riesen Spielwerk liegen: das waren ein paar mächtige Kugeln und Kegel so groß als ein Mensch. Über ein Weilchen bekam er Lust, stellte die Kegel auf und schob mit den Kugeln danach, schrie und rief, wenn die Kegel fielen, und war guter Dinge. Der Riese hörte den Lärm, streckte seinen Kopf zum Fenster hinaus und erblickte einen Menschen, der nicht größer war als andere und doch mit seinen Kegeln spielte. „Würmchen“, rief er, „was kegelst du mit meinen Kegeln? Wer hat dir die Stärke dazu gegeben?“ Der Königssohn schaute auf, sah den Riesen an und sprach: „Oh du Klotz, du meinst wohl, du hättest allein starke Arme? Ich kann alles, wozu ich Lust habe.“ Der Riese kam herab, sah dem Kegeln ganz verwundert zu und sprach: „Menschenkind, wenn du der Art bist, so geh und hol mir einen Apfel vom Baum des Lebens.“ – „Was willst du damit?“, sprach der Königssohn. „Ich will den Apfel nicht für mich“, antwortete der Riese, „aber ich habe eine Braut, die verlangt danach; ich bin weit in der Welt umher gegangen und kann den Baum nicht finden.“ – „Ich will ihn schon finden“, sagte der Königssohn, „und ich weiß nicht, was mich davon abhalten soll, den Apfel herunterzuholen.“ Der Riese sprach: „Du meinst wohl, das wäre so leicht?“

Anweisung: Gleich sagt der Riese, was einer beachten muss, wenn er den Apfel gewinnen will. Schließt die Augen und macht euch im Kopfkino ein Bild davon!

Text: Der Garten, worin der Baum steht, ist von einem eisernen Gitter umgeben, und vor dem Gitter liegen wilde Tiere, eins neben dem anderen, die halten Wache und lassen keinen Menschen hinein.“ – „Mich werden sie schon einlassen“, sagte der Königssohn. „Ja, gelangst du auch in den Garten und siehst den Apfel am Baum hängen, so ist er doch noch nicht dein: es hängt ein Ring davor, durch den muss einer die Hand stecken, wenn er den Apfel erreichen und abbrechen will, und das ist noch keinem geglückt.“ – „Mir soll's schon glücken“, sprach der Königssohn.

Verifizieren: *(nach einer kurzen Pause)* Konntest du alles gut im Kopfkino sehen?

Wer kann erzählen?

Wer kann den Film rückwärts laufen lassen? Erst der Apfel, dann?

Äußerungen

Text: Da nahm er Abschied von dem Riesen, ging über Berg und Tal, durch Felder und Wälder, bis er endlich den Wundergarten fand. Die Tiere lagen ringsherum, aber sie hatten die Köpfe gesenkt und schliefen. Sie erwachten auch nicht, als er herankam, sondern er trat über sie weg, stieg über das Gitter und kam glücklich in den Garten. Da stand mitten inne der Baum des Lebens, und die roten Äpfel leuchteten an den Ästen.

Impuls: Hoffentlich macht er jetzt alles richtig! *(Er muss erst durch den Ring greifen!)*

Text: Er kletterte an dem Stamm in die Höhe, und wie er nach einem Apfel reichen wollte, sah er einen Ring davor hängen, aber er steckte seine Hand ohne Mühe hindurch und brach den Apfel. Der Ring schloss sich fest an seinen Arm, und er fühlte, wie auf einmal eine gewaltige Kraft durch seine Adern drang. Als er mit dem Apfel von dem Baum wieder herabgestiegen war, wollte er nicht über das Gitter klettern, sondern fasste das große Tor und brauchte nur einmal daran zu schütteln, so sprang es mit Krachen auf. Da ging er hinaus, und der Löwe, der davor gelegen hatte, war wach geworden und sprang ihm nach, aber nicht in Wut und Wildheit, sondern er folgte ihm demütig als seinem Herrn.

Der Königssohn brachte dem Riesen den versprochenen Apfel und sprach: „Siehst du, ich habe ihn ohne Mühe geholt.“ Der Riese war froh, dass sein Wunsch so bald erfüllt war, eilte zu seiner Braut und gab ihr den Apfel, den sie verlangt hatte. Es war eine schöne und kluge Jungfrau, und da sie den Ring nicht an seinem Arm sah, sprach sie: „Ich glaube nicht eher, dass du den Apfel geholt hast, als bis ich den Ring an deinem Arm erblicke.“ Der Riese sagte: „Ich brauche nur heimzugehen und ihn zu holen“, und meinte, es wäre ein leichtes, dem schwachen Menschen mit Gewalt wegzunehmen, was er nicht gutwillig geben wollte. Er forderte also den Ring von ihm, aber der Königssohn weigerte sich. „Wo der Apfel ist, muss auch der Ring sein“, sprach der Riese, „gibst du ihn nicht gutwillig, so musst du mit mir darum kämpfen.“

Sie rangen lange Zeit miteinander, aber der Riese konnte dem Königssohn, den die Zauberkraft des Ringes stärkte, nichts anhaben. Da sann der Riese auf eine List und sprach: „Mir ist warm geworden bei dem Kampf und dir auch, wir wollen im Flusse baden und uns abkühlen, eh wir wieder anfangen.“

Unterbrechung: Weil ihr so gut zugehört habt, dürft ihr jetzt auf dem bunten Schwungtuch „Schwimmen gehen“. *Bilden Sie zwei Gruppen, eine sitzt um das Tuch und schlägt kleine Wellen, die andere Gruppe spielt „Schwimmer“. Nach dem Wechsel lassen Sie wieder die Ohren ausstreifen und loben Sie die Kinder wieder, die so gut zuhören können!*

Text: Der Königssohn, der von Falschheit nichts wusste, ging mit ihm zu dem Wasser, streifte mit seinen Kleidern auch den Ring vom Arm und sprang in den Fluss. Als bald griff der Riese nach dem Ring und lief damit fort, aber der Löwe, der den Diebstahl bemerkt hatte, setzte dem Riesen nach, riss den Ring ihm aus der Hand und brachte ihn seinem Herrn zurück. Da stellte sich der Riese hinter einen Eichbaum, und als der Königssohn beschäftigt war, seine Kleider wieder anzuziehen, überfiel er ihn und stach ihm beide Augen aus.

Nun stand da der arme Königssohn, war blind und wusste sich nicht zu helfen. Da kam der Riese wieder herbei, fasste ihn bei der Hand wie jemand, der ihn leiten wollte und führte ihn auf die Spitze eines hohen Felsens. Dann ließ er ihn stehen und dachte: Noch ein paar Schritte weiter, so stürzt er

sich tot, und ich kann ihm den Ring abziehen. Aber der treue Löwe hatte seinen Herrn nicht verlassen, hielt ihn am Kleide fest und zog ihn allmählich wieder zurück. Als der Riese kam und den Toten berauben wollte, sah er, dass seine List vergeblich gewesen war. „Ist denn ein so schwaches Menschenkind nicht zu verderben!“ sprach er zornig zu sich selbst, fasste den Königssohn und führte ihn auf einem anderen Weg nochmals zu dem Abgrund; aber der Löwe, der die böse Absicht merkte, half seinem Herrn auch hier aus der Gefahr. Als sie nahe zum Rand gekommen waren, ließ der Riese die Hand des Blinden fahren und wollte ihn allein zurücklassen, aber der Löwe stieß den Riesen, dass er hinabstürzte und zerschmettert auf den Boden fiel.

Das treue Tier zog seinen Herrn wieder von dem Abgrund zurück und leitete ihn zu einem Baum, an dem ein klarer Bach floss. Der Königssohn legte sich da nieder, der Löwe aber legte sich und spritzte mit seiner Tatze ihm das Wasser ins Antlitz. Kaum hatten ein paar Tröpfchen die Augenhöhlen benetzt, so konnte er wieder etwas sehen und bemerkte ein Vöglein, das flog ganz nah vorbei, stieß sich aber an einem Baumstamm: hierauf ließ es sich in das Wasser herab und badete sich darin, dann flog es auf, strich ohne anzustoßen zwischen den Bäumen hin, als hätte es sein Gesicht wieder bekommen. Da erkannte der Königssohn den Wink Gottes, neigte sich herab zu dem Wasser und wusch und badete sich darin das Gesicht. Und als er sich aufrichtete, hatte er seine Augen wieder so hell und rein, wie sie nie gewesen waren.

Der Königssohn dankte Gott für die große Gnade und zog mit seinem Löwen weiter in der Welt herum.

Äußerungen der Kinder (10 Min.) Was hat ihnen am besten gefallen –Haben sie etwas nicht verstanden?

Arbeitsauftrag: (30 Min) Zeichne eine Szene! Wir heften die Bilder der Reihe nach an die Wand, dass wir die Geschichte sehen können!

Stellen Sie gemeinsam die Lücken in der Geschichte fest und fragen Sie die Kinder, ob sie zu Hause noch ein fehlendes Bild zeichnen wollen. Dann erklären Sie, dass die Geschichte noch nicht zu Ende ist und dass Sie den Schluss erst viel später erzählen. Aber wer gerne liest, kann ja zu Hause die Geschichte fertig lesen oder sich vorlesen lassen.

Ausklang: (5 Min.) Teilen Sie das Deckblatt und die Texte aus. Den Schwierigkeitsgrad wählen die Kinder selbst. Lassen Sie die Texte einheften und erklären Sie, dass in das Heft oft neue Blätter kommen:

Ausblick: Wer gerne zeichnet, kann auf die leeren Rückseiten der Geschichte Bilder kleben. Bringt euer Heft jedes Mal mit, es soll noch mehrere Seiten nach und nach dazubekommen.

(Original für die Kinder zum Ausdrucken im Kinderheft)

Spieleinheit 4: Das Märchen vertiefen

Schwerpunkt:

Den Inhalt (lückenlos) erfassen; das freie Rollenspiel einführen; die Lebenssituation der Kinder mit der Ausgangssituation des Königssohnes in Verbindung bringen.

Überblick:

*Sprechen Sie mit den ankommenden Kindern über deren Märchenbilder. Lassen Sie die Bilder ergänzen und dazu erzählen, Überschriften finden und kleine Szenen im Sitzkreis vorführen. In der Übungszeit befassen Sie sich genau mit dem freien Rollenspiel: Wer spielt was wo – und führen Sie den Ordnungsrahmen ein. Für die Gespräche zum Ausklang gilt: **Wo ich die Kinder hineinführe, führe ich sie wieder heraus.** Die Theaterstunden sollen Anregung, nicht Aufregung bringen.*

Material:

Das Heft vom Königssohn, K 2 - Arbeitsblatt und Spielkarten zu „Spielsachen“, Checkliste für das Rollenspiel Heft 1, Einführung, Seite 14; Bastelkoffer, Kostümkoffer, eventuell Schuhkartons; bunte Schwungtücher und bunte Schirme.

Ankommen:

Die ankommenden Kinder zeigen einander ihre Bilder, ergänzen die Bilderreihe und hängen sie auf; sie schauen die Hefte zusammen an und zeichnen Bilder für das Heft dazu. (Diese Bilder lassen Sie auf die nicht bedruckten Rückseiten des Originalmärchens kleben.) Vorarbeit: 12 ausgedruckte Karten mit Spielzeugnamen aus K 2 ausschneiden

Einstimmung: (5 Min.)

Alle ziehen eine Spielzeug – Karte und schlüpfen unter das bunte Tuch.

Wer sich nicht traut, bleibt am Rand sitzen. Spielen sie mit zwölf verschiedenen Karten, nicht mehr! Wenn viele Kinder mitwirken, verteilen Sie die Karten mehrfach. Lesen Sie die Rätsel zu den Spielsachen vor. Die angesprochenen Kinder kommen unter dem Tuch hervor und setzen sich auf das Tuch.

Spielzeit:

- 1. Spiel auf dem bunten Tuch: (10 Min.) Der Königssohn mag seine Spielsachen nicht mehr:**
Der Königssohn sitzt mitten auf dem bunten Tuch. Die „Spielsachen“ ringsum.
Lassen Sie Satzreihen bilden: „Hallo, Königssohn, ich bin dein Bagger! Komm spiel mit mir!“
Der Königssohn: „Au ja, ich zerlege dich!“ – der Bagger flieht. ..ich bin dein Ball - ich lasse dir die Luft raus - usw.
- 2. Spiel auf dem bunten Tuch: (10 Min.) Die Eltern wollen vernünftig mit ihrem Sohn reden.**
Sie stehen auf einem Schülertisch hinter dem bunten Tuch – nur ihre Köpfe schauen hervor. (Lassen Sie zwei Kinder helfen, das Tuch mit zwei bunten Schirmen vor den „Eltern“ aufzuspannen und zu halten!) Der Königssohn sitzt noch auf dem bunten Tuch, die Spielsachen um den Rand des Tuches. *Erklären Sie den Kindern, dass die Eltern nicht wollen, dass der Königssohn fortgeht.*

Impuls: Die Eltern sind völlig sprachlos. Flüstert den Eltern Argumente zu, dass der Königssohn dableibt!

3. **Die Zeichnungen erklären (10 Min.)** und ordnen in der richtigen Reihenfolge.
Aufforderung: Alle nehmen ihre Zeichnung von der Wand und bringen sie zum Stuhlkreis. Erzählt, was ihr gezeichnet habt! *(Bei Zeitnot weglassen!)*
4. **Das freie Rollenspiel vorbereiten: (10 Min.)** *Besprechen Sie mit den Kindern die Reise des Königssohnes:*
 - a. **Wie viele Personen wirken mit?** Soll der Königssohn jemand auf die Reise mitnehmen? Lassen Sie Fünfergruppen bilden: Königssohn, Freund, Prinzessin, Riese, Löwe.
 - b. **Wohin reist der Königssohn?** Wohin ihn der Weg führt, zum Riesenhaus, zum Wundergarten, zurück zum Haus des Riesen, zum Fluss, zweimal auf den Felsen, zur Quelle im Wald.
 - c. **Ordnungsrahmen: (10 Min.)** *Bisher haben Sie die Zimmerecken in einem Raum benützt. Jetzt brauchen die Gruppen einen eigenen Platz, wo sie ungestört spielen können. Weisen Sie den Gruppen einen **Spielplatz** zu, den Sie gut überschauen können (Gruppenraum, Gang, Absprache mit dem Rektor und den Kollegen).*
Erklären Sie, was die Kinder dürfen und was nicht:
Ihr spielt in fremden Räumen. Wenn morgen früh andere in diese Räume kommen, wollen Sie alles so vorfinden, wie sie es verlassen haben. Ein Kind übernimmt die Checkliste für die Gruppe und geht sie am Ende des Spiels laut durch (Siehe Einführung Heft 1, Seite 14:
Checkliste für das freie Rollenspiel

Freies Rollenspiel: (20 Min.) Die Gruppen gehen zu ihren Spielplätzen und richten sich ein. *Wenn ein Kind in keiner Gruppe mitspielen will (oder darf), geben Sie ihm eine Beschäftigung, z.B. Spielkarten ausschneiden, zeichnen, in einer Schuhschachtel eine Szene aufbauen; dann nehmen sie es mit auf ihren Rundgang zu den Gruppen. Wahrscheinlich wird es in einer Gruppe gebraucht und ist froh, dass es aufgenommen wird. Wenn nicht, darf es weiter „etwas Besonderes“ machen, das nach dem Spiel von allen bewundert wird. Auch einen Tisch mit Decke drüber stellen Sie bereit als Rückzugsecke.*

Ausklang: (10 Min.)

Die Kinder erzählen, wie weit sie gekommen sind, ob alle gut zusammengewirkt haben; auch negative Erlebnisse kommen zur Sprache.

Ausblick: Berichten Sie, wie die weiteren Stunden verlaufen:

Ab jetzt bereiten wir in jeder Theaterstunde ein neues Stück aus der Geschichte vor das ihr dann selber spielen dürft.

Spieleinheit 5: Szene 1: Im Kinderzimmer, Abschied, Wanderung

Es war einmal ein Königssohn, dem gefiel es nicht mehr daheim. Er will nicht mehr mit seinen Spielsachen spielen und alles, was seine Eltern ihm sagen, regt ihn nur auf. Also sucht er sich als Wanderkameraden Schnetterengpeng, den Trompeter aus, nimmt Abschied und geht fort. Er läuft vom Morgen bis zum Abend, Tag für Tag. Wohin sein Weg ihn auch führt, das ist ihm einerlei. Er wandert durch den gefährlichen Zauberwald und kommt zum Haus des Riesen.

Schwerpunkt: Freies Rollenspiel vom Kinderzimmer bis zur Wanderung

Überblick:

Für die ankommenden Kinder legen Sie die **Spielzeug-Rätselkarten** und das **Zeichenzeug** bereit. Wenn alle Kinder da sind, bereiten Sie mit verschiedenen Spielen das freie Rollenspiel vor: Zur Einstimmung passt manchmal eine beruhigende Fantasiereise, manchmal eine Bewegungszeit im Raum, je nach Befinden der Kinder.

In der Übungszeit folgen einzelne Spiele im Sitzkreis, andere in Partnerarbeit auf dem Teppich. Sie üben die geistige Beweglichkeit, die Sprachbildung, das Verstehen von Zusammenhängen und die Ausdrucksfähigkeit.

Material: K 2 Spielsachen-Rätselkarten, Rollenkarten, Zeichenzeug, buntes Schwungtuch, bunte Schirme, K 9 - Das Wanderlied

Ankommen: Die Kinder wählen eine Beschäftigung: Rätselkarten oder Zeichenzeug. Sie pflegen mit den anderen Ankommenden Austausch und Kontakte.

Einstimmung: Bewegung im Raum: (5Min)

Wohin geht die Reise: Die Kinder bewegen sich nach Musik. Bei Musikstopp rufen Sie den Namen eines Landes. Alle begrüßen einander als Bewohner dieses Landes und "sprechen" diese Sprache miteinander.

Spielzeit:

Spielen im Sitzkreis:

Was ich alles brauche: (10 Min.)

Wenn Sie einen Gebrauchsgegenstand nennen, schnipsen die Kinder mit den Fingern, bei Spielsachen klatschen sie. Das Spiel ist eine Variante des alten Kinderspiels „Alle Vögel fliegen hoch“ und kann vielfältig variiert werden: Hinsetzen und aufstehen, Hände hoch und Hände runter; Sie können auch drei

Möglichkeiten vorgeben statt zwei, zum Beispiel Sportgeräte, Spielzeug und Essen.

Verbalisieren : Vater, Mutter, Kind: (15 Min.)

Erinnern Sie die Kinder an die Märchenerzählung, wie König und Königin ratlos und schlaflos im Bett sitzen. Am nächsten Tag überraschen sie den Königssohn im Kinderzimmer. Es gibt Vorwürfe und Streit:

Zwei gegen einen: Mutter und Vater schimpfen den Königssohn – Der Vater schimpft den Königssohn, die Mutter verteidigt ihn. –Die Mutter schimpft den Königssohn, der Vater hilft zu ihm. - Alle sind gegeneinander.

Zu jeder Situation sollen sich die Kinder Sätze ausdenken und im Sitzkreis vorführen.

Meine Spielsachen werden lebendig, (10 Min.) pantomimische Darstellungen raten. *Führen Sie im Kreis ein Spielzeug vor, zum Beispiel einen Traktor. Wenn die Kinder erraten haben, was sie darstellen, darf jeder, der das Rätsel zuerst löst, selber ein Rätsel vorführen oder weitergeben. (Weglassen bei Zeitknappheit!)*

Auf dem Teppich:

Improvisation: Koffer packen (Partnerübung, 10 Min., weglassen, wenn die Zeit zu knapp ist!)

Überlegen Sie mit den Kindern, was der Königssohn wohl auf seine Reise mitnimmt und erklären Sie dann, dass man beim „Improspiel“ die unmöglichsten Dinge einpacken darf. Einer sagt, was er einpackt, der andere hört zu, nickt, nur manchmal fragt er nach, warum er gerade dieses Ding mitnimmt. Beobachten Sie, wenn die Kinder nur noch stockend Wörter hervorbringen. Längstens nach drei Minuten ist Zeit für einen Wechsel.

Freies Rollenspiel: (25 Min.) Um Streit um die Rollen zu vermeiden, lassen Sie pro Gruppe Rollenkarten ziehen: Königssohn, König, Königin, Trompete. Bagger, Teddybär, Affe, Traktor, Rennauto, rosa Kuh. Bilden Sie nur zwei Gruppen und schlüpfen Sie beim Besuch der Gruppen in verschiedene Rollen. Fragen Sie in den Gruppen, welches Spielzeug der Königssohn auf seiner Reise wohl mitnimmt, dass er nicht ganz alleine ist. (Im ausgearbeiteten Text ist es der Trompeter Schnetterrengpeng. Die Prinzessin hat als Gefährtin die Pauke Pomponella dabei. Während der Königssohn recht waghalsig ist, reißt der Trompeter zwar große Sprüche, hat aber ständig Angst. Die Pauke beschützt die Prinzessin vor dem Riesen, der schwache Trommelfelle hat. Die Begleiter bilden das „Buffo“-Paar. Sie werden in der Szenenvorlage nicht oft genannt, spielen aber in jeder Szene mit: Schnetterrengpeng als Bedenkenträger, Pomponella als bodenständige Beschützerin. Vielleicht finden in Ihrer Inszenierung die Kinder ganz andere Begleitpersonen!?) Die Rollenkarten werden am Schluss des Spieles zurückgelegt, dass kein Kind jetzt schon an einer Rolle festhält.

Ausklang: (10 Min.) Legen Sie das bunte Schwungtuch auf den Boden. Die Kinder stellen sich ringsum auf. Vier Kindern geben Sie einen bunten Regenschirm in die Hand.

Sie sollen, wenn die Gruppe losgeht, in die Gegenrichtung gehen und die Schirme drehen. Ein Königssohn geht in Richtung der Schirmträger mit. Sie erklären, dass Sie immer eine Zeile singen, dann sollen alle nachsingen. Die Gruppe nimmt die Tuchränder auf und geht gegen den Uhrzeigersinn, Sie gehen mit den Schirmträgern und singen die einzelnen Sätze des Wanderliedes vor. Die Gruppe antwortet im Echo-Gesang.

Falls Sie von sich denken, Sie könnten nicht singen, sprechen Sie die Sätze rhythmisch vor. Forschen Sie nach, welche Kinder ein Instrument üben. Vielleicht können sie diese Fähigkeit in den Musikstücken einbringen?

Ausblick: Impuls: In der nächsten Stunde spielen wir, wie die Geschichte weitergeht.

Spieleinheit 6: Szene 2 Das Riesenhaus - Die gefangene Prinzessin - Das Kegelspiel

Der Riese im Riesenhaus hat eine Prinzessin geraubt und will sie unbedingt heiraten. Pomponella, die Zofe der Prinzessin, lässt den Riesen aber nicht an die Prinzessin heran kommen. Sie weiß, dass der Riese schwache Trommelfelle hat und haut auf die Pauke, wenn er zu nahe kommt. Wie lange können sich die Damen noch wehren? Die Prinzessin verlangt, der Riese soll ihr den Apfel des Lebens bringen und erklärt ihm den Weg. Wenn er den Apfel selbst pflückt, will sie ihn heiraten. Der Riese geht.

Die Prinzessin spielt mit Pomponella im Hof des Riesenhauses Fangen. Sie hören, dass jemand kommt, verstecken sich im Dachboden und schließen sich ein. Der Königsson steht mit Schnetterengpeng vor dem Riesenhaus. Er setzt sich ein wenig auf die Schwelle und ruht aus.

Schnetterengpeng verzieht sich ins Gebüsch unter dem Fenster. Die Prinzessin und ihre Gefährtin beobachten die Neuankömmlinge heimlich und freuen sich über die hübschen Kerle.

Der Königsson entdeckt das Kegelspiel: Kegel, so groß wie er selbst und eine mächtige Kugel! Aber es fehlen ein paar Kegel. Er holt ein paar Kinder aus dem Publikum als Kegel, stellt sie auf, und Hau ruck! - schon hat er alle Neune getroffen!

Schnetterengpeng hat Angst, dass da bald ein riesiger Riese erscheinen wird. Tatsächlich kommt ein riesiger Riese herbei: Er wundert sich über die Kraft des Prinzen. Der Königsson kann alles, wozu er Lust hat.

Nun will der Riese, dass der Prinz den Apfel des Lebens holt für die Prinzessin, denn er hat überall gesucht und nichts gefunden.

Schwerpunkt: Arbeit am Bühnenbild, drei neue Rollen einführen: Riese, Prinzessin, Pomponella

Überblick: Aus dem Schwungtuch gestalten die Kinder den Wanderkreisel, verändern ihn in den „Riesenwald“, und anschließend in das „Riesenhaus“. Nun versuchen sie aus vorhandenem Material einen Riesen zu bauen und schauen, wie man damit spielen kann. In mehreren Gruppen spielen sie, wie der Riese die Prinzessin erschreckt, und wie die Begleiterin den Riesen erschreckt. Im Bewegungsteil spielen die Kinder Übungsvarianten aus dem Improvisationstheater: Ballspielen ohne Ball, Seilhüpfen ohne Seil. Es folgen im Sitzkreis Verbalisierungs- und Darstellungsübungen zum Königsson und zur Prinzessin. Beim Kegelspiel ohne Kegel brauchen die Kinder viel Geschick:

Sie müssen auf einander eingehen und gut beobachten. Im freien Rollenspiel lassen Sie – je nach Gruppenstärke- drei Szenen in doppelter Besetzung spielen, dass die Kinder wechseln können und viele Ideen einbringen. Die Stunde schließt mit dem Wanderlied.

Wenn diese Stunde weniger straff geführt sein soll und Ihre Zeit es erlaubt, machen Sie aus dieser Unterrichtseinheit zwei!

Material: Schwungtuch, Schirme, Schülertische und Stühle als Aufstiegshilfen; große Tücher (Futtertaft), Stehleitern, Dachlatten, Reißnägel, Karton, Bälle, Schnüre, doppelseitiger Teppichkleber, Paketband, K – 6 - Wanderlied

Ankommen: Legen Sie den Text des Wanderliedes in großer Schrift bereit, dazu das Schwungtuch und die Schirme. Helfen Sie dem Vorsänger.

Einstimmung: (10 Min.) Lassen Sie alle Kinder mitmachen beim Wanderlied und beim Verwandeln des Tuches in den Riesenwald und in das Riesenhaus. Üben Sie mit allen die Verwandlungen.

Spielzeit: Aufgabenstellung, Bau des Riesen: (30 Min.)

Wie können wir einen Riesen bauen? Immer zwei bis vier Kinder tun sich zusammen und besprechen einen Plan. *(Es geht dabei nicht um eine perfekte Konstruktion, sondern darum, wie sich die Kinder einen Riesen vorstellen können und wie sie ihn beherrschen.)*

Stellen Sie das Baumaterial vor und beraten Sie die Kinder. Lassen Sie die Modelle zeichnen, dann bauen. Achten Sie darauf, dass die „Riesen“ trittsicher sind und gut sehen. Wer seinen „Riesen“ fertig hat, übt mit den Partnern einen Auftritt.

Im vorgestellten Textbeispiel war der Riese verkleidet auf einem Mattenwagen mit Kastenteilen platziert und wurde von zwei Kindern umhergefahren. Die Kampfszene wurde kommentiert von den Erzählern, aber nicht gezeigt. Eine andere Lösung wäre eine überlebensgroße Stabfigur, also eine Kiste als Kopf, montiert auf eine Dachlatte, die von einem großen Stück Silofolie (mit zahlreichen Luftlöchern!) ummantelt ist. Das Kind, das den Riesen spielt, kann dann ab und zu aus dem Mantel treten und beispielsweise mit dem Königssohn auf offener Bühne kämpfen.

Eine weitere Lösung wäre, wenn der Riese an der Dachspitze des Riesenhauses erscheint, die er bei einigen Szenen verlässt.

Wenn Sie mehr Zeit in den Bau des Riesen verwenden wollen, laden Sie zu einem Eltern-Kind – Treffen ein, bei dem Sie einige Aufgaben für das Stück vorstellen können.

Sitzkreis - Rollenspiel: (5 Min.) Lassen Sie das Rollenspiel dreimal mit wechselnden Personen erproben! Der Riese macht der Prinzessin Angst. Pomponella weiß aber, wie sie den Riesen abwehren kann. Die Prinzessin verlangt den Apfel des Lebens, der Riese geht.

Bewegung im Raum: (5 Min.) Wählen Sie eine passende Musik, lassen Sie die Kinder durcheinandergo und möglichst viele gegenseitig mit Handfläche auf Handfläche begrüßen. Beim Musikstopp erzählen Sie:

Der Riese ist weg und die Damen kommen aus dem Haus und spielen Ball. Weil sie keinen Ball haben, spielen sie Ball ohne Ball. Sie prellen den Ball und rollen ihn. (Musik - Stopp) Werft euch gegenseitig unsichtbare Bälle zu.

Schaut einander an beim Werfen und Fangen! (Musik – Stopp) (*Bei Zeitmangel weglassen!*) Hüpf jetzt mit dem Seil ohne Seil! (Musik – Stopp) Jetzt habt ihr ein langes, unsichtbares Seil. Zwei schwingen es, die anderen hüpfen hinein, wenn das Seil nach unten kommt und hüpfen mit. (Musik – Stopp) Setzt euch auf den Boden!

Erzählung der Szenen im Sitzkreis/ geführtes Rollenspiel: (10 Min.)

Der Königssohn und

Schnetterengpeng kommen müde zum Riesenhaus. Schnetterengpeng will sich im Wald verstecken, der Königssohn ruht auf der Schwelle aus.

Die Prinzessin und Pomponella beobachten die beiden vom Dachfenster aus. Die Prinzessin ist ganz verliebt in den Königssohn, Pomponella in Schnetterengpeng. *Lassen Sie die Kinder diese Szenen kurz verbalisieren.*

Der Königssohn entdeckt ein Kegelspiel im Hof. Wenn er mit den Fingern schnipst, stellen sich neun Kegel (Kinder) auf. Er schießt mit der unsichtbaren Kugel, alle Neune fallen um. Schnetterengpeng schnipst auch mit den Fingern, die Kegel bleiben liegen. Der Königssohn schnipst – sie stehen auf. Schnetterengpeng rollt die Kugel, nur zwei Kegel fallen um. Der Königssohn und Schnetterengpeng spielen eine Weile.

Jetzt kommt der Riese. Er nennt den Königssohn „Würmchen“ und der Königssohn nennt den Riesen „du Klotz“. Beide geben vor einander an, was sie alles können. Der Riese wundert sich, wie ein Mensch so stark sein kann. Er erzählt dem Königssohn vom Apfel des Lebens und der lässt sich den Weg erklären und geht.

Freies Rollenspiel in drei Gruppen: (25 Min)

1. Gruppe: Die **Prinzessin** und **Pomponella** verhandeln mit dem **Riesen**. Er geht und sucht den Apfel des Lebens, damit die Prinzessin ihn heiratet. (sechs Kinder)
2. Der **Königssohn** und **Schnetterengpeng** kommen zum Riesenhaus, sie ruhen aus, dann kegeln sie. Die **Prinzessin** und **Pomponella** reden heimlich über die beiden. (acht Kinder)
3. Der **Riese** kommt. **Königssohn** und Riese geben an, wie stark sie sind und was sie alles können. Der Riese schickt den Königssohn auf die Reise zum Wundergarten. Der Königssohn und **Schnetterengpeng** zählen die Stationen auf, vorwärts und rückwärts. (sechs Kinder)

Jede Gruppe hat doppelt so viele Rollenträger, dass die Kinder abwechseln können und einander Vorschläge machen.

Ausklang: Wanderlied

Ausblick: Was ist in der nächsten Stunde zu tun? Wir bauen die Szenen zusammen und reisen zum Wundergarten.

Spieleinheit 7: Szene 3: Der Baum des Lebens

"Mensch, wenn du so stark bist, dann hole mir doch den Apfel des Lebens!"

Der Königssohn fragt nach und erfährt, dass die gefangene Prinzessin den Apfel unbedingt will. Der Riese hat überall gesucht, und nichts gefunden. "Ich werde ihn schon finden!" meint der Königssohn. Der Riese erklärt:

Zuerst muss er den Wundergarten mit dem Baum des Lebens finden, an dem der Apfel des Lebens hängt!

Der Baum steht in einem Garten, der von wilden Tieren bewacht wird!

Um den Garten ist ein eiserner Zaun. Der ist verschlossen!

Auf dem Baum hängt ein Reif. Durch den muss man die Hand strecken, bevor man den Apfel pflücken kann. Der Königssohn findet die Aufgaben gar nicht schwer. Er verabschiedet sich vom Riesen.

Er geht über Berg und Tal, bis er den Wundergarten findet. Dort liegen die wilden Tiere herum. Sie haben alle die Köpfe ins Fell gesteckt. Sie schlafen! Der Königssohn steigt über sie hinweg und hangelte sich über den Eisenzaun. Jetzt kletterte er auf den Baum des Lebens, steckte seine Hand durch den Reif und pflückte einen Apfel. Der Reif schließt sich fest um seinen Arm. Da dringt mit einem Mal eine gewaltige Kraft durch seine Adern. Er klettert vom Baum. Das Tor springt auf, die Tiere verneigen sich vor ihm und der größte Löwe geht mit ihm und dient ihm.

Schwerpunkt: Die bildliche Vorstellung pflegen; vorwärts und rückwärts denken.

Überblick: Stimmen Sie ein mit den schon bekannten Improvisationsspielen „Ball spielen“ und „Kegeln“. Eine Fantasiereise in Bewegung leitet über zur Arbeit mit den Szenen.

Material: Kegelspiel, Riesenfiguren, K 10 - Überschriften zum Wundergarten, Muscheln oder Murmeln

Ankommen: Ein „echtes“ Kegelspiel steht bereit.

Einstimmung: (10 Min.) Wiederholung: Kegeln ohne Kegel: Nur, wenn genau neun „Kegel“ (Kinder) bereitstehen, darf die „Kugel“ gerollt werden. Stellen Sie sich hinter den „Kegelbruder“ und deuten sie den „Kegeln“ mit den Fingern an, wie viele Kegel fallen dürfen. Die Kinder üben dabei, stillschweigend aufeinander zu reagieren. Trainieren Sie das Fallen in der Drehung, dass sich die Kinder nicht wehtun.

Spielzeit:

Bewegung im Raum: Reise in den Wundergarten (15 Min.)

Wählen Sie eine langsame, sehr leise Musik und blenden Sie diese aus, während Sie sprechen:

Kannst du mit geschlossenen Augen durch den Raum zu gehen? Gehe so vorsichtig, dass du niemand anrennest. Wenn du jemand begegnest, berühre ihn sanft und gehe weiter. (Musik) Du bist der Königssohn und gehst über Berg und Tal, wohin dich der Weg führt. (Musik) Da siehst du den Wundergarten vor dir. Du siehst die wilden Tiere und schleichst dich an. (Musik) Du siehst, dass alle Tiere schlafen und steigst über sie hinweg. (Musik) Du steigst über den hohen Zaun und stehst im Wundergarten. Wie schön und rot die Äpfel am Baum glänzen! Das ist der Baum des Lebens! Du kletterst hinauf. (Musik) Gerade willst du einen Apfel pflücken, so siehst du den Ring. Du greifst hindurch. Der Ring schmiegt sich um dein Handgelenk und du spürst eine Riesenkraft! (Musik laut) Du pflückst einen Apfel, steigst vom Baum, das Tor springt auf, die Tiere verneigen sich vor dir. (Musik) Du wanderst zurück. Der große Löwe begleitet dich. Er will dein treuer Diener sein. Setze dich auf den Boden. Denke an den starken Löwen, der jetzt dein Freund ist. (Musik)

Sitzkreis: (10 Min.) *Weg des Königssohns. Lassen Sie Überschriften dazu ordnen. Dann nehmen Sie die Überschriften wieder weg und lassen den Weg vorwärts und rückwärts rekapitulieren*

Szenen im Halbkreis: (20 Min.) *Rufen Sie die Szenen zwei und drei in Erinnerung und lassen Sie die Kinder dazu verbalisieren, Ideen sammeln und vorspielen.*

Freies Rollenspiel: (20 Min.) Zwei Gruppen wiederholen die Szenen selbständig.

Ausklang:

Spiel: Die wilden Tiere schlafen: (10 Min.) Die Hälfte der Kinder setzt sich in Abständen auf den Teppich und muss dort bleiben. Verteilen Sie kleine Gegenstände zwischen den Kindern und legen Sie ihnen Augenbinden an. Die anderen Kinder versuchen jetzt, die kleinen Gegenstände zwischen den wilden Tieren wegzunehmen. Wer gepackt wird, scheidet aus.

Ausblick: Wer weiß noch, wie die Geschichte weitergeht?

Spieleinheit 8: Szene 4: Der Riesenkampf

Der Königssohn kommt zurück zum Riesen. Er gibt an, dass er den Apfel ohne Mühe geholt hat. Den Riesen interessiert das nicht. Er reißt ihm den Apfel aus der Hand und klopft ans Fenster seiner Braut. Er meint, wenn er ihr den Apfel gibt, muss sie ihn heiraten. Doch die Braut ist schlau. Sie ist nicht zufrieden. Sie will auch den Reif und behauptet, dass der Riese den Apfel gar nicht selbst gepflückt hat. Der Riese will dem Königssohn den Reif entreißen, aber der Königssohn gibt ihn nicht her. Sie kämpfen erbittert mit einander. Durch den Reif hatte der Königssohn Riesenkräfte und gibt nicht nach.

Nun überlegt der Riese eine List. Er schlägt vor, dass sich beide im Fluss erfrischen und dann weiterkämpfen. Der Königssohn stimmt zu, legt seine Kleider ab und badet. "

Schwerpunkt: Partnerarbeit Bühnenkampf: Gewalt darstellen, aber achtsam sein; Regeln einhalten beim Kräfte messen.

Überblick: Aus der Szene vom Baum des Lebens geleiten die Tiere den Königssohn zurück zum Haus des Riesen. Die Kinder lernen im geführten Rollenspiel die weitere Entwicklung des Stückes kennen und widmen sich dann den Techniken des Bühnenkampfes; anschließend können die Kinder ihre Kräfte messen im Ringkampf oder als „Reporter“, der einen spannenden Bericht über die Kämpfe liefert. Zum Ausklang kehren alle Spieler zurück zur Geschichte: Sie „Baden im Fluss“.

Material: **K 7** -Tiermasken- Schablonen: Die Tiermasken für die Kinder werden auf dem Kopf getragen, nicht vor den Augen und der Nase; leichter Karton für eigene Entwürfe; Schwungtuch, Holzleisten, Sportmatten, Plakat mit Kampfregeln, Orff-Instrumente.

Ankommen: Tiermasken ausschneiden und bemalen, das Riesenhaus aufbauen, die Riesenfigur herrichten.

Einstimmung: (5 Min.) Lassen Sie die Kinder zu Urwaldmusik mit den fertigen Masken tanzen. Stellen Sie einige Orff-Instrumente bereit, dass die Kinder diese Musik begleiten und erweitern können.

Spielzeit:

Halbkreis: Die Rückkehr/ geführtes Rollenspiel (15 Min.)

Die Kinder behalten ihre Masken an. Die wilden Tiere begleiten den Königssohn ein Stück. Zur Urwaldmusik tanzen sie mit dem Königssohn, bis das Riesenhaus näher rückt. Alle Tiere bleiben stehen, zeigen nach vorne und schleichen rückwärts im Halbkreis bis hinter das Riesenhaus. Nur der Löwe bleibt.

Neben dem Riesenhaus steht der Riese. Der Königssohn zeigt ihm den Apfel und gibt an. Der Riese reißt ihm den Apfel aus der Hand und ruft die Prinzessin ans Fenster.

Verbalisieren: (5 Min.) *Lesen Sie die ganze Szene vor und lassen Sie am Schluss der Szene die Prinzessin den Riesen beschimpfen.*

Bühnenkampf: Partnerarbeit: (20 Min.) *Geben Sie genaue Anweisungen! Der Angreifer darf keinen oder kaum Körperkontakt zum Opfer haben. Bilden Sie eine Zuschauergruppe zum Wechsel und Partnergruppen zur Durchführung des Kampfes!*

1. Schleicht umeinander herum. Die Arme ausgebreitet, die Hände zum Zugreifen bereit.
2. Der Angreifer legt seine gekrümmten Hände um die Oberarme des Opfers. Das Opfer schüttelt sich.
3. Der Angreifer gibt einen Faustschlag von unten zum Kinn vor, auf der Gesichtsseite, die von den Zuschauern abgewandt ist. Er schlägt hinter dem Gesicht in die Luft, das Opfer zuckt mit dem Kopf und reibt sich dann das Kinn.

Wechseln Sie Opfer und Angreifer und wiederholen Sie diese drei Kampfsituationen. Dann ist die Zuschauergruppe dran. Wiederholen Sie die Szenen und wechseln bei den Partnern die rechte und die linke Seite, dass sie mit der anderen Hand boxen müssen.

Ringkämpfe: (20 Min.) *Normalerweise kämpfen zu Hause die Kinder mit ihrem Papa. Sie machen mit ihm lustige Kissenschlachten und arbeiten sich mit Spaß aus. Vielen Kindern ist dieses lustige Spiel nicht mehr geläufig, denn zu viele Familien stehen unter Stress aller Art. Die Theaterarbeit kann dieses freudvolle sich „Auspowern“ nicht ersetzen, aber wenigstens ein paar Regeln dafür vorgeben, dass aus den lustigen Kämpfen mit den Kameraden nicht brutale wutentbrannte Schlägereien werden.*

Erklären Sie, dass nun, wer will, echte Ringkämpfe üben kann. Diese Kinder tun sich mit einem gleich starken Partner zusammen und stellen sich an einer Matte an. Ein drittes Kind wird als Schiedsrichter angeheuert.

Schreiben sie die Kampfregeln auf ein Plakat und besprechen Sie mit den Kindern, was geht und was nicht geht.

Kampfregeln:

Ihr braucht einen Schiedsrichter.

Nicht schlagen oder treten! Keine Fäuste einsetzen!

Nicht unter der Gürtellinie den Gegner anfassen!

Ruft ein Gegner Stopp oder klopft dreimal auf den Rücken, endet der Kampf sofort.

Wer beide Schultern zehn Sekunden am Boden hat, hat verloren.

Nach 5 Minuten endet jeder Kampf.

Kinder, die nicht kämpfen wollen, lassen Sie Reporter üben.

Reporter, Partnerarbeit:

Erklären Sie, dass der Riese mit dem Königssohn auch hinter dem Haus kämpfen kann: Ihr seid die Reporter und berichtet so genau darüber, dass die Zuschauer sich alles vorstellen können. Die Partner üben für sich, dann führen sie im Halbkreis das Ergebnis vor.

Unsichtbare Kämpfe: (10 Min.)

Die „Reporter“ führen ihre Kämpfe vor.

Ausklang: **Baden im Fluss: (10 Min.)** *Lesen Sie den Schluss der Szene vor. Das Schwungtuch wird nun zum Fluss, die Kinder setzen sich in zwei Gruppen gegenüber, greifen das Tuch und machen Wellen. Immer zwei Kinder dürfen „baden“, also Schwimmbewegungen auf dem Tuch machen.*

Ausblick: In der nächsten Stunde wiederholen wir die Rückkehr zum Haus des Riesen und dann - geht es dem Königssohn sehr schlecht!

Spieleinheit 9: Szene 5: Blendung

Während der Prinz badet, ergreift der Riese den Reif und will fortlaufen, aber der treue Löwe verfolgt ihn und reißt ihm den Reif aus der Hand. Ahnungslos steigt der Königssohn aus dem Fluss und zieht sich an. Der Riese lauert hinter einem Baum, packt ihn von hinten und sticht ihm und Schnetterengpeng beide Augen aus. Nun muss der Königssohn blind umherirren.

Schwerpunkt: Blind sein erfahren.

Überblick:

Beginnend mit einem lustigen Party – Spiel kommen Sie zum Thema: Die Kinder tanzen mit den Tiermasken, schlafen ein und fügen sich in der Spielzeit mit wechselnden Rollen in die Szenen ein. Zwischendurch lassen Sie verbalisieren und ein Schatzspiel spielen. Da Sie Kampfszenen besonders sorgfältig mit genauem Ablauf proben sollten, führen Sie die Szene von der Blendung des Königssohns in Zeitlupe ein und lassen Sie wiederholen, dass viele Spieler drankommen. Reden Sie mit den Kindern über blinde Menschen, ob sie jemand kennen, der blind oder sehbehindert ist, welche Alltagshilfen es gibt. Spielen Sie mit der ganzen Gruppe, wie Blinde die Straße überqueren. Lassen Sie die Kinder selber entscheiden ob sie die Augen ganz schließen oder ein bisschen spitzeln!

Nach der Partnerarbeit Blinde auf verschiedene Weise zu führen, spielen Sie zum Ausklang das Blindenspiel „Lebensbaum“

Material: buntes Schwungtuch, Handtücher, Tiermasken, Äpfel, Schüssel, Schneidbrett, Apfelschneider, Messer, mehrere Armreife, Zeitungspapier, Holzspieß oder Schwert, schwarz-rote Maske für die ausgestochenen Augen

Ankommen: „Apfel schmecken“: Wer traut sich, ein Apfelstückchen mit dem Mund aus einer Wasserschüssel herauszuholen?

Einstimmung: (5 Min.) Tanz der wilden Tiere –die wilden Tiere schlafen ein.

Spielzeit:

Geführtes Rollenspiel: (10 Min.) Zwei oder drei Gruppen üben parallel. *Fassen Sie die Spielaufgabe zusammen:* Der Königssohn holt den Apfel vom Baum und kehrt mit den Tieren zurück, der Riese überreicht den Apfel des Lebens der Prinzessin, diese schimpft den Riesen einen Betrüger. Der Riese will dem Königssohn den Reif abnehmen – es kommt zum Kampf.

Aufforderung zum Verbalisieren: (5 Min.) Sammelt Ideen, wie der Riese den Königssohn dazu bekommt, dass er den Reif freiwillig ablegt?

Szene im Halbkreis - Bühnentrick: (20 Min.) Die Augen ausstechen. Zeigen Sie den Kindern eine Skizze von der Szene und *erklären Sie, dass Sie diese unfallträchtige Szene in Zeitlupe üben wollen.* Üben Sie die Szene vom Schwimmen im Fluss, wie der Riese den Reif stiehlt, wie der Löwe ihm nachsetzt und den Reif zurückholt. Nun sollen die Kinder einen Teil des „Flusses“ hochheben, dass sich der Riese verstecken kann. Der Königssohn steigt hinter dem Tuch aus dem Wasser, schnattert vor Kälte und streift den Reif über. Jetzt packt ihn der Riese von hinten, dreht ihn weg vom Publikum im Halbkreis, wirft ihn auf den Boden und sticht zweimal auf den Boden. Der Königssohn schreit und kommt wieder hoch mit einer schwarz- roten Maske.

Lassen Sie die nächste Gruppe die gleiche Szene ohne Ihren Kommentar vorführen, die dritte Gruppe spielt dann im normalen Tempo.

Blindenspiele: (10 Min.) *Wecken Sie Verständnis für blinde Menschen:* Der Königssohn kann jetzt nichts mehr sehen und ist auf Hilfe angewiesen. Woran kannst du blinde Menschen auf der Straße erkennen? (gelbe Armbinde mit drei Punkten, weißer Stab). Viele blinde Menschen haben ihre Wege so gut trainiert, dass sie alleine auf die Straße gehen können. Weißt du, wie die Gemeinden für Blinde sorgen? Wie merken sie, dass eine Straße überquert werden muss? (an veränderten Pflastersteinen) Können sie hören, wann sie über eine Straße gehen können? (Die Ampeln geben piepsende Geräusche von sich oder an der Ampel ist eine Taste, die vibriert.)

Teilen Sie die Gruppe ein in Autofahrer und Blinde, geben Sie eine Straße vor und zwei „Randsteine“: Haltepunkt und Ziel. Bitten Sie die „Blinden“, die Augen zu schließen und die „Autos“ loszufahren. Jetzt machen Sie piepsende Geräusche. Die „Autos“ bleiben stehen, die „Blinden“ überqueren die Straße.

Hindernisbahn: (10 Min.) *Lassen Sie in Partnerarbeit ein Kind an Hindernissen vorbei führen, Stühle besteigen und wieder absteigen. Wechseln Sie nach fünf Minuten. Die Augen werden nicht verbunden, sondern freiwillig verschlossen.*

Lenkung mit Berührungen: (15 Min.) Ein Partner schließt die Augen, der andere berührt ihn an der rechten Schulter, wenn er nach rechts gehen soll, an der linken Schulter, wenn es nach links geht. Tippen am Nacken heißt „Stopp“, tippen auf dem Kopf heißt: „Gehe geradeaus!“ *Mahnen Sie die Partner, dass sie Zusammenstöße unbedingt vermeiden sollen!*

Ausklang – Spiel: (10 Min.) Lebensbaum: Alle schließen die Augen und gehen blind im Raum umher. Sie suchen den Baum des Lebens. Wenn sie ein anderes Kind berühren, fragen sie: „Baum“? Das Kind antwortet: „Apfel“ und beide trennen sich wieder. Berührt der Spieler aber das Kind, das den Baum spielt, bekommt es keine Antwort. Es bleibt und berührt den Baum. Ab jetzt schweigt es. Alle Kinder, die am Baum haften, schweigen. Wenn kein Wort mehr zu hören ist, öffnen alle die Augen.

Ausblick: *Stimmen Sie ein auf die Mutproben in der nächsten Stunde:* Fragt mal eure Eltern, ob sie schon mal ganz mutig waren oder ganz vorsichtig. Fragt, was sie besser finden, Mut oder Vorsicht.

Spieleinheit 10: Szene 6: Der Fluch

Da kommt der Riese herbei und fasst ihn an der Hand. Er tut so, als wollte er ihm helfen und führt ihn auf die Spitze eines hohen Felsen. Dort lässt er ihn alleine und denkt, dass er abstürzt. Der Riese hat aber nicht mit dem treuen Löwen gerechnet. Der hält den Prinzen an seinem Kittel fest und zieht ihn allmählich von der Felsenkante zurück. Der Riese kommt zurück und wundert sich, dass der Königssohn noch herum läuft. Wieder nimmt er die Hand des Prinzen und führt ihn auf einem anderen Weg zum Abgrund. Doch als der Riese die Hand des Prinzen loslässt, gibt ihm der Löwe einen Schubs. Der Riese stürzt ab. Während er fällt, verflucht er die Prinzessin. Unter der Felswand bleibt er zerschmettert liegen.

Schwerpunkt: Wiederholung einer Szenenfolge im freien Rollenspiel

Überblick: Nach der inhaltlichen Wiederholung der Szenen drei bis sechs werden die Spielgruppen ins freie Rollenspiel entlassen. Alle Gruppen haben die gleiche Übungsaufgabe mit verschiedenen Ergänzungen. Als Ausklang folgt eine spannungsreiche Mut- und Vertrauensprobe.

Material: Plakat mit den Rollen, Szenenskizzen, Plakat mit den Regeln für das freie Rollenspiel, Bild von der Handfassung bei der Mut- und Vertrauensprobe, Filmmusik.

Ankommen:

Die Kinder dürfen die Plakate aufhängen, Masken reparieren und neue Masken basteln

Einstimmung: (10 Min.)

Im Raum, Kopfkino: Lesen Sie die Szenen 3 bis 6 den „schlafenden“ Tieren vor, unterbrochen von heroischer Filmmusik.

Spielzeit:

Im Raum, Rollenwechsel in pantomimischer Darstellung: (15 Min.) *Lesen Sie die gleichen Szenen nochmal vor und erklären Sie den Kindern, dass sie immer die Person oder das Tier sind, von dem Sie lesen. Die Kinder sprechen nicht, aber machen Gesten zum Text. Wer will, kann die Augen schließen. Falls das nicht so gut klappt, zeigen Sie auf die entsprechenden Namen mit den Rollen.*

Freies Rollenspiel: (40 Min.) *Lassen Sie die Kinder selbst ihre Mannschaften wählen und sorgen Sie dezent für die Bedürfnisse der Kinder, die nicht sofort in eine Gruppe integriert werden.*

Zusatzaufgaben: *Geben Sie einer Gruppe eine Aufgabe mit: Wie kriegt ihr den Löwen (die wilden Tiere) dazu, dass er unaufmerksam ist, damit der Riese den Reif klauen kann?*

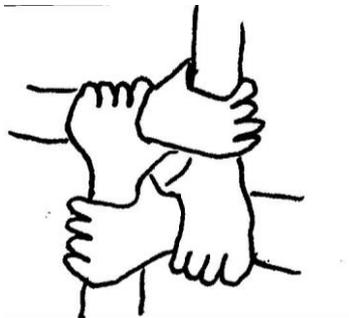
Eine weitere Gruppe bekommt die Sonderaufgabe: Der Riese versucht, den Prinzen stolpern zu lassen, der Löwe hindert ihn daran.

Ausklang: (20 Min.)

Mut- und Vertrauensprobe: „Der Abgrund“ Die Kinder bilden eine Gasse und halten sich an den Händen fest. Immer ein Kind steigt auf den Tisch, macht sich ganz steif und lässt sich rückwärts vom Tisch fallen - natürlich in die Gasse der Mitspieler, die sich an den Händen festhalten. Je steifer sich der Fallende macht, desto besser verteilt sich das Gewicht.

Die Handgriffe ((Siehe Abbildung!)) führen sie Schritt für Schritt ein: Lassen Sie in Partnerarbeit Luftballons in dieser Handfassung werfen und fangen, achten Sie auf die Beweglichkeit in Schulter – Ellenbogen und Handgelenk. Kontrollieren Sie vor jedem Sturz!
Wichtig: Vor der Übung betonen Sie, dass beides Mut verlangt: Sich in die Arme der anderen Kinder fallen zu lassen – oder **Nein** zu sagen, weil man sich nicht sicher fühlt!

Ausblick: Nächstes Mal machen wir eine ähnliche Mutprobe, die nicht so schwer ist!



Spieleinheit 11: Szene 7: Das Wasser des Lebens

Der Löwe leitet den Trompeter und seinen Herrn zu einem klaren Bach. Er holt mit seiner Tatze Wasser und besprengt beide, so gut es geht. Ein paar Tropfen fallen ihnen auf die Augenhöhlen. Sie sehen einen Schimmer und wundern sich. Was ist geschehen? Der Löwe geleitet beide zum Wasser, sie baden ihre Gesichter darin und können wieder sehen. Sie freuen sich und danken Gott, dass sie wieder sehen.

Schwerpunkt: Freies Rollenspiel

Überblick:

Wiederholen Sie einige Blindenspiele zu Beginn und leiten Sie die Übungszeit mit der Fantasiereise vom Wasser des Lebens ein. Vor dem freien Rollenspiel lockern Sie auf mit einem Spaß: Die Kinder leiten ihre „blinden“ Kameraden an, Hindernisse zu übersteigen, die gar nicht da sind. Die gemeinsame Aussprache bildet den Schluss.

Material: Tücher zum Verbinden der Augen. Hygiene beachten! Orff – Instrumente: Hölzer, Klangstab.

Ankommen: Schauen Sie mit den ankommenden Kindern die Kinderhefte an und lassen Sie die Lücken füllen.

Einstimmung: (20 Min.)

Baumstamm flößen: Die Kinder bilden eine Gasse und halten sich an Armen und Händen wie im Spiel: „Der Abgrund“. Der „Baumstamm“ steht auf dem Boden, fällt um und wird von den anderen Kindern durch die Gasse „geflößt“. *(Kein Zwang!)*

Blindenspiel 1: Die Kinder bilden einen großen Kreis, im Kreis bewegt sich ein Kind mit geschlossenen Augen. Kommt es zu nahe an ein anderes Kind, macht dieses ein Geräusch mit Hölzern.

Blindenspiel 2: Ein Kind soll im Kreis seinen Partner finden. Kommt es einem anderen Kind nahe, klopft dieses auf sein Holz, nur ein Kind im Kreis hat einen Klangstab. Das ist der Partner.

Spielzeit:

Das Wasser des Lebens, Fantasiereise im Sitzkreis: (10 Min.) *Erzählen Sie Szene 7 als Fantasiereise:*

Wie ihr schon wisst, hat der Löwe den Riesen in den Abgrund gestoßen, und im Fallen hat der Riese die Prinzessin verwünscht. Jetzt führt der Löwe den Königssohn vorsichtig weg vom Felsen. Er führt ihn über Stock und Stein. Der Königssohn spürt einen weichen Boden unter den Füßen. Er riecht Moos und Wald. „Sieht so jetzt mein Leben aus“, denkt er. „Muss ich jetzt alles tun, was der Löwe mir befiehlt? Ich armer Königssohn! Ich kann nichts mehr, was ich will! Die arme Prinzessin! Ich kann sie nicht von ihrem Fluch befreien.“ Der Löwe spürt, wie traurig der Königssohn ist und reibt seinen Kopf an seiner Hand. „Ja, du bist ein guter Freund“, dir kann ich vertrauen! Du führst mich gut“, sagt der Königssohn zum Löwen. Stups – hat der Löwe den Königssohn umgeworfen! Er lehnt an einem Baum und der Löwe geht weg von ihm! Aber er kommt wieder und sprengt mit seiner Tatze ein bisschen Wasser auf sein Gesicht. Nanu, was ist das? Er kann hell und dunkel sehen! Ganz verschwommen sieht er Schnetterengpeng und der sieht die Umrisse des Prinzen. „Das ist ein Zeichen des Himmels“, jubelt der Königssohn, tastet sich zum Bach und wäscht sich das Gesicht. Seine Augen sind so klar, wie sie noch nie waren. Er hilft Schnetterengpeng zum Wasser. Dankbar machen sie sich mit dem Löwen (mit den Tieren) auf den Weg zum Riesenhaus, um die Prinzessin zu befreien.

Blinder Königssohn: (10 Min.) Zeigen Sie den Kindern, die den Königssohn spielen wollen, viele Hindernisse, um die wir sie nach einander mit Zurufen leiten wollen. Die Kandidaten werden vor die Türe geschickt und einzeln mit verbundenen Augen hereingeführt. Die Kinder im Raum räumen derweil die Hindernisse leise weg, rufen aber kräftig ihre Kommandos. Die „Königssöhne“ merken erst, wenn sie die Augenbinde abgelegt haben, dass gar keine Hindernisse da waren!

Freies Rollenspiel: (40 Min.) Das ganze Stück bis Szene sechs. *Lassen Sie sich die Zusatzaufgaben aus der letzten Stunde vorspielen! Achten Sie auf neue Varianten!*

Ausklang: (5 Min.) *Lassen Sie die Kinder erzählen, was ihnen besonderen Spaß gemacht hat.*

Ausblick: Hinweis auf die nächste Stunde: Es folgen nun schwere Prüfungen für den Königssohn.

Spieleinheit 12: Szene 8: Die Erlösung der Prinzessin

Der Königssohn zieht mit seinem Löwen weiter in der Welt herum. Er will sehen, was die gefangene Prinzessin macht. Sie ist von einem dreckigen Mantel bedeckt, der sich nicht ablösen lässt. Das war der Fluch des Riesen. Sie bittet den Königssohn, den Zauber von ihr zu nehmen. Dazu muss er die ganze Nacht im Riesenhaus aushalten. Angst darf er haben, aber fürchten darf er sich nicht. Er muss alle Qualen aushalten ohne einen Laut von sich zu geben. Der Königssohn will die Prinzessin auf jeden Fall erlösen.

Der Königssohn setzt sich in die Küche des Riesen. Bis Mitternacht geschieht gar nichts. Plötzlich kommen aus allen Winkeln und Fugen lauter kleine Quälgeister herbei. Sie spielen Karten, würfeln und machen Radau, dass sich der Königssohn am liebsten die Ohren zugehalten hätte. Aber er tut nichts. Die Quälgeister merken, dass jemand im Raum ist. Sie packen ihn und kratzen ihn, sie stechen ihn, hauen ihn, zwicken und zwacken ihn und zerren an seinen Haaren. Der Königssohn muss fest die Lippen aufeinander beißen. Beinahe hätte er aufgeschrien vor Schmerz! Wollte es denn gar nicht Tag werden? Endlich verschwinden die Quälgeister mit dem Morgengrauen und unser Prinz liegt ohnmächtig auf dem Boden.

Er erwacht und streckt sich. Alles tut ihm weh. Er schlägt die Augen auf und sieht die Prinzessin mit dem Wasser des Lebens. Sie wäscht seine Wunden und er ist wieder ganz gesund als wäre nichts gewesen. Die Prinzessin ist wieder wunderschön.

Schwerpunkt:

Achten Sie besonders auf traumatisierte Kinder und sorgen Sie dafür, dass diese Szene auf keinen Fall heftig dramatisiert wird! Das „Opfer“ lenkt deutlich sichtbar das Spiel.

Überblick:

Als Quälgeister dürfen sich die Kinder so richtig schlecht aufführen. Diesmal üben Sie mit Rücksicht auf traumatisierte und sensible Kinder die Szene nicht als Ganzes, sondern stellen sie mit wechselnden Spielen vor. Das Schlusspiel dient der Harmonisierung.

Material: Quälgeist-Masken; Becher, Spielkarten, Würfel, Würfelbecher; ungefährliche Folterwerkzeuge aus Pappe; Schale und Tuch (Wasser des Lebens); Schwert; buntes Schwungtuch

Ankommen: Quälgeist-Masken ausschneiden und bemalen, Folterwerkzeuge zeichnen und ausschneiden, Tische und Stühle für Vierergruppen aufstellen.

Einstimmung:

Wir feiern wie die Quälgeister: Vierergruppe - *Erklären Sie, wie sich das Verhalten der Quälgeister steigert:* Erst spielen sie Karten und Würfel. Es folgen Streitereien zwischen Gewinnern und Verlierern. Sie schreien einander an, sind Spielverderber, grob und laut und schreien durcheinander. Plötzlich steht einer auf und zeigt auf den Königssohn: „Der ist schuld!“ Alle gehen langsam auf den Königssohn zu.

Spielzeit: **"Armer schwarzer Kater"** –Ein Mitspieler ist der traurig schauende arme schwarze Kater. Er darf weder lachen noch reden, während ihn die Kinder der Gruppe nacheinander "trösten". Auch Kitzeln ist erlaubt.

Erklären Sie, dass es dem Königssohn ganz ähnlich geht – aber die Teufelchen wollen ihn nicht zum Lachen bringen, sondern zum Weinen.

Quälgeist: Einer steht mit dem Rücken zur Wand, eine Reihe Quälgeister kommt auf ihn zu und beschimpft ihn. Zwicken, kratzen und schlagen deuten die Quälgeister nur an. Der Spieler an der Wand zeigt Körperanspannung, wo die Quälgeister ihn angreifen und schleudert sie weg.

Schöne Dinge sehen: *Erklären Sie, dass der Königssohn einen Trick gegen Schmerzen kennt: Er denkt an das Schönste auf der Welt. Wer kann die Augen schließen und das Schönste auf der Welt sehen?- Verraten Sie nach einigen Äußerungen was der Königssohn sich vorstellt: Er denkt an die Prinzessin! Er sieht im Kopfkino, wie schön sie ist. Erzählen Sie, wie die Quälgeister im Morgengrauen vom Königssohn ablassen, wie er kraftlos am Boden liegt. Da kommt die Prinzessin!*

Ausklang:

Bewegung im Raum: Quälgeister und Feen: Die Kinder bilden drei Gruppen: Die Quälgeister sind gekennzeichnet mit den Quälgeist-Masken, die Königsöhne mit ihren Kronen, die Feen mit goldenen Stirnbändern. Die Königsöhne bewegen sich zur Musik, die Quälgeister schleichen umher, die Feen stehen im Kreis. Beim Musikstopp zeigen die Quälgeister auf eine Stelle am Körper eines Königssohnes. Dieser hält die Stelle mit einer Hand fest und bleibt stehen. Zur Musik schleichen die Quälgeister aus dem Kreis, die Feen tanzen um die Königsöhne und legen die Hand auf die angespannte Stelle. Sobald sie „erlöst“ sind, tanzen die Königsöhne mit. Die Feen tanzen aus dem Kreis, das Spiel beginnt von neuem.

Übung: Anspannen eines Körperteils, ausschütteln; anspannen – einfach ausatmen und lösen.

Ausblick: *Fragen Sie die Kinder, wer sich schon auf die Hochzeit in der nächsten Stunde freut.*

Spieleinheit 13: Szene 9: Finale

Finale Kaum hat er das Schwert geschwungen, versammeln sich alle Spieler um das Königspaar, hängen ihm das bunte Tuch als Schleppe um die Schultern und tragen die Schleppe. Schnetterengpeng und Pomponella tanzen, machen mit ihren Instrumenten Musik. Nach dem Gang im Halbkreis vor dem Publikum bleiben alle stehen und verbeugen sich. Alle, die laut geklatscht haben, bekommen am Ausgang Apfelschnitze.

Schwerpunkt: Die Ausdrucksmöglichkeiten des Körpers und des Gesichtes erforschen; die

Szenen acht und das Finale im gelenkten Rollenspiel aufbauen.

Überblick:

Mit einer Beobachtungsaufgabe stimmen Sie in die Stunde ein; die Übungszeit besteht aus Übungen zum Körperausdruck und zur Mimik, dann folgt der Szenenaufbau von Szene acht und dem Finale im gelenkten Rollenspiel. Die Stunde schließt mit einem ausgelassenen Hochzeitstanz und dem Hinweis auf die Rollenwahl in der kommenden Stunde.

Material:

Tiermasken, Quälgeist-Masken, Kronen, goldene Geschenkbänder als Stirnbänder, Schale mit „Wasser des Lebens“ oder eine Pumpsprühdose mit Rosenhydrolat.

Ankommen:

Einstimmung:

Ratespiel: *Erklären Sie, dass die Prinzessin sich sehr verändert hat. Ob die Kinder auch kleine Veränderungen sehen können?*

Veränderungen sehen: Die Mitspieler bilden eine Gasse, jeder hat ein Gegenüber, das er genau betrachtet. Eine Reihe dreht sich um, in der Reihe gegenüber nimmt jeder an sich eine kleine Veränderung vor: Er macht einen Knopf auf oder zu, er krepelt die Ärmel hoch, zieht die Schuhe aus, oder Ähnliches. Der Partner muss die Veränderung erraten.

Spielzeit

Partnerarbeit - Körperhaltung: *Erklären Sie vor der Übung, dass die Kinder keine Schminke und keine neuen Kleider brauchen, sondern ihre Körperhaltung verändern müssen.*

Mache aus der stolzen, schönen Prinzessin ein „Häufchen Elend“! – Wechsel! Mache aus dem „Häufchen Elend“ eine stolze, schöne Prinzessin!

Partnerarbeit – Mimik: *Erklären Sie, dass nun ein Kind der Spiegel ist, das andere der Königssohn. Was der „Spiegel sieht, zeigt er dem Königssohn.*

Der Königssohn verändert sein Gesicht. Erst ist er fröhlich – er hat die Prinzessin gefunden; dann ist er traurig, weil die Prinzessin so verunstaltet ist; dann ist er angespannt, weil er

keine Angst hat, aber Furcht. Nun wird er gequält und leidet große Schmerzen. Er ist erschöpft; er ist geheilt und freut sich.

Vorschlag zum Szenenaufbau im Halbkreis: *Lesen Sie die letzten beiden Szenen vor und lenken Sie das Rollenspiel! Wechseln Sie oft die Rollen!*

Königssohn und Prinzessin treffen sich. Wie kann sie erlöst werden? Immer mit dabei: Die Begleitpersonen des Paares: Sie warnen, sie würden es anders machen, sie verlieben sich ineinander – *lassen Sie offen, was sie erfinden!*

Vielleicht ist nur der Löwe dabei, vielleicht mehrere Tiere aus dem Wundergarten. Gehen Sie auf die Kinder ein – trotz gelenktem Rollenspiel!

In der Riesenküche kann sich der Königssohn einen Schutzwall aus dem bunten Schwungtuch bauen. Die Quälgeister können den Königssohn zur Steigerung hin- und her rollen.

Im Morgengrauen richtet sich „das Häufchen Elend“– die Prinzessin, auf. Die Prinzessin kann langsam den „Baum“ aus dem Yoga aufrichten, dann bringen Pomponella und Schnetterengpeng der Prinzessin das Wasser des Lebens (Spray mit Rosenduft oder Schale mit Wasser). Sie gehen zum Königssohn und richten ihn auf. Wenn der Königssohn das Schwert dreimal geschwungen hat, treten die Diener an mit Silbertablets, die Tiere machen Männchen, Prinz und Prinzessin fassen sich an beiden Händen und sehen sich an. Die Begleitfiguren legen das bunte Tuch über ihre Schultern als Schleppe. Alle tragen die Schleppe und bilden einen Zug. Der Zug stoppt, alle verbeugen sich. Während der Zug noch einmal am Publikum vorbeischiebt, bieten die Diener auf ihren Tablets Apfelschnitzchen vom Baum des Lebens an.

Ausklang: Aufforderung: Schaffst du es, mit allen zu tanzen?

Hochzeitstanz: Jeder fasst ein Kind an beiden Händen und tanzt einmal im Kreis, dann verbeugen sich beide und suchen ein anderes Kind. Es macht nichts aus, wenn jemand kurz alleine tanzt.

Ausblick:

Bereiten Sie die Kinder auf die Rollenwahl vor. Jedes Kind soll darüber nachdenken, welche Rollen es spielen will und soll für sich drei Rollen mit Bleistift ins Szenenheft schreiben

II. Phase: Vom Spielen zum Theaterspielen

Unterrichtseinheit 14: Die Rollenwahl (50 Minuten)

Die Kinder haben nun alle Rollen kennengelernt und der Ablauf des Stückes ist bekannt. Nun geht es darum, aus dem Spiel der Kinder eine Darstellung für Zuschauer zu machen. Die Kinder wählen sich feste Rollen und der Ablauf des Stückes wird wiederholbar.

Im Prinzip sollte jedes Kind die Rolle spielen, die es am meisten braucht und spielen will. Diese Bestrebung kann aber nur zu circa 70% eingehalten werden. So löst die Rollenwahl meistens starke Emotionen aus, die einer verständnisvollen Lenkung bedürfen.

Die Rollenwahl ist nicht nur eine Einübung demokratischer Verhaltensweisen, sondern auch eine Stärkung der kindlichen Persönlichkeit: Sich durchsetzen und nachgeben können, Zuwendung geben

und Zuwendung annehmen, neue Wege suchen, mit der Rolle auch sich selbst finden, selbstbewusst Konkurrenz ausleben im menschlichen Miteinander, ohne Machtspielchen und Siegermentalität.

Die genaue Anweisung für die Rollenwahl finden Sie im Einführungsteil, im kostenlosen Heft 1, Seite 16.

Material: Szenenvorlagen, Ergänzungsseiten, Rollenkarten:

Königssohn, Königlicher Vater, Königinmutter, Schnetterrengpeng, Prinzessin,

Pomponella, Riese, Spielsachen, Löwe, wilde Tiere, Quälgeister

Zusatzkarten und leere Streifen: **Weitere Begleitfiguren oder Erzähler können eingefügt werden:**

eine Zofe, die das Kinderzimmer aufräumen muss; „Spielsachen“, die mit auf die Wanderung gehen dürfen; ein Zirkusdirektor, der die wilden Tiere zähmt für die Hochzeitsvorstellung; eine Meckerziege; eine kluge Maus, die den Königssohn berät; ein Baum des Lebens, der den Königssohn neckt; ein doofer Oberquälgeist, ein Hofmarschall, der die Diener befehligt; das Wasser des Lebens; das kleine blinde Vöglein aus dem Märchen.. gehen Sie auf die Wünsche der Kinder ein, die für sich noch keine Rolle gefunden haben.

Weitere Einheiten:

Der Bilderwechsel/ Stundenaufbau:

Da die Übungsstunden jetzt nach immer gleichem Schema und nach Bedarf der Gruppe ablaufen, führe ich nur die erste Stunde aus.

Zur Einstimmung und zum Ausklang verwenden Sie Spiele, für die Sie bisher noch keine Zeit hatten oder wiederholen Spiele aus dem Repertoire der Kinder. (Siehe Arbeitsblatt! Sie können auch eine kleine Spielekartei daraus gestalten.)

Alle Szenen, die mühsam sind oder ungenau und lückenhaft im Inhalt, behandeln Sie in Einzelproben. (Siehe Einzelprobenplan zum Abhaken oder Ankreuzen.) Dazu brauchen Sie die Unterstützung der Institution oder der Eltern und viel Zusatzzeit von Ihnen selbst, die sich aber lohnt!

Unterrichtseinheit 15: Musterstunde zu Bild 1

Bitte denken Sie daran: Straff üben heißt nicht hektisch werden, sondern gut organisiert!

Schwerpunkt Körperlernen:

Statt auswendig lernen automatisieren Sie mit den Kindern den Ablauf des Theaterstückes, ihre Ausgangspunkte, Laufwege, Materialeinsätze, das Zusammenwirken mit anderen Kindern, die Deutlichkeit der Sprache, die Blickrichtung zum Publikum.

Ankommen:

Die Kinder schauen die Hefte gegenseitig an, überlegen, was sie noch brauchen, sprechen miteinander über die Szenen.

Einstimmung:

Die Kinder werfen auf Kommando das bunte Tuch hoch und fangen es wieder auf.

Übungszeit:

Übersicht: Schauen Sie mit den Kindern die zwölf Bilder an und formulieren sie mit den Kindern kurz, was da geschieht. Lassen Sie den Tisch, die Aufstiegshilfe, die Sportmatte und die Masken, das bunte Tuch und die Schirme herrichten und bitten Sie die Kinder, jetzt die Anfangsposition einzunehmen.

Bilderwechsel: Jetzt lesen Sie die Szenen vor, lassen die ein- oder andere Szene kurz anspielen und überprüfen, ob das Bild steht, ob die Kinder ihre Masken richtig abholen und wieder einräumen.

Vorspielen aus dem Halbkreis: Wenn sie spüren, dass ein Wechsel nötig wird, lassen Sie die Szenen, die Sie bereits aufgestellt haben, mit allen Kindern spielen. In großen Gruppen ermutigen Sie die schüchternen Kinder mit Blicken, dass sie sich einbringen. Noch ist Zeit für Ausführlichkeit. Das Dilemma, dass in großen Spielgruppen die Beiträge der Kinder eventuell zu Längen im Stück führen, nehmen Sie vorerst im Kauf und präzisieren Sie diese in Einzelproben. Achten Sie darauf, daß alle Kinder beschäftigt sind. Da fast jedes Kind mehrere Rollen spielt, sorgen kurze Ruhepausen für Konzentration. Wiederholen sie wenig, dass die Kinder präsent bleiben.

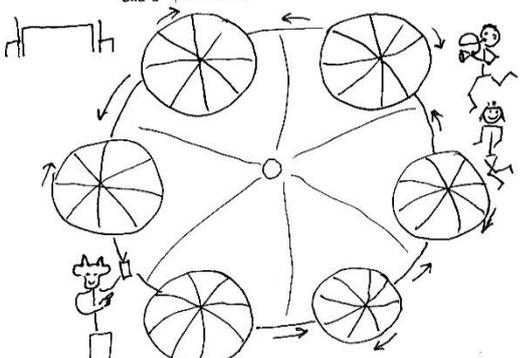
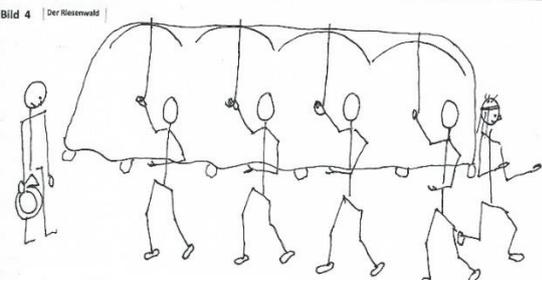
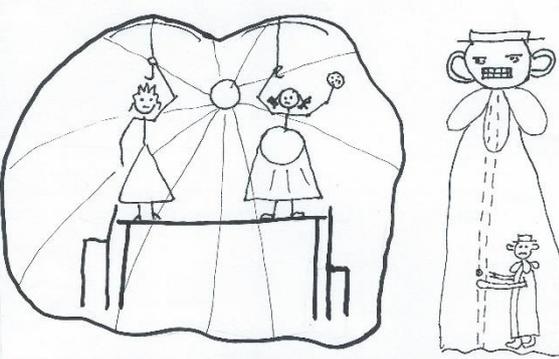
Ausklang: Schüttelmassage, Partnerübung:

Erklären Sie, dass der Königssohn ohnmächtig am Boden liegt und geweckt werden muss. Dann leiten Sie die Schüttelmassage an: Suche dir einen Partner! Einer liegt am Boden und ruht aus, der andere ist der Schüttelmasseur. Nimm ein ganzes Schulterblatt deines Partners unter deine Hände und rüttele leicht. Prüfe, wie schwer der ganze Arm ist, unterstütze ihn und rüttele wieder. Lege jetzt deine Hände unter das andere Schulterblatt und rüttele vorsichtig. Schauge, ob der Königssohn lächelt oder grimmig schaut. Wenn er lächelt, kannst du unter die Oberschenkel greifen und seine Beine etwas mehr ausschütteln, wenn er grimmig schaut, bist du ganz vorsichtig. Bewege jetzt leicht die Rippen hin und her. Erst eine Seite, dann die andere. – Der Königssohn erwacht. Recke dich und gähne! Gleich hast du eine neue Aufgabe: Dein Partner ist der Königssohn. Du musst ihn vorsichtig aus der Ohnmacht wecken!

Sie leiten die Schüttelmassage für den Partner genauso an.

Ausblick: Erklären Sie den Kindern, dass Sie ab jetzt mit den Plakaten arbeiten. Sie können auf den Skizzen im Heft notieren, wo und wie sie spielen, was sie brauchen, mit wem sie sprechen oder agieren.

Die zwölf Bühnenbilder zum Bearbeiten: Fertigen Sie große Wandbilder in Din A 3an!

<p>Königssohn, die Bühnenbilder</p> <p>Bild 1 Vorspann, Der Königssohn sitzt auf dem Tuch, alle anderen Spieler darunter.</p> 	<p>Bild 2 Das Kinderzimmer, nach und nach kommen die Spieler zum Vorschein.</p> 
<p>Bild 3 Die Wanderung; das Bild wiederholt sich noch zweimal.</p> 	<p>Bild 4 Der Riesenwald</p> 
<p>Bild 5 Das Riesenhaus und der Riese; Die Prinzessin und Pomponella halten die Schirme hoch</p> 	<p>Bild 6 Der Baum des Lebens: a) unter dem Tuch b) Der Baum wächst und gibt die Tiere frei</p> <p>c) heimlich werden dem Baum von außen Apfel und Ring gereicht d) Der Zaun schließt sich.</p> 



Die zwölf Bühnenbilder aus dem bunten Tuch

Die Skizzen zeigen an, wie Sie das bunte Tuch als Kulisse verändern. Den Szenenwechsel automatisieren Sie, indem Sie für jede Szene immer die gleichen Helfer benennen.

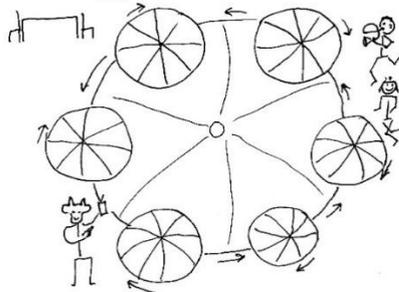
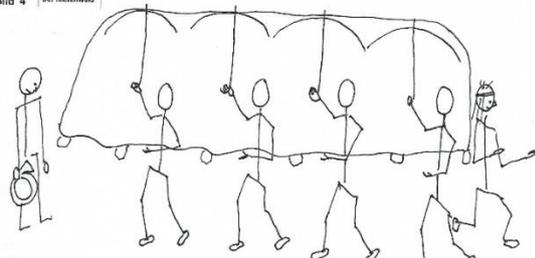
<p>Bild 1 - Auftakt: Da die Kinder unter dem bunten Tuch auf den Beginn warten, werden die Zuschauer erst eingelassen, wenn alle platziert sind. Der Königssohn sitzt auf dem Tuch und langweilt sich. König und Königin sind hinter dem Tisch versteckt, an dem das Tuch hochgezogen wird.</p>	<p>Königssohn, die Bühnenbilder Bild 1 Verspannen, Der Königssohn sitzt auf dem Tuch, alle anderen Spieler darunter.</p> 
<p>Bild 2 - Das Kinderzimmer: Das bunte Tuch ist leer. Ein Teil des Tuches wird mit zwei bunten Regenschirmen hochgezogen, dass die Köpfe von König und Königin, die hinter dem Tuch auf den Tisch gestiegen sind, gerade noch heraus schauen.</p>	<p>Bild 2 Das Kinderzimmer, nach und nach kommen die Spieler zum Vorschein.</p> 
<p>Bild 3 - Die Wanderung: Das bunte Tuch wird im Kreis getragen, vier bis sechs Kinder mit den bunten Regenschirmen drehen diese und gehen in die Gegenrichtung.</p>	<p>Bild 3 Die Wanderung des Bild wiederholt sich noch zweimal.</p> 
<p>Bild 4 - Der Riesenwald: Aus dem Kreis mit den Schirmen wird eine Doppelreihe, durch die zuerst der Prinz geht, dann der Trompeter.</p>	<p>Bild 4 Der Riesenwald</p> 

Bild 5 - Das Riesenhaus: Zwei Helfer halten das bunte Tuch mit den Schirmen hoch, Prinzessin und Pomponella schauen abwechselnd durch das Loch in der Mitte des Tuches. Der Riese wird als riesige Stabfigur dargestellt – aus verkleideter Dachlatte mit Kartonkopf. Ein „Riese“ in klein, der die Stabfigur senkrecht hält, kann diese in einzelnen Szenen anlehnen und aus dem Riesengewand heraustreten.

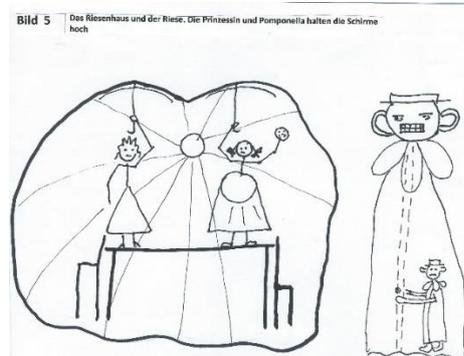


Bild 6 - Der Baum des Lebens: Vor der zweiten Wanderung nehmen die Kinder hinter dem Riesenhaus ihre Masken in die freie Hand. Nach der zweiten Wanderung liegt das Tuch auf dem Boden, der „Baum des Lebens“ sitzt in der Mitte auf einem Stuhl, die „wilden Tiere“ lagern um das Tuch. Der „Baum“ wächst in der Mitte hoch und gibt die schlafenden Tiere frei. Von außen reichen zwei Helfer dem „Baum“ den Ring und den Apfel. Die Tiere gehen in Zeitlupe um den Baum und bilden mit erhobenen Armen und gegrätschten Beinen einen Zaun.



Es folgt wieder Bild 4, das Riesenhaus. Je nach Inszenierung findet der Kampf vor oder hinter dem Haus statt

Bild 7 - Baden im Fluss:
Das Tuch liegt auf dem Boden, einige Kinder machen auf den gegenüber liegenden Seiten Wellen.

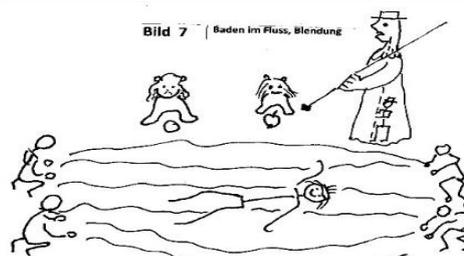
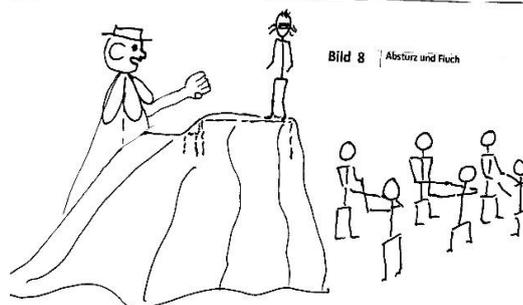
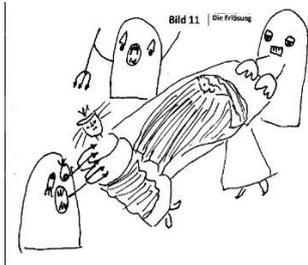
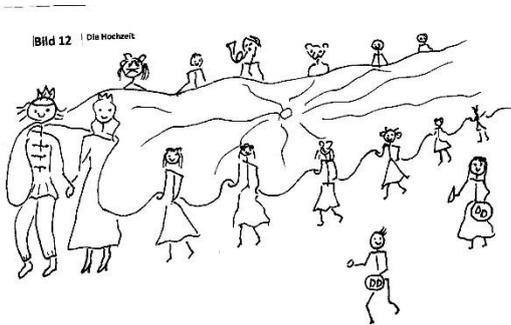


Bild 8 - Blendung und Abgrund: Der Königssohn steigt hinter dem Tuch aus dem Fluss. Die Kinder ziehen das Tuch hoch und der Riese sticht hinter das Tuch. Aufschrei- Die Kinder ziehen das Tuch über den Tisch, stellen einen Stuhl als Aufstiegshilfe davor und eine Turnmatte zur Sicherung dahinter.



<p>Bild 9 - Das Bächlein im Wald: Die Kinder setzen ihre Waldkronen auf oder nehmen Zweige in die Hände und ziehen das Tuch längs zum Publikum.</p> <p>Es folgen Bild 3, die Wanderung und Bild 4, das Riesenhaus</p>	 <p>Bild 9 Das Bächlein im Wald</p>
<p>Bild 10 - Prinz und Prinzessin. Die Prinzessin ist verwunschen.</p>	 <p>Bild 10 Die verwunschene Prinzessin</p>
<p>Bild 11 - Die Quälgeister: Die Quäl-Teufel rücken immer näher an den Königssohn heran. Schließlich nehmen sie das Tuch ab und wickeln den Königssohn ein und aus. Sie wickeln den schmutzigen Mantel der Prinzessin mit ein, so dass sie „befreit“ wird.</p>	 <p>Bild 11 Die Erlösung</p>
<p>Bild 12 - Hochzeitsgewand zum Auszug: Das Prinzenpaar wird mit Kronen geschmückt und nimmt das bunte Tuch als Brautschleier. Alle Mitwirkenden schwärmen um das Paar herum und verteilen Apfelschnitze.</p>	 <p>Bild 12 Die Hochzeit</p>

Einzelproben:

Um Ihnen die Beobachtung der Kinder zu erleichtern, sind hier mögliche Einzelproben mit Szenen aufgelistet, die Sie mit den eingefügten Personen und Szenen ergänzen können.

X/V	Szene	Rollen	Notizen
	Der Königssohn und die Eltern	Königssohn, Königin, König	
	Der Königssohn und sein(e) Begleiter	Königssohn, Begleiter	
	Der Riese will die Prinzessin fangen, die Begleiterin beschützt sie.	Riese, Prinzessin, Begleiterin	
	Prinzessin und Begl. beobachten den Prinz und seinen Begl.	Prinzessin, Prinz und die Begleiter	
	Riese und Königssohn protzen, der Begleiter zittert vor Angst.	Riese, Prinz, Begleiter	
	Wegbeschreibung zum Wundergarten	Prinz, Riese, Begl.	
	Den Apfel des Lebens holen	Prinz, Begl. Löwe	
	Die Prinzessin und ihre Begl. schimpfen den Riesen: Er hat gelogen	Prinzessin, Begl., Riese	
	Der Riese fordert den Reif. Es kommt zum Kampf. Die Prinzessin und ihre Begl. feuern an.	Riese, Prinz, Begl., Prinzessin, Begleiterin, Löwe	
	Das Bad im Fluss	Riese, Prinz, Begl., Löwe	
	Die Blendung	Riese, Prinz, Begl., Löwe	
	Der Weg zum Abgrund, Sturz des Riesen	Riese, Prinz, Begl., Löwe	
	Blind im Wald bis Aufbruch zum Riesenhaus	Prinz, Begl., Löwe, Vöglein (Wasser des Lebens)	
	Prinzessin und Prinz, die zwei Begl. treffen sich am Riesenhaus	Prinzessin und Prinz, die zwei Begl.	
	Die Kulissenbauer		
	Die Inspizienten		

III. Die Aufführungen

Da die Aufführungen ähnlich verlaufen wie in anderen Stücken, informieren Sie sich bitte über die Aufführungspraxis im Einführungsteil, Heft 1 Seiten 19/20! Eine Verlaufsskizze ist diesmal nicht nötig, Sie geben den mitwirkenden Kollegen die Szenenvorlage mit den Bühnenbildbeschreibungen.

Textbeispiel

Der Königssohn, der sich vor nichts fürchtet

Dieses Textbeispiel stammt aus einer Erarbeitung mit Kindern aus der 3. bis zur 6. Klasse. Die „Erzähler“ waren schon drei Jahre in der Theatergruppe und wollten noch einmal spielen. Sie brachten die Handlung als zwei komische Erzähler vorwärts: einer macht Werbung für die „rosa Kuh Rosa“ und der andere erzählt die Geschichte vom Königssohn. Die Kegel des Riesen werden von Spielern dargestellt und vom Publikum ergänzt. Alle Spieler, die keine Einzelrolle haben, spielen „Spielsachen“, „wilde Tiere“ und „Quälgeister“, helfen zwischendurch bei den Szenenaufbauten mit dem bunten Tuch und stellen den Kreis mit bunten Schirmen bei den Wanderungen. Bei der Rollenwahl wollte niemand das Vöglein spielen, aber das „Wasser des Lebens“. Wenn Sie das Stück nur mit jüngeren Kindern spielen, sieht es wahrscheinlich ganz anders aus. Lassen Sie sich darauf ein! Die Szenenvorlage entspricht nicht genau dem Textbeispiel: Es spiegelt die Änderungen während des Probenverlaufes wider. Sie und Ihre Gruppe bringen neue, eigene Ideen ein!

Verwenden Sie diesen Text als Anregung, zur Sinn-Kontrolle oder zum Vergleichen. Aber bitte nicht zum auswendig lernen!

Vorspann:

Erzähler 1: Er war einmal...

Werbefachmann 2: ..eine rosa Kuh

Erzähler : ..ein Königssohn, der sich vor nichts fürchtet!

Werbefachmann: ..eine rosa Kuh namens Rosa!

Erzähler: Eine rosa Kuh gibt es doch gar nicht!

Die rosa Kuh kommt unter dem bunten Schwungtuch hervor und leckt dem E1 mit dem Waschlappen über das Gesicht.

Erzähler: Trotzdem heißt unsere Geschichte: Vom Königssohn, der sich vor nichts fürchtet!

Der Königssohn kommt hervor, nimmt der Kuh den Waschlappen ab.

Königssohn: Den kriegst du wieder, wenn du mir versprichst, dass ich nie mehr ein Glas Milch trinken muss!

Werbefachmann: Und wer spielt noch mit?

Erzähler : Der königliche Vater, die königliche Mutter,
Schnätterengpeng, der Trompeter des Königssohns, eine Menge
Spielsachen: der Bagger, die Puppe...

Alle Darsteller kommen unter dem bunten Tuch hervor, wenn sie genannt werden.

Werbefachmann: Halt, verrate nicht zu viel! Die wichtigste Person ist und bleibt: die
rosa Kuh!

Erzähler : Und die Prinzessin? Und ihre Dienerin Pomponella? Und der riesige
Riese? Die wilden Tiere, der Baum des Lebens und das Wasser des
Lebens?

Werbefachmann: Die kommen doch erst viel später dran! Aber hier sitzt
meine arme rosa Kuh ohne ihren Waschlappen!

Erzähler: Ihr seht jetzt den Königssohn in seinem königlichen
Kinderzimmer inmitten seiner königlichen Spielsachen.

1. Szene: Das Kinderzimmer

Der Königssohn liest eine seichte Jugendzeitung.

Königssohn: Langweilig! So was Langweiliges!

Rosa Kuh: Bitte gib mir meinen Waschlappen wieder!

Königssohn: Erst, wenn du mir versprichst, dass ich nie mehr Milch
trinken muss!

Rosa Kuh: Okay, okay, hier bitteschön!

Königssohn: Das ist ja schon wieder Milch!

Rosa Kuh: Nein, nein, mein Ehrenwort, das ist Joghurt! Versuch es
mal!

Königssohn: Tatsächlich! Schmeckt etwas langweilig, ist aber viel
besser als Milch!

Rosa Kuh: Und jetzt - gib mir meinen Waschlappen wieder!

Königssohn: Mach keinen Unsinn damit!

*Die rosa Kuh „schleckt“ dem Königssohn mit dem Waschlappen den Mund sauber. Sie wischt den
Erzählern über den Mund, dass sie hinter das bunte Tuch fliehen. Abwechselnd schauen die Eltern von
oben ins "Kinderzimmer"*

König: Hast du die Hausaufgaben schon gemacht?

Königssohn: Schon lange!

Königin: Spiel doch was Schönes!

- Königssohn: Langweilig! So was Langweiliges!
- Bagger: Komm, wir gehen zum Sandhaufen und baggern ein tiefes Loch!
- Königssohn: Ich möchte dich gerne auseinandernehmen!
- Bagger: Nein, nein, das geht nicht!
- König: Hast du dein Kinderzimmer schon aufgeräumt?
- Königssohn: Ja, mit dem Bagger!
- Königin: Soll ich dir neue Spielsachen kaufen?
- Königssohn: Nein, mir sind die alten schon zu viel!
- Puppe: Komm, spiel mit mir!
- Königssohn: Au ja, Operationssaal! Du bist der Patient und ich schneide dir den Bauch auf!
- Puppe: Du bist widerwärtig!
- Auto: Brrrm, brrrm, wir spielen Autobahn! Lasse mich sausen!
- Königssohn: Au ja, wir spielen Crash! Ich lasse dich so lange gegen die Mauer fahren, bis du in tausend Stücke zerbrochen bist!
- Auto: Nein, ich will schön mit dir spielen!
- Rosa Kuh: Kommt alle her, wir spielen Milchbar! Die beste Milch, die ist rosa!
- Königssohn: Das kannst du ja im Kindergarten spielen! Ich trinke keine Milch mehr! Und von dir schon gar nicht!
- Die rosa Kuh wischt ihm mit ihrem feuchten Waschlappen über das Gesicht und versteckt sich dann.*
- König: Mein Sohn, in deinem Alter habe ich schon regelmäßig die Tageszeitung gelesen!
- Königin: Was liest du denn da?
- Königssohn: Das ist keine Zeitung, das ist eine Illustrierte!
- König: Sieht aus wie ein Schundblatt!
- Königssohn: Sieht aus wie ein Schundblatt und ist auch ein Schundblatt!
- Königin: Oh je, er liest ein Schundblatt! Ich bin entsetzt!
- König: Ich bin sprachlos! Holde Gattin, wir ziehen uns zur Beratung zurück!
- Königssohn: Jetzt haben es die zwei wieder wichtig! Wenn sie wüssten, wie langweilig das Blättchen ist!

K. wirft das Blättchen hinter sich.

- Am besten ist, ich gehe fort von hier. Ich will richtige Abenteuer erleben und die weite Welt sehen!
- Bagger: Du kannst doch nicht einfach fortgehen!
- Puppe: Wer spielt dann mit uns?
- Auto: Die Welt ist ganz gefährlich!
- Schnätterengpeng: Ich gehe mit! Ich blase dir den Marsch! Ich kündige dich an, wenn du zu einer fremden Burg kommst!
- Königssohn: Dich kann ich brauchen, komm mit!
- Rosa Kuh: Au ja, ich komme auch mit! Wenn ihr Hunger und Durst habt, bekommt ihr Milch von mir!
- Königssohn: Untersteh dich! Du bleibst da! Dich kann ich nicht brauchen!

Die rosa Kuh zieht sich beleidigt zurück, in Wirklichkeit folgt sie heimlich und leise dem Königssohn.

2. Szene: Die Wanderung zum Riesenwald

Sie arbeiten sich aus dem engen Kinderzimmer heraus und strecken sich und recken sich. Der Königssohn marschiert los.

- Wanderlied:** **/: Hey, was ist los? Gibt´ s hier was Neues? :/**
So fragt der Königssohn und wandert vorbei,
Ängste und Sorgen sind ihm einerlei!
- Schnetterengpeng: Wo gehen wir denn hin? Warum gehen wir dahin und nicht woanders hin?
- Königssohn: Mir ist ganz gleich, wohin ich gehe, Hauptsache, ich gehe!
- Schnetterengpeng: Wo sollen wir heute Abend schlafen? Was sollen wir denn essen? Sollen wir nicht doch wieder umkehren?

Der Prinz fragt die Zuschauer:

- Königssohn: Hat jemand für Schnetterengpeng was zu essen?

Die rosa Kuh reicht ihm ein Glas Milch. Der Königssohn ist wütend!

- Königssohn: Zurück ins Kinderzimmer! Lasse dich hier nicht mehr blicken, Rosa!

Rosa tritt davon. Schnetterengpeng marschiert frisch gestärkt voraus, bleibt aber ständig stehen, weil er immer neue Bedenken hat.

Schnetterengpeng: Wenn aber.. wenn aber zum Beispiel... Wenn aber hier Riesen wohnen?

 Wenn aber.. wenn aber... so lauf doch nicht so schnell!

Der Prinz geht gleichmäßig weiter bis zum Riesenwald. Die Darsteller halten mit den Schirmspitzen das große Schwungtuch in die Höhe und recken selbst noch die Arme als Zweige.

Erzähler: Jetzt sind unsere Helden beim Riesenwald angekommen. Hier wohnt der riesige Riese in seinem riesigen Riesenhaus mitten im Riesenwald.

Werbefachmann: Die rosa Kuh Rosa wird jetzt den riesigen Riesen besiegen.

Erzähler: He, nimm den Mund nicht zu voll, sonst kannst du ihr helfen beim Kampf!

Werbefachmann: Also, ich habe Angst. Ich verstecke mich jetzt hinter der rosa Kuh!

Schnetterengpeng: Was, der Riesenwald ist das? Da gehe ich nicht durch!
Ich will außen herumgehen!

Königssohn: Also, tschüs, ich gehe mittendurch!

Schnetterengpeng: Halt, warte, ich folge dir!

Königssohn und Schnetterengpeng bleiben hinter dem Schwungtuch.

3. Szene: Prinzessin und Riese

Erzähler: Meine Damen und Herren, sie befinden sich jetzt direkt in der Waldesmitte vor dem Riesenhaus.

Die Erzähler speißen mit ihren Schirmen das bunte Schwungtuch auf und steigen hinter dem Tuch auf den Tisch.

Werbefachmann: Die rosa Kuh ist noch nicht eingetroffen, aber der Riese, der die liebevolle Prinzessin geraubt hat, weil er sie heiraten will. Der arme, weiß noch nicht, was für Kratzbürsten Prinzessinnen sind! Soll er lieber die rosa Kuh heiraten!

Erzähler: Jetzt hilft der auch noch zum Riesen! So was! Mit Mühe und Not nur kann sich die Prinzessin wehren. Zum Glück hat der Riese schwache Trommelfelle und die Dienerin Pomponella kräftige Paukenschlegel. Aber sehen Sie selbst!

Riese: Liebliche Prinzessin, laufe doch nicht davon, ich will dich doch nur heiraten!

Prinzessin: Ich will aber keinen Riesen heiraten!

- Riese: Du musst mich aber heiraten, ich lasse dich nicht mehr fort!
- Prinzessin: Nimm sofort deine Prutzen weg!
- Pomponella: Pommmmmmm!
- Riese: Aua, meine Ohren!
- Pomponella: Pommmmmmm!
- Riese : Uah! Erbarmen!
- Prinzessin: Du musst mich nur gehen lassen!
- Riese: Niemals!
- Prinzessin: Na gut, ich heirate dich! Aber erst, wenn du mir den Apfel des Lebens gebracht hast!
- Riese: ...den Apfel des Lebens?
- Prinzessin: Zuerst musst du durch die ganze Welt ziehen und den Baum des Lebens suchen.
- Riese: ...und dann?
- Prinzessin: Um den Baum herum lagern die wilden Tiere. Und du musst über sie hinwegsteigen.
- Riese: ...und dann?
- Prinzessin: Dann musst du über das hohe Gitter steigen, das den Baum des Lebens umgibt.
- Riese: ...und dann?
- Prinzessin: Dann musst du, bevor du den Apfel pflückst, durch einen Reif greifen, der am Ast hängt.
- Riese: ...und dann?
- Prinzessin: Dann pflückst du den Apfel des Lebens und bringst ihn mir.
- Riese: ...und dann?
- Prinzessin: Dann heirate ich dich. Nur dann, wenn du den Apfel selbst geholt hast, nur dann! Merk dir das, du Schwachkopf!
- Riese: Ich gehe! Ich versuche es!
- Prinzessin: Hihi! Reingefallen! Das schafft der Schlaffi nie, und wenn er noch so stark tut!

Der Riese geht, um den Baum des Lebens zu suchen.

4. Szene: Das Kegelspiel

Der Königssohn und Schnätterengpeng kommen vor dem Haus des Riesen an. Sie sehen das Kegelspiel.

Königssohn: Endlich habe ich ein schönes Spielzeug für mich gefunden!

Schnetterengpeng: Aber das gehört doch dem Riesen! Und außerdem fehlen da einige Kegel!

Königssohn: Tatsächlich, da fehlen ein paar Kegel!

Publikumsspiel: Augen zu - Augen auf - jetzt sind es vier Kegel. ... Die Kegel werden ergänzt aus dem Publikum. (Nichts erklären, nur deuten!) Wenn der Königssohn kegelt, fallen alle Kegel um. Wenn Schnetterengpeng kegelt, bleiben alle stehen. Wenn der Königssohn die Kegel aufstellt, schnipst er nur mit den Fingern und die Kegel stehen, Schnipst Schnetterengpeng, bleiben sie liegen. Die rosa Kuh mischt sich ständig unter die Kegel. Die Prinzessin und Pomponella beobachten das Spiel.

Pomponella: Ist er nicht entzückend?

Prinzessin: Ja, wirklich! - He, das ist mein Königssohn!

Pomponella: Ich meine den anderen, den Trompeter!

Prinzessin: Ach, den! Ist er nicht wunderbar!

Pomponella: Was, wunderbar? Mein entzückender Schnetterengpeng!

Prinzessin: Den mein ich doch gar nicht. Ich meine doch den Königssohn!

Pomponella: Ach so, den!

Erzähler: Der Riese konnte natürlich den Baum des Lebens nicht finden. Missmutig kehrt er zurück.

Werbefachmann: Die Prinzessin hat sich inzwischen gut verbarrikadiert mit Pomponella. Die rosa Kuh spielt Kegel mit dem Königssohn.

Riese: Was, ein kleiner Menschenwurm spielt mit meinen Kegeln! - He, stelle die Kegel wieder auf, die du umgeworfen hast!

Der Königssohn schnippt mit den Fingern, die Kegel stellen sich von selber auf. Er wirft alle Neune mit einem Schub wieder um.

Königssohn: Jetzt bist du dran! Stell du sie auf!

Mit Ächzen und Würgen stellt der Riese ein paar Kegel auf. Jetzt muss er sich erholen. Der Königssohn schnippt wieder - alle Kegel stehen.

Riese: Wenn du so stark bist, kannst du mir ja vom Baum des Lebens einen Apfel holen - nicht für mich, sondern für die Prinzessin. Den Apfel zu bekommen, das ist noch keinem geglückt.

Königssohn: Mir soll' s schon glücken! Bis bald!

Erzähler: Nun geht unser Königssohn über Berg und Tal zum Wundergarten.

Wanderlied

5. Szene: Der Baum des Lebens

Werbefachmann: Und natürlich ist sie dabei, unsere tapfere rosa Kuh! Schon hat sie als erste den Wundergarten erreicht.

Der Baum des Lebens wächst unter dem bunten Tuch in die Höhe und gibt die Tiere an seinen Wurzeln frei. Die Tiere tanzen immer langsamer und schlafen ein. Schlafend erheben sie sich in Zeitlupe und bilden den Zaun. Die rosa Kuh stellt sich schlafend und bildet einen Zaunpfahl. Sie lässt den Königssohn ein zum Baum. Dieser greift durch den Reif und pflückt den Apfel. Der Reif schmiegt sich fest um seinen Arm und der Prinz spürt, wie eine große Kraft in ihn hineinströmt. Er öffnet das Gitter. Alle wilden Tiere erwachen und verbeugen sich vor ihm. Angeführt von den Löwen folgen sie ihm nach.

6. Szene: Der Riesenkampf

Erzähler: In wenigen Minuten wird der Königssohn mit seinem Gefolge...

Werbefachmann: ...und der rosa Kuh...

Erzähler: ..beim Haus des Riesen eintreffen. Mit Spannung wird erwartet, was die Prinzessin macht. Wird sie den Riesen heiraten? In fünf Minuten schließen die Wettbüros. Wer von Ihnen glaubt, dass die Prinzessin den Riesen heiratet, hält den Daumen nach unten. So!

Werbefachmann: Wer von Ihnen glaubt, dass die Prinzessin den Riesen nicht heiratet, hält den Daumen nach oben. So! !

Erzähler: Wer von Ihnen will, dass die Prinzessin den Königssohn heiratet, schreit jetzt ganz laut: „Ja!“ - Stopp! Oh, mir platzen die Ohren!

Schnetterengpeng kündigt laut das Kommen des Königssohns an. Pomponella fängt an, sein Lied mit der Pauke zu begleiten. Beide freuen sich, wie hübsch ihre Musik zusammenklingt. Der Prinz bringt dem Riesen den Apfel. Der Riese überreicht den Apfel der Prinzessin.

Riese: Hier hast du den Apfel! Jetzt musst du mich heiraten!

Prinzessin: Hast du ihn selbst gepflückt?

Riese: Hier ist der Apfel und basta!

Prinzessin: Basta, basta! Du Schwachkopf, Strohkopf, Nichtsnutz!

Riese: He, he! Ich habe gebracht, was du wolltest!

Prinzessin: Du? Du bist ein Lügner! Zeig mir den Reif!
Riese: Was für einen Reif?
Prinzessin: Geh fort und schäm dich!
Riese: Einen Reif? Einen Reif! Der Königssohn muss ihn mir geben. - He du da, Königssohn!

Der Königssohn hat die schöne Prinzessin erblickt und ist kaum ansprechbar.

Riese: Was klotzt du denn so?
Königssohn: ..die schöne Prinzessin!
Riese: Lass bloß die Finger von ihr, sie gehört mir! Und gib mir den Reif vom Baum des Lebens!
Königssohn: Davon war nie die Rede! Den Reif bekommst du nicht!
Riese: Das werden wir ja sehen!
Königssohn: Ich stelle mich dem Kampf!

Es kommt zum Kampf hinter dem bunten Tuch, die Prinzessin und Pomponella feuern an, die Erzähler machen eine Radioreportage.

Erzähler : Radio Riesiwan, Radio Riesiwan! Meine Damen und Herren, in wenigen Sekunden übertragen wir live aus dem Riesenwald...
Werbefachmann: ...das Spiel Borussia Memmingen Stadtbad...
Erzähler: Hör auf mit dem Quatsch, jetzt wird es ernst! Wir übertragen den Kampf zwischen Riesen und Königssohn, zwischen Klein und Groß, zwischen schwach und stark, zwischen Gut und Böse. Unser Wettbüro schließt in fünf Minuten. Wer dafür ist, dass der Riese verliert, schreit jetzt sofort ganz laut „Buh“! – Stopp! Mir platzen die Ohren!
Werbefachmann: Wer dafür ist, dass die rosa Kuh gewinnt, schreit jetzt ganz laut „Muh“!
Erzähler: Wer dafür ist, dass der Königssohn gewinnt, schreit jetzt ganz laut "Kö- nigs- sohn! Kö- nigs- sohn!"
Prinzessin: Kö-nigs-sohn! Kö-nigs-sohn! Da!

Zeigt so lange ins Leere, bis alle wieder still sind. Wie sie aufeinander eindreschen!

Erzähler: Ja, meine Damen und Herren, der Kampf hat bereits begonnen, der Königssohn in seinem wunderbaren Königstrikot von Trikämpfma und der Riese in seinen schwarzen Haderlumpen stürmen aufeinander zu.

- Werbefachmann: Und während der Riese mit roher Kraft sinnlos in die Erde drischt, hüpfert der Königssohn behände wie ein Eichhörnchen zur Seite und lässt sich nicht erwischen.
- Erzähler: Wie lange wird es dem Königssohn gelingen, den harten Fäusten des Riesenrambo zu entkommen?
- Prinzessin: Kö-nigs-sohn! Kö-nigs-sohn!
- Pomponella: Kö-nigs-sohn! Kö-nigs-sohn!
- Werbefachmann: Wir verlassen uns darauf, dass die Prinzessin und Pomponella gut auf den Königssohn aufpassen und schalten um zur Werbung.
- rosa Kuh: (singt) Die schönsten Pausen sind rosa! Ja, liebe Kinder, wisst ihr, warum unser Königssohn so frech ist? Weil er keine Milch mehr trinkt! Und was trinkt er jetzt? Joghurt und Buttermilch! Und wenn er mal wen heiratet, ..ratet. .ratet, dann ratet mal, mal, mal, was es zum Mahl gibt? - Quaak, quaak - nein, keine Quietscheentchen, sondern Quarkpfännchen!
- Erzähler: Machtlos, meine Damen und Herren, müssen wir zusehen, wie der Riese unseren hoffnungsvollen Prinzen....
- Werbefachmann: Sie torkeln hervor, beide matt, aber unverletzt. Unentschieden! So ist das auf Abenteuerfahrt! Keine Dusche, kein Deo! Und der Königssohn ist ganz verschwitzt!
- Erzähler: Auch der Riese ist fix und fertig. Heckt er eine neue Hinterlist aus? Er lädt den Königssohn ein zum Baden im Fluss. Was steckt dahinter?

7. Szene: Die Blendung und der Fluch

- Werbefachmann: Der Riese nähert sich den Kleidern des Königssohns und versucht, den Reif zu stehlen, aber die Tiere beißen ihn weg.
- Erzähler: Die rosa Kuh fährt ihm mit ihrem unaussprechlich schmutzigen Waschlappen über das Gesicht. Sogar dem Riesen graust.
- Werbefachmann: He, seit wann erzählst du von der rosa Kuh!
- Erzähler: Ruhe, wenn es so spannend wird! Jetzt bemerkt der Riese Schnetterengpeng in seinem Versteck hinter dem Regenschirm. Er nimmt ihm den Schirm ab und sticht zu.
- Schnetterengpeng: Au!
- Königssohn: Was ist geschehen, Schnetterengpeng?
- Schnetterengpeng: Meine Augen, meine Augen!
- Werbefachmann: Der Prinz kommt aus dem Fluss und kann gerade noch seinen Reif überziehen, da blendet ihn der Riese ebenfalls.

- Königssohn: Au! Was ist geschehen?
- Riese: Leider, leider, werter Königssohn, seid Ihr in die Dornen gestürzt. Gebt mir euren Arm, ich will euch führen!
- Erzähler: Der Riese führt den armen Königssohn zum Abgrund, er stürzt ihn hinab. Aber die Tiere des Königssohns stehen schon bereit und fangen ihn auf.
- Werbefachmann: Jetzt drängen die Tiere den Riesen zum Abgrund und stürzen ihn vom Felsen. Im Stürzen verflucht er die Prinzessin.
- Riese: Uaaah! Du Raben-Aas von Prinzessin! Du sollst voll Pech und Ruß sein, überall ankleben und abfärben!
- Erzähler: Wird dieser schlimme Fluch des Riesen auf die Prinzessin Auswirkungen haben?
- Werbefachmann: Soeben bietet sich der rosa Kuh und uns ein merkwürdiges Bild: Der dreckige Mantel des Riesen fliegt durch die Luft davon. Fliegt er zur Prinzessin?

8. Szene: Das Wasser des Lebens

- Schnätterengpeng: Königssohn, mein Königssohn, ich kann dich nirgends finden! Wo bist du? Siehst du mich? Ich werde ein bisschen auf der Trompete spielen, dass der Königssohn mich hört! *Er spielt Trompete, der Königssohn kommt mit seinen Tieren.*
- Königssohn: Nanu, Schnetterengpeng, bist du auch in die Dornen gefallen?
- Schnetterengpeng: Der Riese hat mich geblendet! Siehst du auch nichts mehr?
- Königssohn: Ich bin blind wie du! Komm, wir folgen meinen Tieren!

Die Tiere führen die beiden in den Wald.

- Schnetterengpeng: Ausgerechnet in den Wald führen uns die Tiere! Ich stolpere doch schon alleine und brauche keine Wurzeln!
- Königssohn: Die Tiere wissen schon, was sie tun! Komm, wir setzen uns! Ich bin müde!

Die Tiere laufen zur Quelle und holen Wasser. Sie besprengen Schnetterengpeng und den Königssohn.

- Schnetterengpeng: Aufhören! Aufhören! Ihr macht mich ja ganz nass!
- Königssohn: Was ist das? Ich sehe einen Schimmer! Ich sehe hell und dunkel!

Schnetterengpeng: Ja! Ich sehe grün, grün, grün!

Königssohn: Ihr Tiere, führt uns zu dem Wasser!

Die Tiere führen die beiden zur Quelle. Sie waschen sich darin und sehen wieder.

Königssohn: Schnetterengpeng, siehst du etwas?

Schnetterengpeng: Ich traue mich nicht die Augen aufmachen!

Königssohn: Ich sehe! Ich sehe die Bäume, das Moos! Ich sehe die Quelle, ich sehe die Tiere!

Schnetterengpeng: Wirklich! *Er macht die Augen auf.* Ich sehe wieder! Ich sehe alles!

Königssohn: Danke, ihr tapferen Tiere!

Schnetterengpeng: Und jetzt gehen wir zu Pomponella!

Königssohn: Und zur schönen Prinzessin!

Wanderlied

9. Szene: Die Erlösung der Prinzessin

Die Prinzessin kommt. Sie ist ganz fleckig. Das war der Fluch des Riesen!

Königssohn: Habe ich einen Sehfehler zurückbehalten? Ist die arme Prinzessin wirklich so verunstaltet?

Prinzessin: Ja, mein Prinz, der Fluch des Riesen hat mich getroffen. Ich weiß aber, wie ich erlöst werden kann.

Königssohn: Ich werde dich erlösen!

Prinzessin: Wenn du, lieber Prinz mit mir im Hause des Riesen eine Nacht aushältst und dich stumm von den Teufelchen quälen lässt, werde ich erlöst sein.

Königssohn: Ich fürchte mich nicht, ich will' s mit Gottes Hilfe versuchen!

Erzähler: Meine Damen und Herrn, liebe Kinder, wir warten jetzt auf Mitternacht, bis die Quälgeister kommen. Kann sich der Königssohn wehren? Darf er sich wehren? *Die Quälgeister spielen Karten und Würfel. Erst spielen sie ganz normal, dann streiten sie und werden immer lauter. Sie entdecken den Königssohn und gehen auf ihn los. Sie drängen ihn in die Ecke und greifen ihn an. Sie zwicken in, schütteln ihn und wickeln ihn in das Schwungtuch. Er wird hin- und her gerollt.*

Quälgeister: Ein Königssohn weint niemals!

Eine Königstochter benimmt sich gut.

Ein Königssohn erträgt jeden Schmerz.

Eine Königstochter macht sich nicht schmutzig.

Ein Königssohn muss kämpfen.

Eine Königstochter läuft keinem Jungen nach.

Was dich nicht umbringt, macht dich stark!

Schönheit muss leiden!

Gelobt sei, was hart macht!

Werbefachmann: Ja ist denn das die Möglichkeit? Diese kleinen Quälgeister haben lauter gute Werbesprüche drauf! Wenn sie hier fertig sind, stelle ich sie in meinem Werbebüro an!

Die Quälgeister ziehen ab. Der Königssohn liegt reglos am Boden, die Prinzessin sitzt auf dem bunten Tuch, die Hände vor dem Gesicht. Am Morgen bringen Schnetterengpeng und Pomponella das Wasser des Lebens und stärken die beiden.

Königssohn: Was ist geschehen? Wo ist die Prinzessin?

Schnetterengpeng und Pomponella ziehen das fleckige Tuch weg von der Prinzessin und helfen ihr auf.

Prinzessin: Hier bin ich, mein Prinz! Schau mich an!

Königssohn: Du bist so wunderschön! Wir haben es geschafft! Wir dürfen wieder sprechen!

Prinzessin: Du hast mich erlöst! Ich danke dir! Sag, lieber Königssohn, willst du mich heiraten?

Königssohn: Na klar!

Teufelchen: Oh, ja klar! Hochzeit ist lustig! Hochzeit ist wunderbar!
Wir feiern! Wie schön!

Schnetterengpeng: Das könnt ihr euch denken! Ab mit euch! Auf nimmer wiedersehen!

Finale:

Erzähler: Die Verzauberung weicht von allen.

Alle Darsteller gehen auf der Bühne im Kreis um das Schwungtuch. Sie nehmen es hoch und hängen es dem Königssohn und der Prinzessin als Hochzeitschleier um.

Werbefachmann: Pomponella und Schnatterengpeng eröffnen den Hochzeitsreigen. Wo ist nur die rosa Kuh?

Erzähler : Meine Damen und Herrn, liebe Kinder! Soeben überreicht der Königssohn der Prinzessin den Apfel des Lebens.

Werbefachmann: Oho! Was macht sie? Sie beißt an, sie beißt an!

Erzähler: Jetzt nimmt sie den Reif und setzt ihn ihrem Schatz auf den Kopf. Er ist der König ihres Herzens geworden.

Werbefachmann: Liebe Freunde, und jetzt gibt es für alle das Hochzeitsmahl: Apfelstückchen vom Baum des Lebens!

Rosa Kuh: Und Joghurt von der rosa Kuh!!

Alle gehen hinter dem Königspaar als Schleierhalter mit durch das Publikum und verteilen Apfelstücke und Waffelbecher mit Erdbeerjoghurt.

Das Kinderheft vom Königssohn

Der Königssohn, der sich vor nichts fürchtet

Name: _____ Klasse: _____ Tel.: _____

K 2 - Vorübung 1 und Szene 1–Ratespiel : Meine Spielsachen, Lösungen A

Dracula	Maschinengewehr	Roboter
Ritter	Rennauto	Flugzeug
Ken	Cowboygürtel	Boxhandschuhe
Lokomotive	Kreisel	Jonglierbälle
Taschenmesser	Play Station	Bastelschere
Drachen	Kuh Rosa	Märchenbuch

K 3 - Lösungen B auf die Rückseite von Rätsel B kleben!

Teddybär	Bausteine	Fußball
Handy	Colt	Bagger
Trompete	Plüschkatze	Trommel
Barbiepuppe	Schaukelpferd	Federballspiel
Playmobilfiguren	Plüsch-Affe	Traktor
Hüpfseil	Bauernhof	Gummiball

K 4 - Szene 1 - Ratespiel: Satz mit Rätselkarten –Rätsel A Klebe das Blatt auf Karton und die Lösungen A auf die Rückseite!

Ich bin eine Maschine, aber sehe aus wie ein Mensch.	Ich habe einen Abzugshahn und schieße alles kaputt.	Ich bin ein gruseliger Geselle und schlafe in einem Sarg.
In meinem Bauch haben viele Leute Platz. Mit ihnen gehe ich in die Luft.	Ich fahre schneller als andere Autos. Viele Leute schauen zu, wenn ich fahre.	Ich bin ein tapferer Mann aus früherer Zeit und habe eine Rüstung.
Mich brauchst du für einen Sport mit den Fäusten.	Du kannst mich um den Bauch schnallen. Vorne habe ich einen Stern, an der Seite eine Tasche für den Colt.	Ich bin der Freund von Barbie und fahre mit ihr in Urlaub.
Mit drei Stück musst du viel üben, dass wir lange in der Luft bleiben können!	Kennst du mich noch? Ich bin ein altes Spiel. Wenn du mich mit deiner Peitsche schlägst, drehe ich mich.	Ich bin so stark, dass ich einen ganzen Zug ziehen oder schieben kann. Früher habe ich gedampft, jetzt fahre ich elektrisch.
Du brauchst mich beim Basteln, wenn du Papier schneiden willst.	Ohne Strom läuft bei mir gar nichts! Ich bin ein Gerät, in das du viele Spiele stecken kannst.	Ich klappe auf und zu und kann schnitzen und schneiden.
Ich habe vorne einen Rücken und hinten! Dazwischen stecken viele Seiten aus Papier.	Ich bin aus Plüsch und habe Hörner und ein Euter. Aber Milch kann ich leider nicht geben!	Im Herbstwind steige ich gerne hoch in die Luft. Halte mich fest an deiner Schnur!

K 5 - Szene 1 - Ratespiel: Satz mit Rätselkarten –Rätsel B Klebe das Blatt auf Karton und die Lösungen B auf die Rückseite!

Ich bin kugelrund und sehr stabil. Wenn du mich richtig trittst, fliege ich vielleicht ins Tor.	Wir sind aus Holz und bunt bemalt. Du kannst Türme aus uns bauen.	Ich schlafe gern in deinem Bett, kann brummen und bin aus Plüsch.
Ich grabe tiefe Löcher, habe keine Räder, sondern Raupen und kann mein Fahrerhaus drehen.	Ich sitze beim Sherriff in der Hüfttasche. Kommt ein Bandit, zieht er mich schnell heraus.	Ich bin ein kleines Kästchen mit Antenne. und bin nicht echt. Trotzdem telefoniere ich damit mit meiner Oma.
Ich bin rund wie ein Käse und habe ein Fell, aber nicht zum Kuseln! Du kannst Wirbel und Rhythmus machen!	Ich bin so süß und weich! Meine Schnurrhaare kitzeln! Nimmst du mich mit in dein Bett?	Ich bin aus Blech Blase ins Mundstück! Vielleicht bekommst du schon einen Ton heraus?
Zwei Schläger mit Netz, ein Ding aus Gummi und Feder, mit mir spielen kann nicht jeder!	Ich bin ein Pferd, doch nicht auf Hufen, sondern auf halbrunden Kufen!	Ich bin eine Super-Puppe mit tollen Haaren viel Zubehör. Leider bin ich viel zu dünn. Gib mir was zu essen!
Auf dem Bauernhof gibt es viel Arbeit für mich. Ich kann ganz verschiedene Geräte anhängen und habe Riesen-Räder.	Ich bin aus Plüsch und habe lange Arme und ein Gesicht, fast wie ein Mensch.	Wir sind aus Plastik. Wir haben hüte und Helme zum Wechseln. Unsere Hände sind Zangen. Damit können wir greifen.
Ich bin aus Gummi, rund und bunt. Wirf mich, fange mich auf, prelle mich und rolle mich! Das macht Spaß!	Bau mich auf! Haus und Stall, viele Tiere überall.	Ich bin lang wie eine Schlange und habe zwei Handgriffe. Schwinge mich auf und nieder! Hüpf über mich drüber!

K 6 - Vorübungen 2: Kleine Fabeln

Der Fuchs und die Trauben

Der Fuchs ging im Weinberg spazieren. Da sah er wunderschöne Trauben an einem Weinstock hängen. „Die muss ich haben!“ dachte er. Aber die Trauben hingen ganz oben am Weinstock. Der Fuchs sprang hoch. Er versuchte zu klettern, aber er konnte die Trauben nicht erreichen. Oben auf dem Weinstock saß die Krähe und lachte ihn aus. „Ach“, sagte der Fuchs, „diese Trauben sind viel zu sauer!“ Und er schlich ärgerlich davon.

UND DIE MORAL VON DER GESCHICHT: _____

Der Fuchs und der Esel

Der Fuchs und der Esel waren gute Freunde. Sie wohnten in einem Haus, aßen zusammen und gingen zusammen spazieren. Doch einmal kam ein mächtiger Löwe auf sie zu. Beide zitterten vor Angst. Da rief der Fuchs: „Verstecke dich hinter diesem Busch und warte auf mich, ich kämpfe mit dem Löwen!“ Der Fuchs rannte zum Löwen und rief ihm entgegen: „Bitte friss mich nicht! Hinter dem Busch sitzt ein viel größerer Braten für dich!“

Doch der Löwe sprach: „Weil du so gemein zu deinem Freund bist, fresse ich dich zuerst!“

UND DIE MORAL VON DER GESCHICHT: _____

Der Löwe und die Maus

Ein mächtiger Löwe schlief im Schatten eines Baumes, als eine kleine Maus versehentlich über seine Pfote lief. Der Löwe erwachte und packte die Maus mit seiner Pranke. Die Maus bat um ihr Leben und versprach dem Löwen, dass sie ihm helfen werde, wenn er in Not käme. Der Löwe war amüsiert und ließ die kleine Maus laufen.

Nicht lange, da hörte die kleine Maus ein gewaltiges Brüllen. Als sie näher herankam, sah sie, dass die Jäger den Löwen in ihrem Netz gefangen hatten. Flink machte sich die kleine Maus ans Werk und nagte mit ihren Zähnchen ein großes Loch in das Netz. So konnte sich der Löwe befreien.

UND DIE MORAL VON DER GESCHICHT: _____

Schildkröte, Elefant und Nilpferd

Schildkröte ging ihres Wegs entlang, als Elefant auf sie zukam. „Weg mit dir, oder ich zertrete dich mit meinen starken Beinen!“ „ Du meinst wohl, du seist stärker als ich?“ rief ihm Schildkröte zu. Da trat Elefant auf ihren Panzer, aber Schildkröte hatte sich darin zurückgezogen und blieb heil. „Siehst du, ich bin stärker als du!“ rief sie dem Elefanten zu. „Komm morgen früh auf den Hügel, da wollen wir die Kräfte messen“. Befahl ihr Elefant.

Früh am Morgen ging Schildkröte zu Nilpferd an den Fluss und gab ihm das Ende einer langen Liane zu halten. „Nilpferd, ich möchte gerne wissen, ob du stärker bist als ich. Halte dieses Seil gut fest! Ich gehe zum anderen Ende und halte es dort. Wenn ich rufe, ziehst du an.“ Nilpferd wunderte sich und Schildkröte ging mit dem anderen Seilende zu Elefant und sprach: „Wenn ich am anderen Ende bin, rufe ich dir zu, und dann zieh, was du kannst.“ Schildkröte ging auf einen kleinen Hügel, wo sie Nilpferd und Elefant heimlich beobachten konnte und rief: „ Achtung, fertig, los, zieh!“ Nilpferd und Elefant zogen und zogen, bis sie völlig matt waren. Schildkröte ging zu Elefant: „Na, brauchst du eine kleine Pause?“ „Du bist wirklich stärker als ich!“ nickte der Elefant und schlief erschöpft ein.

UND DIE MORAL VON DER GESCHICHT: _____

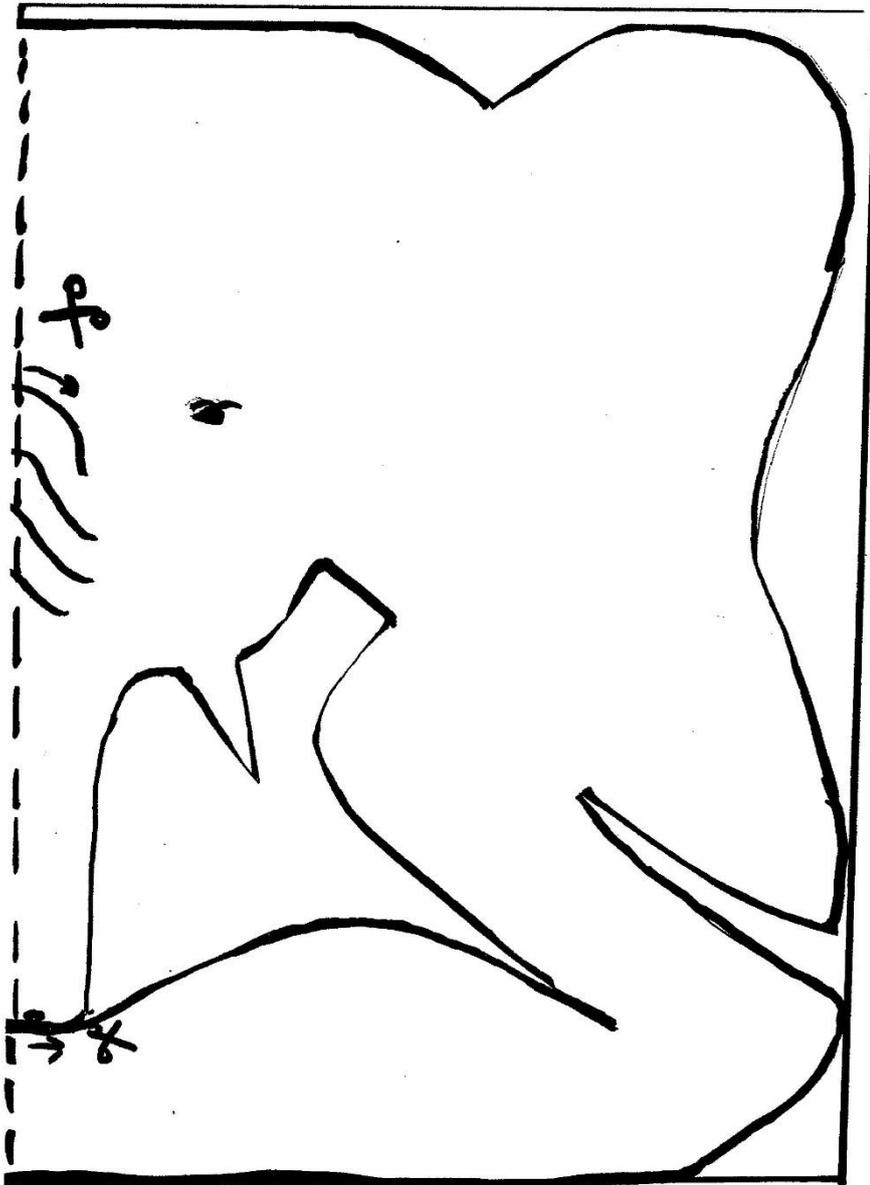
Der wilde Hund

Ein unerwartet kalter Winter zog über das Land. Der wilde Hund klapperte mit den Zähnen und war ganz steif vor Kälte. Er kroch in ein Loch und schwor sich: „Im Sommer werde ich mir einen bequeme Hütte bauen, dass ich nicht mehr frieren muss!“

Als nun der Sommer kam, wärmte er seinen Pelz in der Sonne und ließ es sich wohl sein. Er fraß sich den Bauch voll und stromerte faul in der Gegend herum.

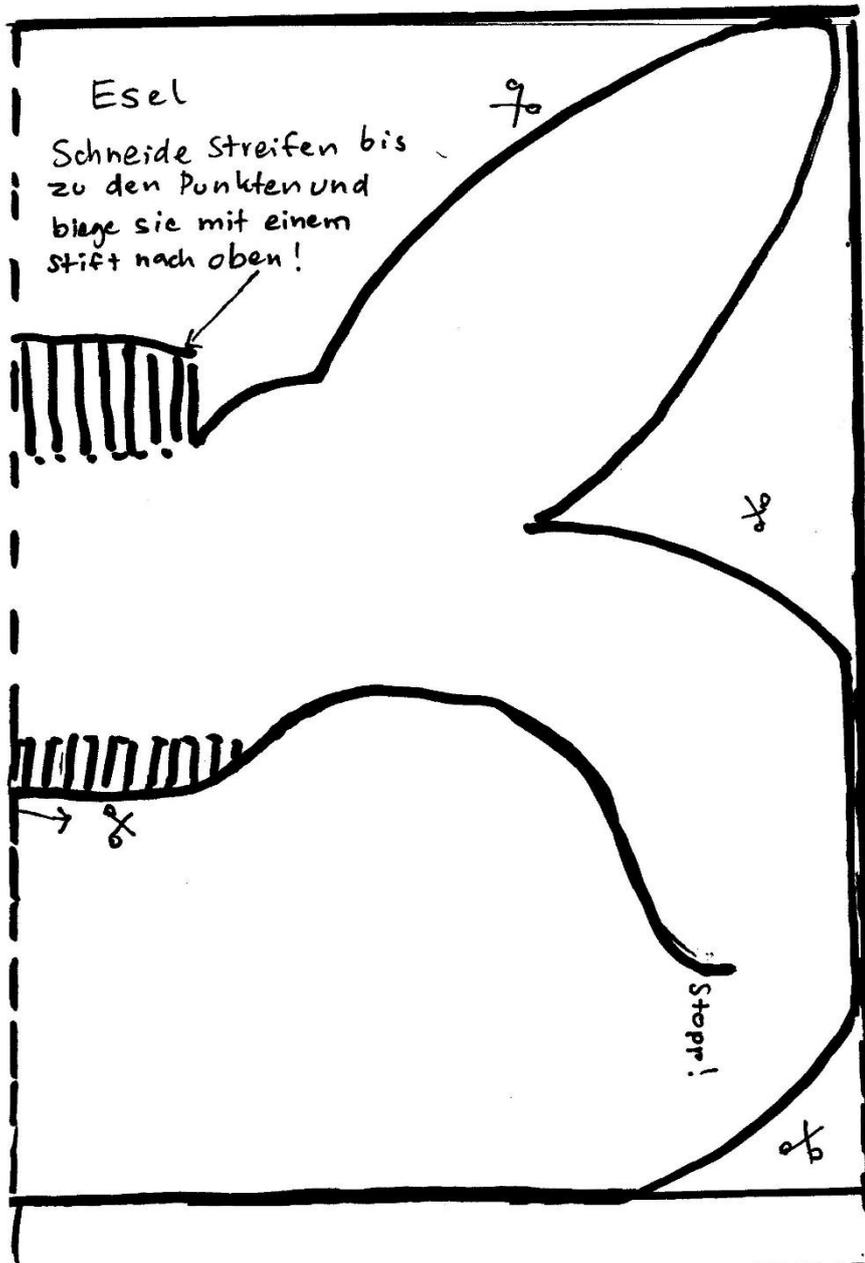
Da kam der Winter. Er war außergewöhnlich kalt. Der wilde Hund erfror.

UND DIE MORAL VON DER GESCHICHT: _____



Elefant

Schneide die Schablone aus! Falte ein Blatt quer! Lege die gestrichelte Linie auf die Falte und schneide das Blatt so aus, wie die Schablone liegt. Wenn du auffaltest, kannst du dein Tier fertigzeichnen!

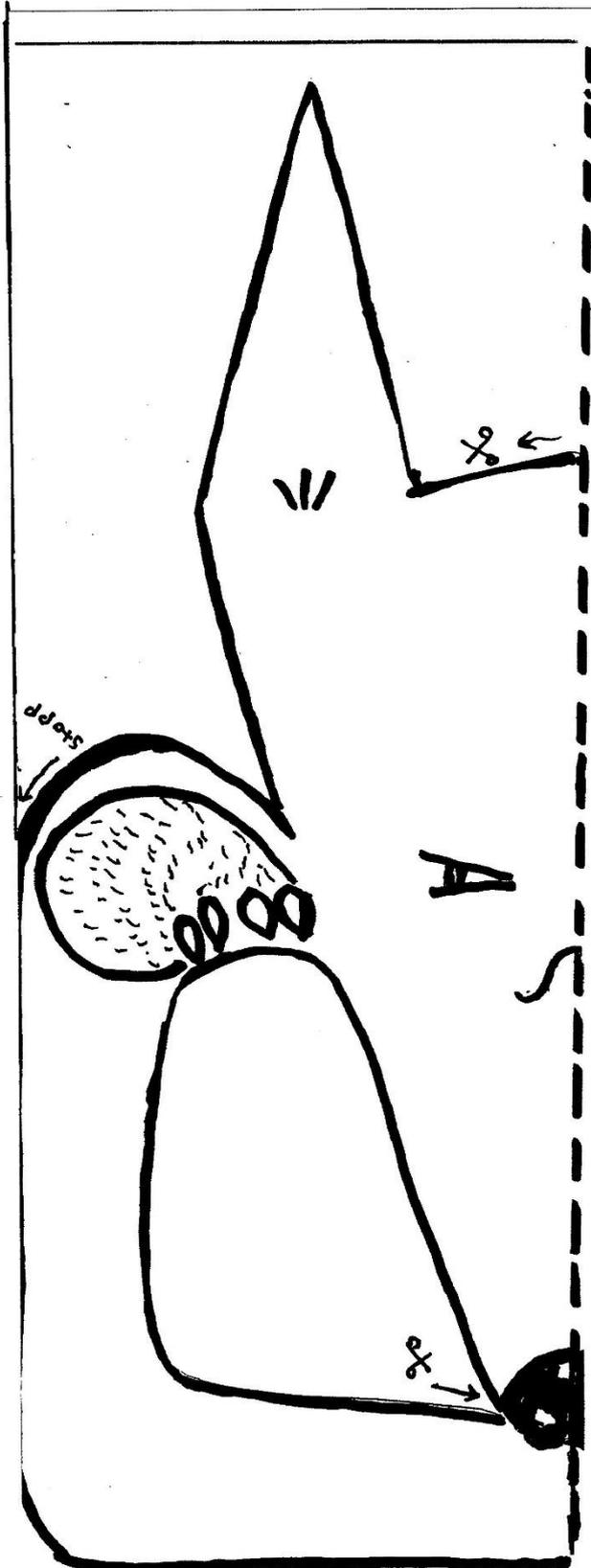


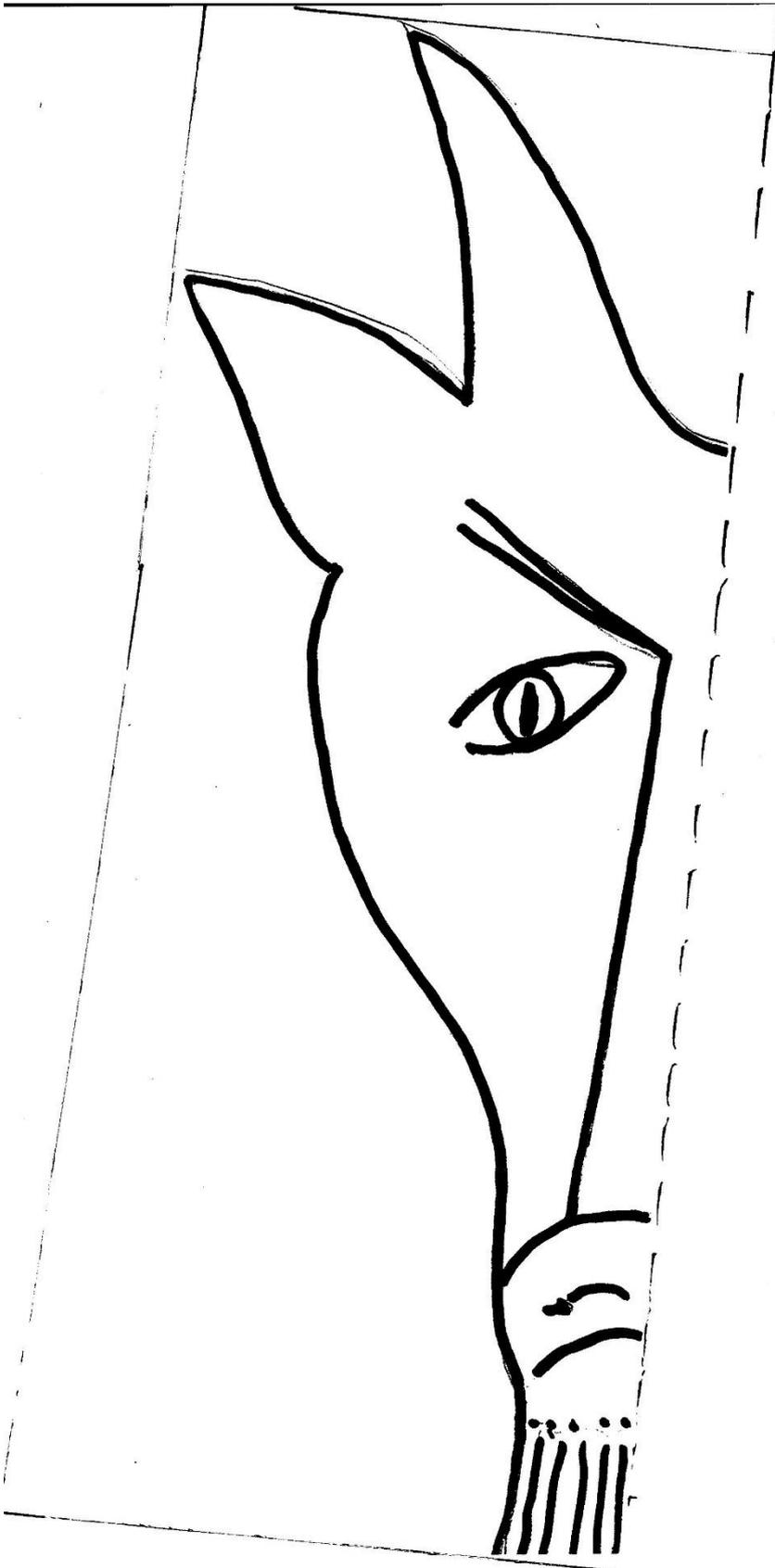
Esel

Schneide die Schablone aus! Falte ein Blatt quer! Lege die gestrichelte Linie auf die Falte und schneide das Blatt so aus, wie die Schablone liegt. Wenn du auffaltest, kannst du dein Tier fertigzeichnen!

Fuchs

Schneide die Schablone aus! Falte ein Blatt Papier längs! Lege die gestrichelte Linie auf die Falte und schneide das Blatt so aus, wie die Schablone liegt. Wenn du das Blatt auffaltest, kannst du dein Tier fertigmalen.

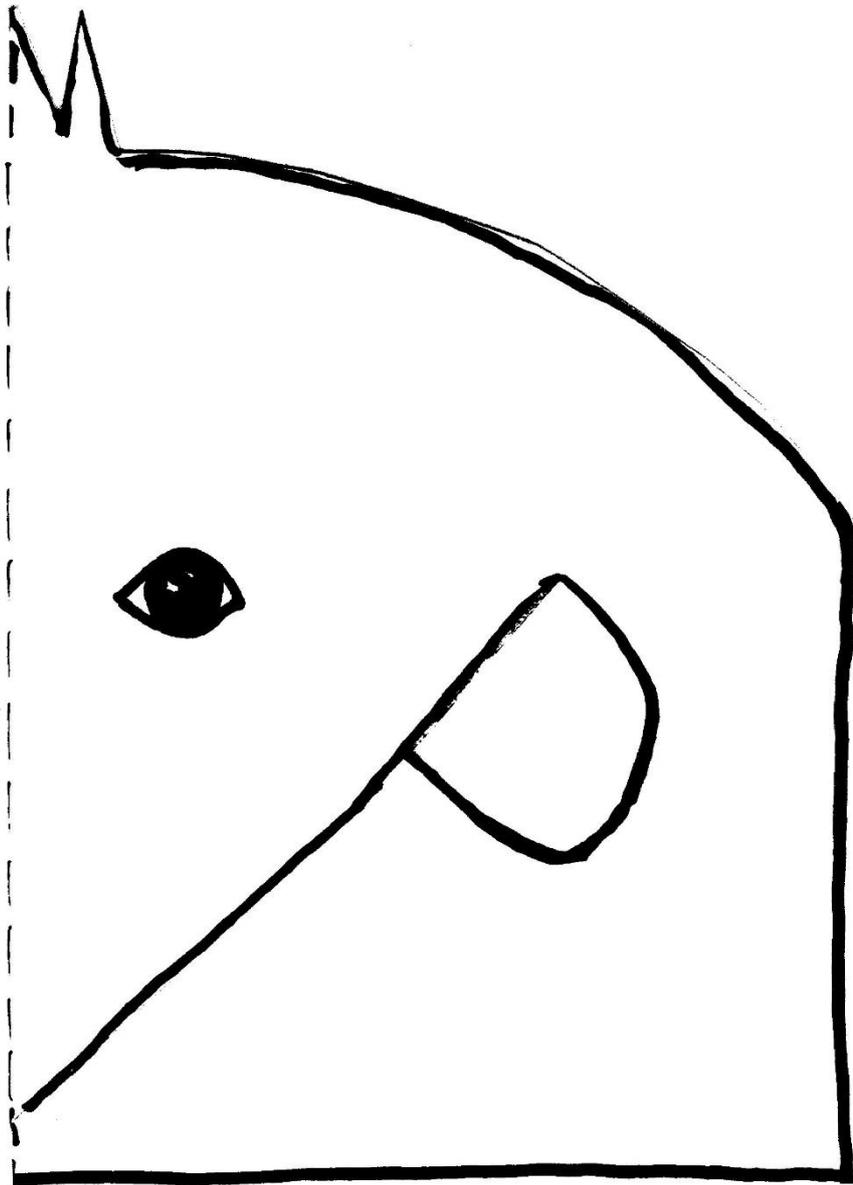




Ziegenbock

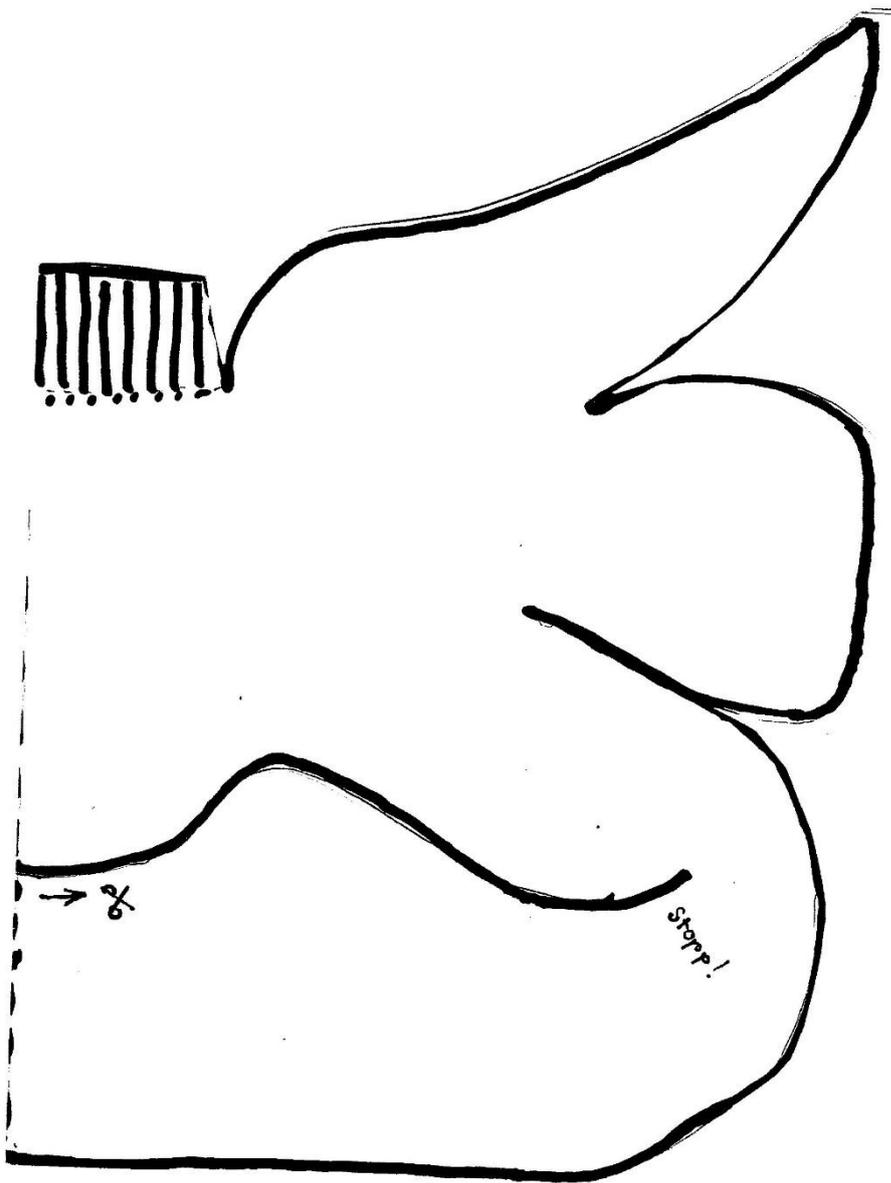
Schneide die Schablone aus! Falte ein Blatt Papier längs! Lege die gestrichelte Linie auf die Falte und schneide das Blatt so aus, wie die Schablone liegt. Wenn du das Blatt auffaltest, kannst du dein Tier fertigmalen.

Miss an deinem Kopf einen Stirnreif aus Wellpappe ab und befestige die Maske daran.



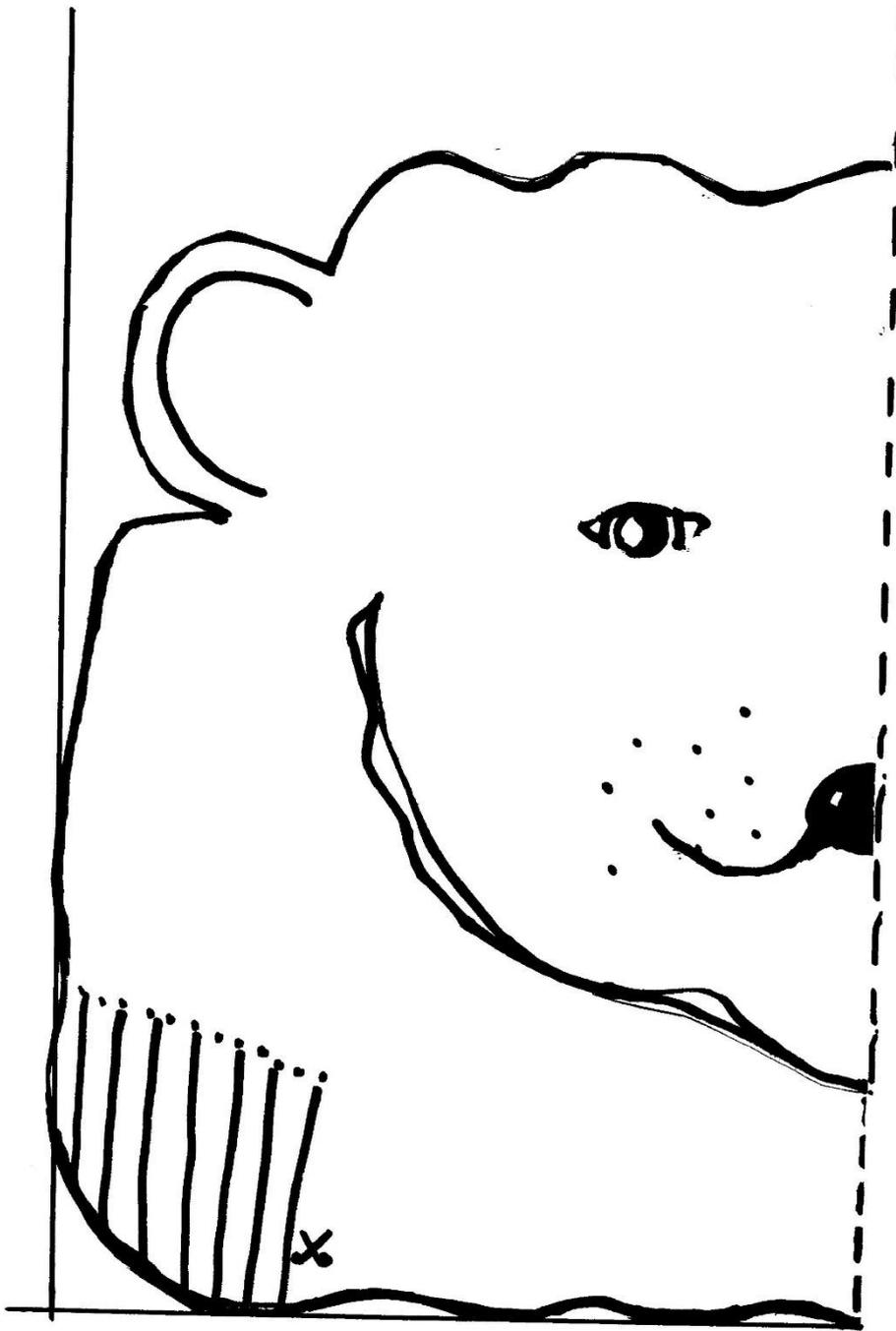
Kräh

Schneide die Schablone aus! Falte ein Blatt quer! Lege die gestrichelte Linie auf die Falte und schneide das Blatt so aus, wie die Schablone liegt. Wenn du auffaltest, kannst du dein Tier fertigzeichnen!



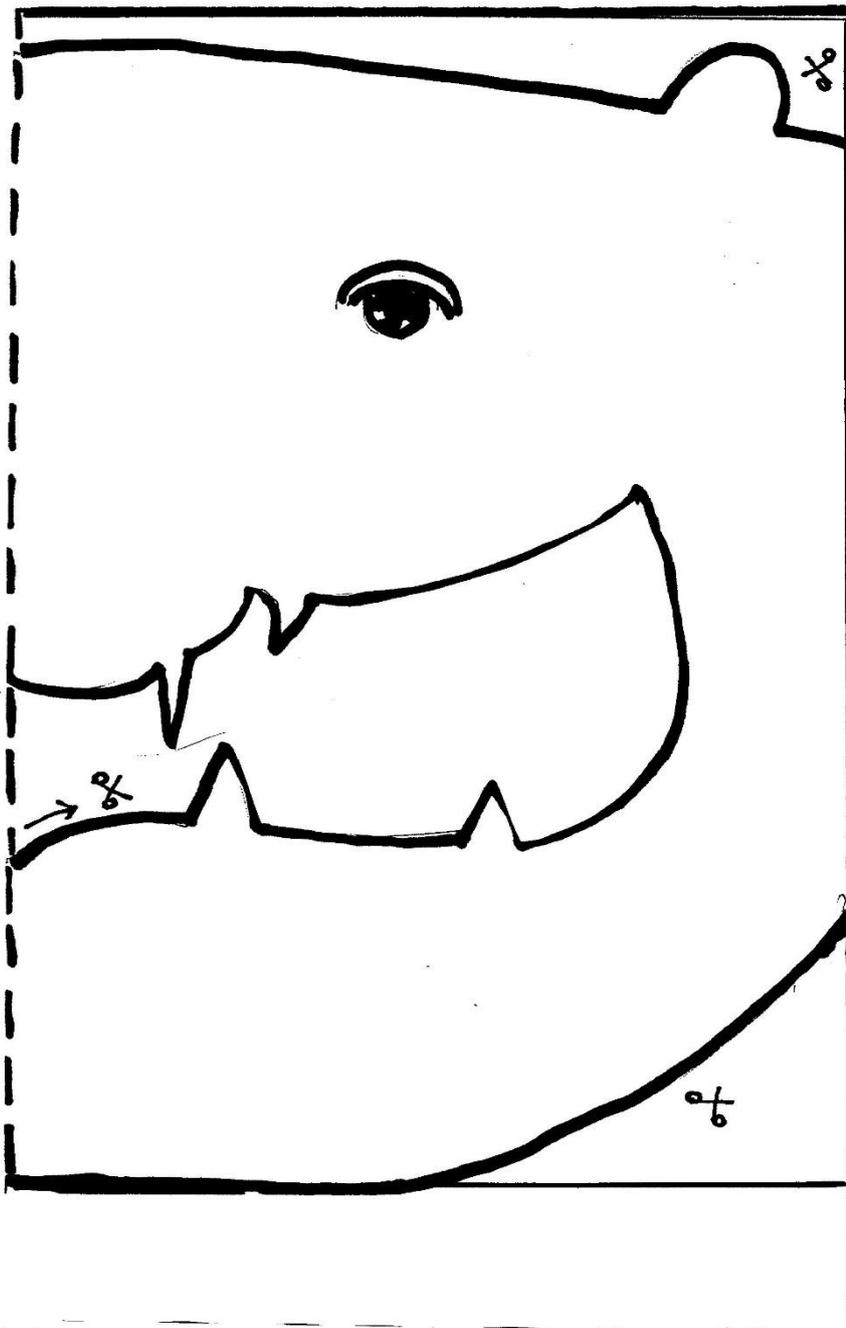
Kuh oder Stier

Schneide die Schablone aus! Falte ein Blatt quer! Lege die gestrichelte Linie auf die Falte und schneide das Blatt so aus, wie die Schablone liegt. Wenn du auffaltest, kannst du dein Tier fertigzeichnen!



Löwe

Schneide die Schablone aus! Falte ein Blatt quer! Lege die gestrichelte Linie auf die Falte und schneide das Blatt so aus, wie die Schablone liegt. Wenn du auffaltest, kannst du dein Tier fertigzeichnen!



Nilpferd

Schneide die Schablone aus! Falte ein Blatt quer! Lege die gestrichelte Linie auf die Falte und schneide das Blatt so aus, wie die Schablone liegt. Wenn du auffaltest, kannst du dein Tier fertigzeichnen!

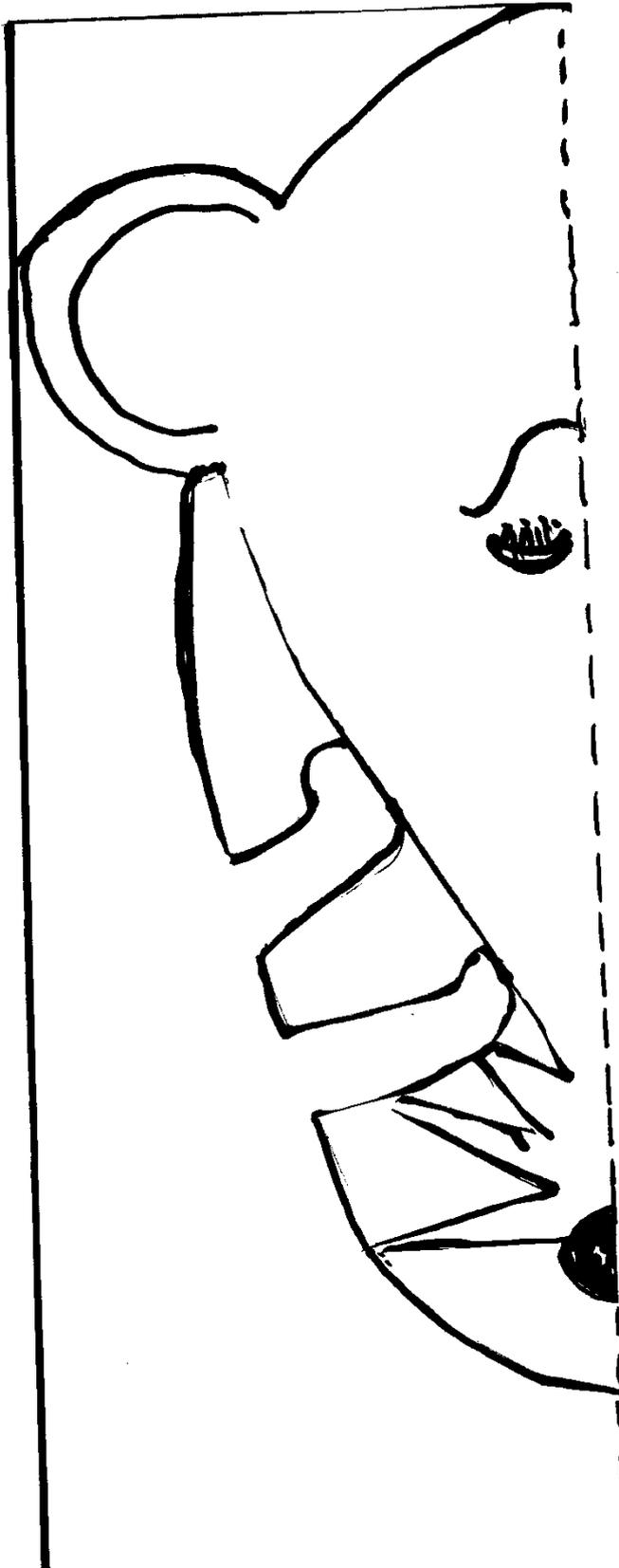


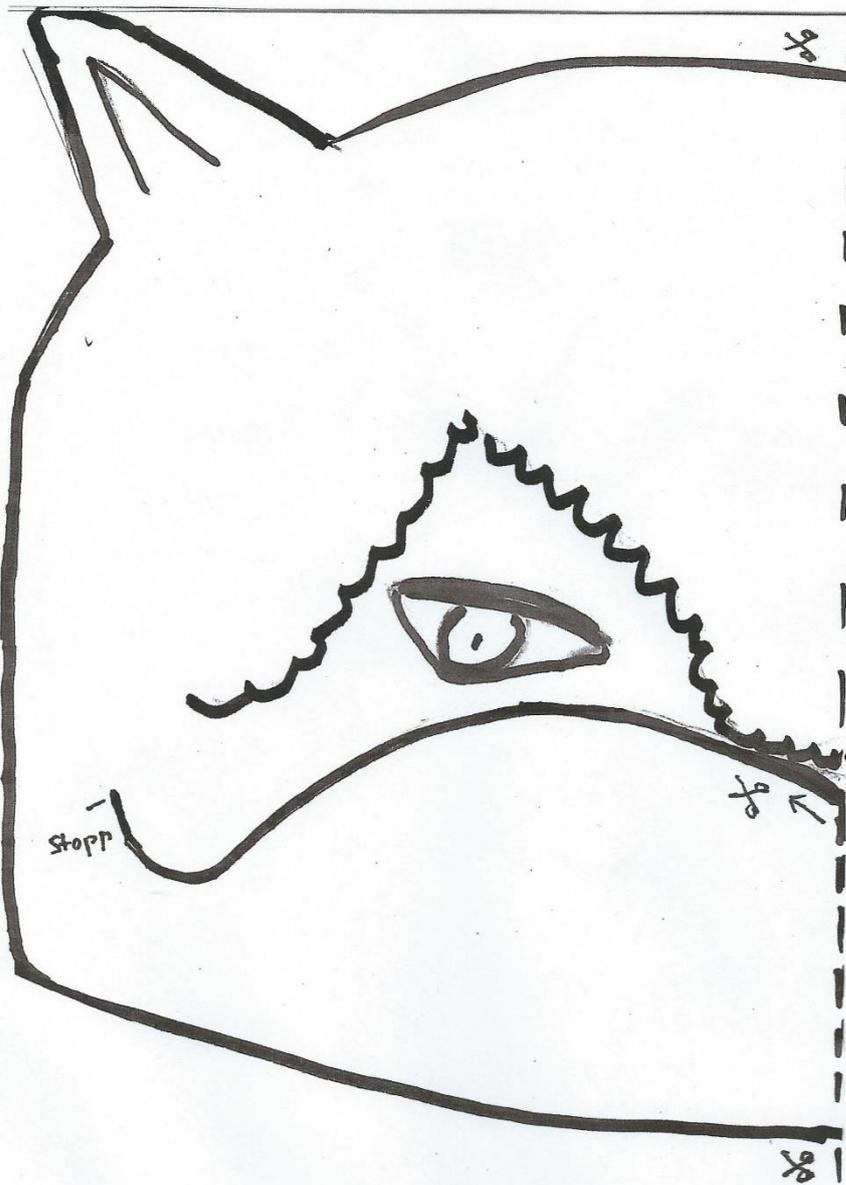
Schildkröte

Schneide die Schablone aus! Falte ein Blatt quer! Lege die gestrichelte Linie auf die Falte und schneide das Blatt so aus, wie die Schablone liegt. Wenn du auffaltest, kannst du dein Tier fertigzeichnen!

Traurige Maus

Schneide die Schablone aus! Falte ein Blatt Papier längs! Lege die gestrichelte Linie auf die Falte und schneide das Blatt so aus, wie die Schablone liegt. Wenn du das Blatt auffaltest, kannst du dein Tier fertigmalen.





Wolf

Schneide die Schablone aus! Falte ein Blatt quer! Lege die gestrichelte Linie auf die Falte und schneide das Blatt so aus, wie die Schablone liegt. Wenn du auffaltest, kannst du dein Tier fertigzeichnen!

K 8 - Spieleinheit 3: Märchenstunde: Der Königssohn, der sich vor nichts fürchtet. Aus der Sammlung der Kinder- und Hausmärchen, Brüder Grimm

Es war einmal ein Königssohn, dem gefiel ´s nicht mehr daheim in seines Vaters Haus, und weil er vor nichts Furcht hatte, so dachte er: Ich will in die weite Welt gehen, da wird mir Zeit und Weile nicht lang, und ich werde wunderliche Dinge genug sehen. Also nahm er von seinen Eltern Abschied und ging fort, immer zu, von Morgen bis Abend, und es war ihm einerlei, wo hinaus ihn der Weg führte. Es trug sich zu, dass er vor eines Riesen Haus kam, und weil er müde war, setzte er sich vor die Türe und ruhte. Und als er seine Augen so hin und her gehen ließ, sah er auf dem Hof des Riesen Spielwerk liegen: das waren ein paar mächtige Kugeln und Kegel so groß als ein Mensch. Über ein Weilchen bekam er Lust, stellte die Kegel auf und schob mit den Kugeln danach, schrie und rief, wenn die Kegel fielen, und war guter Dinge. Der Riese hörte den Lärm, streckte seinen Kopf zum Fenster hinaus und erblickte einen Menschen, der nicht größer war als andere und doch mit seinen Kegeln spielte. „Würmchen“, rief er, „was kegelst du mit meinen Kegeln? Wer hat dir die Stärke dazu gegeben?“ Der Königssohn schaute auf, sah den Riesen an und sprach: „Oh du Klotz, du meinst wohl, du hättest allein starke Arme? Ich kann alles, wozu ich Lust habe.“ Der Riese kam herab, sah dem Kegeln ganz verwundert zu und sprach: „Menschenkind, wenn du der Art bist, so geh und hol mir einen Apfel vom Baum des Lebens.“ – „Was willst du damit?“, sprach der Königssohn. „Ich will den Apfel nicht für mich“, antwortete der Riese, „aber ich habe eine Braut, die verlangt danach; ich bin weit in der Welt umher gegangen und kann den Baum nicht finden.“ – „Ich will ihn schon finden“, sagte der Königssohn, „und ich weiß nicht, was mich davon abhalten soll, den Apfel herunterzuholen.“ Der Riese sprach: „Du meinst wohl, das wäre so leicht?“

Der Garten, worin der Baum steht, ist von einem eisernen Gitter umgeben, und vor dem Gitter liegen wilde Tiere, eins neben dem anderen, die halten Wache und lassen keinen Menschen hinein.“ – „Mich werden sie schon einlassen“, sagte der Königssohn. „Ja, gelangst du auch in den Garten und siehst den Apfel am Baum hängen, so ist er doch noch nicht dein: es hängt ein Ring davor, durch den muss einer die Hand stecken, wenn er den Apfel erreichen und abbrechen will, und das ist noch keinem geglückt.“ – „Mir soll´s schon glücken“, sprach der Königssohn.

Da nahm er Abschied von dem Riesen, ging über Berg und Tal, durch Felder und Wälder, bis er endlich den Wundergarten fand. Die Tiere lagen ringsherum, aber sie hatten die Köpfe gesenkt und schliefen. Sie erwachten auch nicht, als er herankam, sondern er trat über sie weg, stieg über das Gitter und kam glücklich in den Garten. Da stand mitten inne der Baum des Lebens, und die roten Äpfel leuchteten an den Ästen.

Er kletterte an dem Stamm in die Höhe, und wie er nach einem Apfel reichen wollte, sah er einen Ring davor hängen, aber er steckte seine Hand ohne Mühe hindurch und brach den Apfel. Der Ring schloss sich fest an seinen Arm, und er fühlte, wie auf einmal eine gewaltige Kraft durch seine Adern drang. Als er mit dem Apfel von dem Baum wieder herabgestiegen war, wollte er nicht über das Gitter klettern, sondern fasste das große Tor und brauchte nur einmal daran zu schütteln, so sprang es mit Krachen auf. Da ging er hinaus, und der Löwe, der davor gelegen hatte, war wach geworden und sprang ihm nach, aber nicht in Wut und Wildheit, sondern er folgte ihm demütig als seinem Herrn.

Der Königssohn brachte dem Riesen den versprochenen Apfel und sprach: „Siehst du, ich habe ihn ohne Mühe geholt.“ Der Riese war froh, dass sein Wunsch so bald erfüllt war, eilte zu seiner Braut und gab ihr den Apfel, den sie verlangt hatte. Es war eine schöne und kluge Jungfrau, und da sie den Ring nicht an seinem Arm sah, sprach sie: „Ich glaube nicht eher, dass du den Apfel geholt hast, als bis ich den Ring an deinem Arm erblicke.“ Der Riese sagte: „Ich brauche nur heimzugehen und ihn zu holen“,

und meinte, es wäre ein leichtes, dem schwachen Menschen mit Gewalt wegzunehmen, was er nicht gutwillig geben wollte. Er forderte also den Ring von ihm, aber der Königssohn weigerte sich. „Wo der Apfel ist, muss auch der Ring sein“, sprach der Riese, „gibst du ihn nicht gutwillig, so musst du mit mir darum kämpfen.“

Sie rangen lange Zeit miteinander, aber der Riese konnte dem Königssohn, den die Zauberkraft des Ringes stärkte, nichts anhaben. Da sann der Riese auf eine List und sprach: „Mir ist warm geworden bei dem Kampf und dir auch, wir wollen im Fluss baden und uns abkühlen, eh wir wieder anfangen.“

Der Königssohn, der von Falschheit nichts wusste, ging mit ihm zu dem Wasser, streifte mit seinen Kleidern auch den Ring vom Arm und sprang in den Fluss. Als bald griff der Riese nach dem Ring und lief damit fort, aber der Löwe, der den Diebstahl bemerkt hatte, setzte dem Riesen nach, riss den Ring ihm aus der Hand und brachte ihn seinem Herrn zurück. Da stellte sich der Riese hinter einen Eichbaum, und als der Königssohn beschäftigt war, seine Kleider wieder anzuziehen, überfiel er ihn und stach ihm beide Augen aus.

Nun stand da der arme Königssohn, war blind und wusste sich nicht zu helfen. Da kam der Riese wieder herbei, fasste ihn bei der Hand wie jemand, der ihn leiten wollte und führte ihn auf die Spitze eines hohen Felsens. Dann ließ er ihn stehen und dachte: Noch ein paar Schritte weiter, so stürzt er sich tot, und ich kann ihm den Ring abziehen. Aber der treue Löwe hatte seinen Herrn nicht verlassen, hielt ihn am Kleide fest und zog ihn allmählich wieder zurück. Als der Riese kam und den Toten berauben wollte, sah er, dass seine List vergeblich gewesen war. „Ist denn ein so schwaches Menschenkind nicht zu verderben!“ sprach er zornig zu sich selbst, fasste den Königssohn und führte ihn auf einem anderen Weg nochmals zu dem Abgrund; aber der Löwe, der die böse Absicht merkte, half seinem Herrn auch hier aus der Gefahr. Als sie nahe zum Rand gekommen waren, ließ der Riese die Hand des Blinden fahren und wollte ihn allein zurücklassen, aber der Löwe stieß den Riesen, dass er hinabstürzte und zerschmettert auf den Boden fiel.

Das treue Tier zog seinen Herrn wieder von dem Abgrund zurück und leitete ihn zu einem Baum, an dem ein klarer Bach floss. Der Königssohn legte sich da nieder, der Löwe aber legte sich und spritzte mit seiner Tatze ihm das Wasser ins Antlitz. Kaum hatten ein paar Tröpfchen die Augenhöhlen benetzt, so konnte er wieder etwas sehen und bemerkte ein Vöglein, das flog ganz nah vorbei, stieß sich aber an einem Baumstamm: hierauf ließ es sich in das Wasser herab und badete sich darin, dann flog es auf, strich ohne anzustoßen zwischen den Bäumen hin, als hätte es sein Gesicht wieder bekommen. Da erkannte der Königssohn den Wink Gottes, neigte sich herab zu dem Wasser und wusch und badete sich darin das Gesicht. Und als er sich aufrichtete, hatte er seine Augen wieder so hell und rein, wie sie nie gewesen waren.

Der Königssohn dankte Gott für die große Gnade und zog mit seinem Löwen weiter in der Welt herum.

Wenn ihr wissen wollt, wie die Geschichte weitergeht, sucht ihr sie in eurem Märchenbuch!

K 9 - UE 5 Das Wanderlied

M.Kohler Der Königssohn der sich vor nichts fürchtet

Wanderlied

Sopran



Hei, was ist los? Gibt's hier was Neu-es?

s



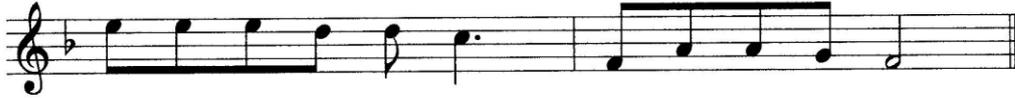
Hei, was ist los? Gibt's hier was Neu-es?

s



So fragt der Kö-nigs-sohn und wan-dert vor-bei

s



Zö- gern, jam-mern, rap-peln sind ihm ei- ner- lei

Schlusslied: /:Hei, was ist los? ://:Gibt's hier was Neues?:/ 2x

Hochzeit ist angesagt und wir sind dabei!

Kommt, das wird lustig, so glücklich sind die zwei!

K 10 - UE 7: Den Apfel des Lebens gewinnen

Über Berg und Tal gehen.

Den Wundergarten finden.

Die wilden Tiere zum Einschlafen bringen.

Über die wilden Tiere steigen.

Über den Eisenzaun klettern.

Auf den Baum des Lebens klettern.

Die Hand durch den Reif stecken.

Einen Apfel pflücken.

Der Reif schließt sich fest um den Arm und wirkt.

Vom Baum klettern.

Das Tor springt auf.

Die Tiere verneigen sich.

Die Tiere folgen dem Königssohn nach.

Den Apfel zum Riesen bringen

K 11 - UE 8: Kampfregeln:

Sucht euch einen Schiedsrichter aus!

Nicht schlagen oder treten! Keine Fäuste einsetzen!

Nicht unter der Gürtellinie den Gegner anfassen!

Ruft ein Gegner Stopp oder klopft dreimal auf den Rücken, endet der Kampf sofort.

Wer beide Schultern zehn Sekunden am Boden hat, hat verloren.

Nach 5 Minuten endet jeder Kampf.

K 12 Die Rollenwahl

- 1. Runde:** Du hast viele Rollen ausprobiert. Gehe jetzt in der Gruppe dreimal langsam um den Kreis mit den Rollenkarten. Überlege, welche Rolle du am liebsten magst und welche Rollen für dich noch in Frage kommen. Was machst du, wenn du deine Lieblingsrolle nicht bekommen kannst?
- 2. Runde:** Stelle dich jetzt hinter die Karte zu der Rolle, die du spielen willst, auch, wenn an diesem Platz schon jemand steht.
- 3. Runde:** Verhandle! Vielleicht hat jemand aus der Gruppe der Konkurrenten noch eine andere Lieblingsrolle? Schau, wo noch niemand steht! Wäre das eine Rolle für dich? Oder vielleicht für eine Konkurrent*in? Kannst du tauschen? Gib nicht so schnell nach!
- 4. Runde:** Frage deine Mitbewerber*innen, ob sie sich lieber zur Wahl stellen oder die Rolle verlosen wollen. Per Los geht die Entscheidung schnell.
- 5. Runde:** Die Rival*innen stellen sich der Wahl Mitspieler*innen. Sie spielen ein kleines Stück ihrer Rolle vor, dann entscheidet die ganze Gruppe in geheimer Wahl. Die gewählten Rollen werden vergeben.
- 6. Runde:** Du bist nicht gewählt worden? Jeder soll eine Rolle haben, die ihm gut gefällt. Denke dir eine neue Rolle aus, wir bauen sie ein! Oder tauscht doch noch jemand mit dir?
- 7. Runde:** Du hast die Wahl gewonnen und bist glücklich. Denke auch an die Kinder, die noch keine Rolle für sich haben: Tröste die Kinder ohne Rolle und machen Vorschläge. (Zum Beispiel ein Hauskater oder statt einer Hexe zwei...)
- 8. Runde:** Es gibt mehrere Zusatzrollen und verschiedene Aufgaben. Welche Zusatzaufgaben passen zu deiner Rolle?, zum Beispiel die Verwaltung der Gruppenkiste oder die Wartung der Nebelmaschine oder Mitwirkung in einer Kleingruppe?
- 9. Runde:** Der Stuhl der Zufriedenheit: Drei Stühle stehen weit entfernt voneinander. Freust du dich über deine Rolle, dann setze dich auf Stuhl 1! – Wenn schon andere Kinder darauf sitzen, setze dich auf den Schoß des vorderen Kindes. – Bist du ganz unzufrieden, setze dich auf Stuhl 3! Wenn du ein bisschen traurig bist und deine Rolle dir egal ist, dann setze dich auf den mittleren Stuhl. Die zufriedenen Kinder kümmern sich jetzt nochmal um die unzufriedenen. Spendet Trost, trocknet Tränen, macht gute Angebote bietet Tauschaktionen an.
- 10. Runde:** Du hast das Szenenheft bekommen. Lies in Partnerarbeit die Szenen und mache ein Zeichen, wo du vorkommst. Zeichne und schreibe Stichwörter auf! Blättere in jeder Theaterstunde beim Ankommen in deiner Szenenvorlage!

K - 13: Szenenvorlage: In welchen Szenen spiele ich mit? Wie stelle ich mir meinen Auftritt vor? Habe ich für das bunte Tuch oder für Requisiten zu sorgen?

Die rechte Seite ist für Notizen und Skizzen.

<p>Bild 1: Anfangsbild Es war einmal ein Königssohn, dem gefiel es nicht mehr daheim.</p> <p>Bild 2: Im Kinderzimmer Er will nicht mehr mit seinen Spielsachen spielen und alles, was seine Eltern ihm sagen, regt ihn nur auf. Also sucht er sich den Trompeter Schnettereng-peng als Wanderkameraden aus, nimmt Abschied und geht fort.</p> <p>Bild 3: Wanderszene Er läuft vom Morgen bis zum Abend, Tag für Tag. Wohin sein Weg ihn auch führt, das ist ihm einerlei.</p>	
<p>Bild 4: Der Zauberwald Er wandert durch den gefährlichen Zauberwald und kommt zum Haus des Riesen.</p>	
<p>Bild 5: Das Riesenhaus a) Riese, Prinzessin und Pomponella Der Riese im Riesenhaus hat eine Prinzessin geraubt und will sie unbedingt heiraten. Pomponella, die Zofe der Prinzessin, lässt den Riesen aber nicht an die Prinzessin heran kommen. Sie weiß, dass der Riese schwache Trommelfelle hat und haut auf die Pauke, wenn er zu nahe kommt. Wie lange können sich die Damen noch wehren? Die Prinzessin verlangt, der Riese soll ihr den Apfel des Lebens bringen und erklärt ihm den Weg. Wenn er den Apfel selbst pflückt, will sie ihn heiraten. Der Riese geht.</p>	

<p>b) Das Kegelspiel Die Prinzessin spielt mit Pomponella im Hof des Riesenhauses Fangen. Sie hören, dass jemand kommt, verstecken sich im Dachboden und schließen sich ein. Der Königssohn steht mit Schnetterengpeng vor dem Riesenhaus. Er setzt sich ein wenig auf die Schwelle und ruht aus. Schnetterengpeng verzieht sich ins Gebüsch unter dem Fenster. Die Prinzessin und Pomponella beobachten die Neuankömmlinge heimlich und freuen sich über die hübschen Kerle.</p>	
<p>Der Königssohn entdeckt das Kegelspiel: Kegel, so groß wie er selbst und eine mächtige Kugel! Aber es fehlen ein paar Kegel. Er holt ein paar Kinder aus dem Publikum als Kegel, stellt sie auf, und Hau ruck! - schon hat er alle Neune getroffen! Schnetterengpeng hat Angst, dass da bald ein riesiger Riese erscheinen wird. c) Königssohn und Riese Tatsächlich kommt ein riesiger Riese herbei: Er wundert sich über die Kraft des Prinzen. Der Königssohn kann alles, wozu er Lust hat.</p>	

<p>Nun will der Riese, dass der Prinz den Apfel des Lebens holt für die</p>	
---	--

<p>Prinzessin, denn er hat überall gesucht und nichts gefunden. "Ich werde ihn schon finden!" meint der Königssohn. Der Riese erklärt: Zuerst muss er den Wundergarten mit dem Baum des Lebens finden, an dem der Apfel des Lebens hängt! Der Baum steht in einem Garten, der von wilden Tieren bewacht wird! Um den Garten ist ein eiserner Zaun. Der ist verschlossen! Auf dem Baum hängt ein Reif. Durch den muss man die Hand strecken, bevor man den Apfel pflücken kann. Der Königssohn findet die Aufgaben gar nicht schwer. Er verabschiedet sich vom Riesen.</p>	
<p>Bild 3: Wanderszene Er geht über Berg und Tal, bis er den Wundergarten findet.</p> <p>Bild 6: Der Baum des Lebens Dort liegen die wilden Tiere herum. Sie haben alle die Köpfe ins Fell gesteckt. Sie schlafen! Der Königssohn steigt über sie hinweg und hangelte sich über den Eisenzaun. Jetzt kletterte er auf den Baum des Lebens, steckte seine Hand durch den Reif und pflückte einen Apfel. Der Reif schließt sich fest um seinen Arm. Da dringt mit einem Mal eine gewaltige Kraft durch seine Adern. Er klettert vom Baum. Das Tor springt auf, die Tiere verneigen sich vor ihm und der größte Löwe geht mit ihm und dient ihm.</p>	

<p>Bild 5: Das Riesenhaus a)Die Rückkehr</p>	
---	--

<p>Der Königssohn kommt zurück zum Riesen. Er gibt an, dass er den Apfel ohne Mühe geholt hat. Den Riesen interessiert das nicht. Er reißt ihm den Apfel aus der Hand und klopft ans Fenster seiner Braut. Er meint, wenn er ihr den Apfel gibt, muss sie ihn heiraten. Doch die Braut ist schlau. Sie ist nicht zufrieden. Sie will auch den Reif und behauptet, dass der Riese den Apfel gar nicht selbst gepflückt hat.</p> <p>b) Der Kampf</p> <p>Der Riese will dem Königssohn den Reif entreißen, aber der Königssohn gibt ihn nicht her. Sie kämpfen erbittert mit einander. Durch den Reif hat der Königssohn Riesenkräfte und gibt nicht nach.</p>	
<p>Bild 7: Baden im Fluss</p> <p>Nun überlegt der Riese eine List. Er schlägt vor, dass sich beide im Fluss erfrischen und dann weiterkämpfen. Der Königssohn stimmt zu, legt seine Kleider ab und badet. "</p> <p>Der Riese ergreift den Reif und will fortlaufen, aber der treue Löwe verfolgt ihn und reißt ihm den Reif aus der Hand. Ahnungslos steigt der Königssohn aus dem Fluss und zieht sich an. Der Riese lauert hinter einem Baum, packt ihn von hinten und sticht ihm (und seinem Begleiter) beide Augen aus. Nun muss der Königssohn blind umherirren.</p>	

<p>Bild 8: Abgrund und Fluch</p> <p>Da kommt der Riese herbei und fasst ihn an der Hand. Er tut so, als wollte er ihm helfen und führt ihn auf die Spitze eines hohen Felsen. Dort lässt er ihn alleine und wartet, bis er abstürzt. Der Riese hat aber nicht mit dem treuen Löwen gerechnet. Der hält den Prinzen an seinem Kittel fest und zieht ihn allmählich von der Felsenkante zurück. Der Riese kommt zurück und wundert sich, dass der Königssohn noch herumläuft. Wieder nimmt er die Hand des Prinzen und führt ihn auf einem anderen Weg zum Abgrund. Doch als der Riese die Hand des Prinzen loslässt, gibt ihm der Löwe einen Schubs. Der Riese stürzt ab. Während er fällt, verflucht er die Prinzessin. Unter der Felswand bleibt er zerschmettert liegen.</p>	
<p>Bild 9: Das Wasser des Lebens</p> <p>Der Löwe leitet seinen Herrn und Schnetterengpeng zu einem klaren Bach. Schnetterengpeng jammert, der Königssohn ermutigt ihn. Der Löwe holt mit seiner Tatze Wasser und besprengt, so gut es geht, den Prinzen. Ein paar Tropfen fallen auf die Augen. "Nanu, ich sehe einen Schimmer! Was ist geschehen?" Der Königssohn wäscht seine Augen im Bach und kann wieder sehen. Er freut sich und dankt Gott, dass er wieder sehen darf.</p>	

<p>Bild 3: Wanderszene Der Königssohn zieht mit seinem Löwen weiter in der Welt herum. Er will sehen, was die gefangene Prinzessin macht.</p> <p>Bild 10: Prinz und Prinzessin Sie ist von einem dreckigen Mantel bedeckt, der sich nicht ablösen lässt. Das war der Fluch des Riesen. Sie bittet den Königssohn, den Zauber von ihr zu nehmen. Dazu muss er die ganze Nacht im Riesenhaus aushalten. Angst darf er haben, aber fürchten darf er sich nicht. Er muss alle Qualen aushalten ohne einen Laut von sich zu geben. Der Königssohn will die Prinzessin auf jeden Fall erlösen.</p>	
<p>Bild 11: Die Quälgeister/ die Erlösung Der Königssohn setzt sich in die Küche des Riesen. Bis Mitternacht geschieht gar nichts. Plötzlich kommen aus allen Winkeln und Fugen lauter kleine Quälgeister herbei. Sie spielen Karten, würfeln und machen Radau, dass sich der Königssohn am liebsten die Ohren zugehalten hätte. Aber er tut nichts. Die Quälgeister merken, dass jemand im Raum ist. Sie packen ihn und kratzen ihn, sie stechen ihn, hauen ihn, zwicken und zwacken ihn und zerren an seinen Haaren. Der Königssohn muss fest die Lippen aufeinander beißen. Beinahe hätte er aufgeschrien vor Schmerz! Wollte es denn gar nicht Tag werden? Endlich verschwinden die Quälgeister mit dem Morgengrauen und unser Prinz liegt ohnmächtig auf dem Boden.</p>	

<p>Er erwacht und streckt sich. Alles tut ihm weh. Er schlägt die Augen auf und sieht die Prinzessin mit dem Wasser des Lebens. Sie wäscht seine Wunden und er ist wieder ganz gesund als wäre nichts gewesen. Die Prinzessin ist wieder wunderschön. Jetzt lässt sie ihn sein Schwert über die Treppe schwingen. Das Haus schwankt und poltert und wird zum Königsschloss.</p>	
<p>Bild 12:Finale Kaum hat er das Schwert geschwungen, versammeln sich alle Spieler um das Königspaar und hängen ihm das bunte Tuch als Schleppe um die Schultern und tragen die Schleppe. Schnetterengpeng und Pomponella tanzen, machen mit ihren Instrumenten Musik. Nach dem Gang im Halbkreis vor dem Publikum bleiben alle stehen und verbeugen sich. Alle, die laut geklatscht haben, bekommen am Ausgang Apfelschnitze.</p>	

K 13 - ab UE 14: Spiele zum Einstimmen und Ausklingen:

Spiele mit dem bunten Schwungtuch:

Gegenstände oder Spielzeug darunter verstecken und raten;

Kinder unter dem Tuch sind wilde Tiere und packen die Kinder, die ringsum sitzen, am Fuß, dass sie auch wilde Tiere werden;

Das Tuch hochwerfen und fangen;

Bälle oder Luftballons auf dem Tuch so hoch werfen oder von einer Seite zur anderen rollen, dass sie nicht herunterfallen.

Bewegungsspiele:

Sich auf verschiedene Weise begrüßen;

Beim Musikwechsel die Rolle wechseln;

Dschungelspiel: Wer vom Weg aus Teppichfließen abkommt, den ziehen die wilden Tiere in den Dschungel, sie werden selbst zu wilden Tieren.

Improvisationsspiele:

Ballspielen ohne Ball und ähnliches;

Koffer packen

Blindenspiele:

durch Berührung oder Klang führen, ohne und mit Hindernissen, als Partnerübung oder im Kreis

Blindenspiel „Lebensbaum“ ist so beruhigend und konzentriert, dass es zum Ritual gemacht werden kann.

Schatzkistenspiele:

Der blinde Löwe mit der Zeitungsklatsche hütet den Ring;

Die blinden wilden Tiere beschützen kleine Zauberdinge und packen Kinder am Arm, wenn sie etwas stehlen wollen.

Ratespiele mit oder ohne Spielkarten:

Tiere raten, Spielsachen raten, Rollen erraten

Spiele der Kinder:

Die Kinder schreiben ihre Lieblingsspiele auf Karteikarten, jedes Mal wird eine gezogen.

Kampf mit dem Riesen:

Fingerhakeln, Armdrücken, Bühnenkämpfe, Kräfte messen aller Art.

K 14 - Ab UE 14 Was der Königssohn mit seinem Ring alles kann: Pantomimische Kraftarbeiten verrichten

ein Klavier unterm Arm in den Dachboden tragen	mit einem wilden Bären ringen	einen Felsen zusammendrücken, dass Wasser herausfließt
einen gestrandeten Walfisch ins tiefe Wasser ziehen	einen entgleisten Eisenbahnwagen in die Schienen setzen	einen wilden Stier einfangen
einen großen Laib Käse zum Bahnhof rollen	Baumstämme auf einen Wagen werfen	Bäume mit der Wurzel aus dem Boden ziehen
eine Kokosnuss mit zwei Fingern aufknacken	ein Schwert schmieden, dass der Amboss zerspringt	einen Wagen mit Baumstämmen den Schlossberg hinaufschieben
ein eisernes Tor aufdrücken	einen Pflug ohne Ochsen über den Acker ziehen	die Paradiespalmen in den Wintergarten schleppen
ein großes Fass Wein austrinken	ein ganzes Wildschwein aufessen	einen Zentner Äpfel auf der kleinen Glasreibe reiben
mit Felsbrocken Federball spielen	alle Ketten abschütteln	mit einer ganzen römischen Legion alleine kämpfen
an einer Säule rütteln, dass das ganze Haus zusammenfällt	ein Tunnel durch den Berg bohren	einen Wagen mit Pferden über den Fluss tragen
einen Drachen besiegen	sieben eiserne Reifen um die Brust sprengen	eine Rakete mit der Hand in ihre Umlaufbahn schießen

K 15 - Instrumentalmusik zur Szene: Der Baum des Lebens

I. Der Baum des Lebens wächst

Klangschale verklingt, im Verklingen Xylophone mit Holzschlegel, dann Glockenspiele, alle der Reihe nach Glissando aufwärts, dann freie Glissandi. Steht der Baum des Lebens, bringt die Klangschale alle zum Schweigen.

II. Die Tiere erwachen:

Klangschale noch hauchfein zu hören, dann: Musik „Nomad“ nachempfinden: Holz, Rassel, Messer wetzen, Pauken, Querflöte statt Orgel, Tierschreie. Ausgangsrhythmus ist der Herzschlag: Systole, Diastole. Jedes Instrument sucht sich einen andauernden Rhythmus dazu aus, der zum Stampfen der Tiere passt.

Die Erst/Zweitklässler beginnen auf einen besonderen „Schrei“ der Querflöte, rhythmisch mit Zeitungen zu rascheln und sporadisch in verschieden hoch mit Wasser gefüllte Flaschen zu blasen. Die Querflöte kündigt die letzten acht Takte mit einem besonderen „Schrei“ an, nach den acht Takten absolute Generalpause! - Die Tiere erstarren. Dann leitet der „Regenmacher“ über zum

III. Tanz der Tiere

Die vorher verstummte Urwaldmusik setzt mit einem Schlag wieder ein in voller Besetzung. Auf den „besonderen Schrei“ der Querflöte hin verstummen die Erst/Zweitklässler, die Rhythmusgruppe spielt acht Takte diminuendo (leiser werdend). Die Tiere verengen in Zeitlupe den Kreis.

IV. Der Zaun

Während die Tiere sich zum Zaun erheben, wieder Glissandi. Während der Königssohn um den Zaun schreitet, nur „Herzschlag“ von der Pauke, wenn die „Lila Kuh“ den Zaun öffnet, Klangschale.

V. Ring und Apfel

Ring und Apfel sind beide rund. Alle Melodieinstrumente spielen f g a b c b a g f g a b c b a g..., also eine Runde. Tritt der Königssohn mit Apfel und Ring ins Tor, verstummen alle, der Gong ertönt.

VI. Übergang zur Wanderung

Die Querflöte spielt, auf jedem Ton einen Triller, die Wandermelodie an. Die Blockflöten übernehmen.

K 16 - Beilagen zum integrativen
Arbeiten, Auswahl

Der Königssohn, der sich vor nichts fürchtet

Es war einmal ein Königssohn,
der sich vor nichts fürchtete.

„Ade, liebe Eltern!

Ade, ihr alten Spielsachen!“

Er ging von zu Hause fort,

ging über Berg und Tal

zum Riesenhaus.

Er kegelt mit den Riesenkegeln.

Der Riese kommt und staunt.

Er sagt:

„Wenn du so stark bist,

so hole mir

den Apfel des Lebens!“

Der Königssohn geht

über Berg und Tal

zum Wundergarten.

Um den Garten ist

ein hoher Zaun.

Um den Zaun bewachen

die wilden Tiere

den Baum des Lebens.

Die wilden Tiere schlafen.

Der Königssohn steigt

über die Tiere.

Er steigt über den Zaun

auf den Baum.

Er greift durch den Ring

Und pflückt den Apfel.

Er bringt den Apfel dem Riesen.

Der Riese bringt den Apfel

der Prinzessin.

Die Prinzessin

will auch den Ring.

Der Riese will den Ring holen.

Der Königssohn gibt

den Ring nicht her.

Der Riese und der Königssohn

kämpfen.

Der Königssohn badet im Fluss.

Der Riese will

den Ring stehlen,

aber der Löwe passt auf.

Der Riese blendet

den Königssohn.

Er kann nichts mehr sehen.

**Da führt ihn der Riese
zum Abgrund.**

**Aber der Löwe
beschützt den Königssohn.**

**Der Riese stürzt
in den Abgrund.**

**Der Löwe führt den Königssohn
in den Wald zur Quelle.**

Dort findet er das Wasser des Lebens.

**Er badet seine Augen
und kann wieder sehen.**

Er geht zur Prinzessin.

Die Prinzessin ist verzaubert.

Er will sie retten.

**Im Riesenhaus um Mitternacht
kommen die kleinen Teufelchen.**

**Sie zwicken und zwacken
den Königssohn bis zum Morgen.**

Jetzt ist die Prinzessin erlöst.

**Aus dem Riesenhaus
wird ein Schloss.**

Sie heiraten und sind froh.

**Eine Katz, eine Maus,
das Märchen ist aus**

K 18 - Szenen, vereinfacht: Zeichne einen Stern, wo du mitmachst! Die Förderlehrer*in kann den Text so bearbeiten, dass sie individuell Schwierigkeiten hervorheben kann. Beispiel **ie**))

<p>Der Königssohn der sich vor nichts fürchtet</p>	<p>Wer ist dabei? Bist du dabei? Male! Erzähle!</p>
<p>Alle Spieler sind unter dem Tuch versteckt. Nach einander kommen sie heraus. Die „Spielsachen“ wollen spielen. Der Königssohn will nicht spielen.</p>	
<p>Er folgt Vater-König und Mutter-Königin nicht. Er will fort gehen. Wer geht mit?</p>	
<p>Der Königssohn geht über Berg und Tal. Er geht durch den Riesen-Wald. Wer hat Angst? Wer ist hungrig und müde?</p>	

<p>Im Riesen-Wald steht das Riesen-Haus. Der Riese hat die Prinzessin gefangen. Er will sie heiraten.</p>	
<p>Erst soll der Riese der Prinzessin den Apfel des Lebens bringen. Der Riese findet den Apfel des Lebens nicht.</p>	
<p>Der Königssohn kommt zum Riesen-Haus und spielt mit den Kegeln des Riesen. Der Riese staunt. Der Königssohn soll den Apfel des Lebens pflücken und bringen.</p>	
<p>Der Königssohn geht über Berg und Tal zum Baum des Lebens. Die wilden Tiere liegen um den Baum herum und schlafen.</p>	

<p>Der Königssohn steigt über die wilden Tiere. Er klettert über den Zaun und auf den Baum. Er greift durch den Reif und pflückt den Apfel.</p>	
<p>Die Tiere verbeugen sich, der Löwe wandert mit.</p>	
<p>Der Königssohn bringt dem Riesen den Apfel des Lebens.</p>	
<p>Der Riese schenkt den Apfel der Prinzessin. Aber sie ist nicht zufrieden. Der Reif fehlt.</p>	
<p>Der Riese will dem Königssohn den Reif wegnehmen. Sie kämpfen. Sie sind gleich stark. Sie sind erschöpft.</p>	
<p>Der Riese schlägt vor: Wir baden im Fluss und kühlen uns ab. Dann kämpfen wir weiter.</p>	

Der Königssohn schwimmt. Der Riese klaut den Reif aus den Kleidern am Ufer. Aber der Löwe holt den Reif wieder.

Der Königssohn steigt aus dem Wasser und zieht sich an. Der Riese schleicht von hinten heran und sticht ihm die Augen aus.

Er führt ihn auf einen hohen Felsen. Der Riese will warten, bis der Königssohn hinab stürzt. Dann kann er den Reif holen.

Aber der Löwe stürzt den Riesen hinab. Im Fall verwünscht er die Prinzessin.

<p>Der Löwe zieht den blinden Königssohn vom Abgrund zurück. Er führt ihn zur Quelle.</p>	
<p>Der Löwe holt Wasser aus dem Bächlein. Er macht ihm die Augen nass.</p>	
<p>Der Königssohn kann ein bisschen sehen. Er wäscht sich das Gesicht im Bächlein. Nun kann er wieder sehen.</p>	
<p>Sie wandern zur Prinzessin. Sie ist voller Flecken. Das ist der Fluch des Riesen. Wie kann sie erlöst werden?</p>	
<p>Der Königssohn muss sich eine Nacht von den Teufelchen quälen lassen und ganz stumm sein dabei.</p>	

<p>Am Morgen wäscht ihn die Prinzessin mit dem Wasser des Lebens. Sie ist wieder ganz schön geworden.</p>	
<p>Sie bringt dem Königssohn ein Schwert. Er soll es dreimal schwingen.</p>	
<p>Aus dem Riesen-Haus wird ein Schloss. Sie feiern eine große Hochzeit. Alle feiern mit!</p>	