

# Vom Spielmärchen zum Märchenspiel

Monika Kohler

Kindertheater aus dem freien Rollenspiel entwickeln

Heft 2



Die drei Federn

<b>Die drei Federn</b>	4
Ein Dummling – Märchen aus der Sammlung der Brüder Grimm	
Inhalt:	4
Voraussetzungen:	4
Hintergrund:	5
Musik:	6
<b>Erste Phase: Das freie Rollenspiel</b>	7
Die Vorbereitungszeit	7
Kennen-lern-Spiele:	7
Erste Einführungsstunde: Das Märchen erzählen	7
Zweite Einführungsstunde: Die Erzählung vertiefen	9
Dritte Einführungsstunde: Freies Spiel und Rollentausch	9
Erste Theaterstunde: Experiment und freies Spiel: der Dummling	12
Zweite Theaterstunde: Der Zirkus kommt!	14
Dritte Theaterstunde: Der Einzug, die erste Aufgabe, Szenen 1, 2 und 3	16
Vierte Theaterstunde: Die drei Federn	17
Fünfte Theaterstunde: Spiel mit Rollenkarten	19
Sechste Theaterstunde: Spiel mit Rollenkarten nach der Verlaufsskizze	21
<b>II. Phase: Vom Spielen zum Vorspielen</b>	23
Rollen einfügen, Tipps für die „Drei Federn“:	23
Die Bühne:	23
Die Kisten:	25
Die Übungszeit:	25
Die Zusammenarbeit:	25
Musik:	25
Übersicht:	25
Kontaktdaten:	25
Einzelproben zum Märchen:	25
Einzelproben zum Zirkus:	26
Tanzanleitungen:	26
<b>III. Phase: Die Aufführungen</b>	27

Verlaufsskizze	28
Textbeispiel	30
<b>Die drei Federn – Das Kinderheft</b>	<b>44</b>
Deckblatt	
K 1- Original-Märchen	45
K 2- Die Rollen erproben	48
K 3- Unsere Rollen:	49
K 4 - Überschriften für die Märchenbilder	50
K 5 -Die drei Federn – Die Szenenvorlage	51
K 6 - Zirkusnummern ab 2. Theaterstunde	56
K 7 - Die Lieder	60
K 8 - Requisitenliste:	62

### **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 Mai 2019.

Autorin: Monika Kohler, Bergstraße 12, 87733 Markt Rettenbach

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

# Die drei Federn

## Ein Dummling–Märchen aus der Sammlung der Gebrüder Grimm

### Inhalt:

Ein alter König weiß nicht, welcher seiner Söhne nach seinem Tode König werden soll. Er bläst drei Federn in die Luft, denen die Söhne folgen müssen. Wer den schönsten Teppich bringt, soll das Reich erben. Die Federn fliegen nach Osten und Westen, die Feder des Dummling fliegt nicht weit. Sie landet neben einer Falltür. Er steigt eine Treppe hinunter und erhält den schönsten Teppich von den Itschen in der Tiefe. Aber die Brüder verlangen eine weitere Aufgabe. Bei insgesamt drei Aufgaben und einer von den Brüdern verlangte Prüfung siegt der Dummling und wird der Nachfolger des Königs.

Anmerkung: Zum Theaterspielen hatte sich eine sehr große Gruppe angemeldet. Aus diesem Grund habe ich einen Zirkus eingefügt, was auch sehr gut zum Thema passte.

### Voraussetzungen:

**Alter** der Spieler zwischen 7 und 12 Jahren

**Rollen:** zwischen 15 und 25 Spieler (2 Spielleiter!)

**Märchenbesetzung:** König, Prinz Leo, Prinz Poldi, Dummling, drei Federn, Schäferin, Itsche, kleine Itschen, später Itschenspiel als Figurenspiel oder Fingertheater (acht Spieler, zwei bis fünf Schwarzlicht-Spieler)

**Zirkusbesetzung:** die Alte, Harlekin und Colombine(tanzen eine Zirkusnummer, spielen auch im Stück eine Rolle;) acht Zirkusnummern.

### Theaterfassung:

Eine Zirkustruppe, die mit ihrem Planwagen (bunt geschmückter Bollerwagen)im Saal einzieht, eröffnet die Theateraufführung. Die Zirkusnummern werden ins Theaterspiel eingeflochten.

Der König bekommt für seine schweren Gedanken "die Alte", die Zirkuspatronin als Spiegel. Ihr teilt der König seine Zweifel mit, sie gibt guten Rat und leitet zu den Zirkusnummern über, die jeweils stattfinden, wenn der König nachdenkt.

Die Zirkusnummern können bis auf die Nummern von Harlekin und Colombine jederzeit durch andere Nummern ersetzt werden. Ich habe Nummern ausgewählt, die ohne komplizierte Proben von Grundschulern zu bewältigen sind. Wenn Sie in Ihrer "Kompanie" sportlich begabte Kinder haben oder selbst in den Zirkuskünsten ausgebildet sind, wählen Sie entsprechend ihrer Kompanie und ihrem Können!

Die beiden klugen Söhne bekommen verschiedene Gesichter: Leo ist machthungrig gestaltet, Poldi geschäftstüchtig, also beide mit „guten“ Eigenschaften für den „Chef“!

Die drei Federn werden personifiziert als zwei Can-Can - Tänzerinnen, denen die Prinzen nachrennen. Die Cancan - Melodie von Jaques Offenbach wird abgelöst vom Schildkrötentanz aus "Karneval der Tiere" von Camille Saint Saens: die gleiche Cancan- Melodie im Schneckentempo, wenn die Söhne erfolglos zurückkehren! Die dritte Feder ist die "Geheimnisvolle". Sie tanzt in Slow - Motion zu

Chopin, Prélude op. 58 Nr. 15 (Regentropfen-Prélude) und leitet den Dummling mit ihren langsamen Bewegungen zu den Itschen- Geschenken in die Tiefe.

Zur "nächstbesten Schäferin" aus dem Märchen gesellen wir für die zwei Brüder Colombine und Harlekin aus dem Zirkus dazu. Als schönsten Teppich raubt Leo das Tanz-Tuch von Harlekin und Colombine, Poldi den Schafspelz der Schäferin. Beim Ring holt sich Leo den Seifenblasenring von Colombine, Poldi das Rad vom Schäferkarren. Bei der dritten Aufgabe raubt Leo Colombine selbst, Poldi nimmt die Schäferin mit. Colombine beklagt sich beim alten König über die Gewalttätigkeit und weigert sich, durch den Ring zu springen. Der dritte Sohn bringt die schönsten Dinge und die dritte Feder als Frau: eine kleine Itsche, die Feder und die Prinzessin sind eine Person, was im Schwarzlichttheater ohne viel Aufwand wandelbar ist. So werden viele Verbindungen zwischen Zirkus und Märchen hergestellt.

#### Hintergrund:

Ein alter König kann weder seinen Augen noch seinem Herzen trauen und prüft seine drei Söhne, ob sie reif sind, das Königreich zu übernehmen.

Der Dummling, dem die anderen nichts zutrauen, erringt die Dinge, die er für den Sieg über die klugen Brüder braucht, indem er in die Tiefe steigt. Er hält der Begegnung mit Wesen aus der Anderswelt stand, sagt, was er braucht und dankt für die Geschenke, die er erhält.

Die Brüder sind eigentlich ein starker Bruder, der verdoppelt ist, um seine Stärke und Überlegenheit zu zeigen. Der starke Bruder löst ebenfalls ohne großen Aufwand die Aufgaben des Vaters, aber er bleibt an der Oberfläche, gibt sich keinerlei Mühe und erweist damit weder dem Bruder noch dem Vater die gebührende Wertschätzung. Ich vermeide absichtlich die Wörter "der Älteste, der Mittlere und der Jüngste", da sie in der Grimm'schen Fassung erst relativ spät verwendet werden. Ich möchte damit bessere Identifikationsmöglichkeiten auch für Kinder mit anderer Stellung in der Geschwisterreihe schaffen.

Die Itsche steht für die „schwarze Frau“. Sie ist die alte, weise Frau im Märchen, im Gegensatz zur weißen, jungen Frau und zur roten Frau in der Lebensmitte. Die Itsche, die Erdmutter, gibt ihre Schätze gerne heraus, im Gegensatz zu den Drachen der Sage! Sie steht für Eigenständigkeit, Bodenständigkeit, aber auch für das In - Sich – Gehen, für verborgene Schönheit und inneren Reichtum.

In der Theaterfassung werden die drei Federn zu Figuren: Die beiden ersten Federn treten als Lockvögel auf, welche die Prinzen von ihrer Aufgabe ablenken. Die dritte Feder verfügt vorerst über keine äußerlichen Reize, aber eröffnet dem Dummling das Geheimnis der Tiefe. Erst am Schluss wird ihre Schönheit auch außen sichtbar.

Die Alte aus dem Zirkus ist die Parallelfigur zur Itsche und wird dem König zugesellt. Mit Geduld und Weisheit führt sie den von Herrscheridealen geleiteten König zur Beobachtung der "Realität".

Harlekin und Colombine sind die narzisstisch in sich selbst versunkenen Liebenden, die außer sich nichts brauchen und nichts wollen. Dass gerade sie immer wieder vom ersten Sohn verletzt werden, soll dessen Machthunger herausstellen. Sie verkörpern im Stück die Macht der „Resilienz“: Im Seifenblasentanz bewältigen Harlekin, Colombine und die Schäferin ihre Gewalterfahrungen.

Die Schäferin wird im Märchen nur kurz als Opfer erwähnt. Im Theater wird sie zur selbstbewussten Frau, die ihre Arbeit versteht und sich nicht so schnell einschüchtern lässt.

### Musik:

In dieser Inszenierung verwende ich viel "Konservenmusik", auch klassische Musik. Diese klingt für Kinder sehr märchenhaft und exotisch. Sie bewegen sich gerne dazu und haben hier die Chance, einmal eine ganz andere Musik zu hören als sie gewohnt sind. Der Musik von Saint Saens begegnen sie offen durch die Tiermotive. Jede Musik kann durch Ihre eigenen Vorlieben ersetzt werden, aber die Barcarole aus Hoffmanns Erzählungen von J. Offenbach beim Seifenblasentanz hat ihren eigenen Charme und sollte so übernommen werden. Natürlich kann bei den ersten beiden Federn auch an die "Love Parade" mit entsprechender Musik angeknüpft werden, aber auch hier passt die Kombination aus Offenbach/ Cancan, dem flotten Tanzschritt, mit Saint Saens/ Carneval der Tiere, „Die Schildkröte“, dem Zeitlupenschritt, gut zusammen.

Im Einzelnen verwende ich:

1./2. Feder: Cancan aus Gaité Parisienne, einem Arrangement nach Offenbach von Manuel Rosenthal; Schildkrötentanz Karneval der Tiere, Camille Saint Saens

3. Feder und Abstieg des Dummling in die Tiefe: Chopin Prélude op. 58 Nr. 15. (Regentropfen-Prélude) eigene Klaviermusik

Zirkusnummern: Zirkus Mignon, eigene Musik, La Rotta, Seiltänzerinnen: Mozart, Klarinettenkonzert A - Dur KV 622, Adagio, Bella Bimba, italienisches Volkslied zum Singen.

Jede Gruppe ist für ihre Musik selbst verantwortlich. Die Kinder legen ihre CD selbst ein und bewahren die CDs in der Kiste, die zur Zirkusnummer gehört.

Mit Chor und Instrumenten kann "Bella Bimba" dargeboten werden beim Einwickeltanz. Es kann auch durch jeden anderen fröhlichen Kindertanz ersetzt werden, ebenso ein Ponylied für eine Pferdenummer.

Das Zirkuslied zum Einzug und Finale wurde von meiner damaligen Schulspielgruppe selbst erfunden – daher der eigenwillige Zwiefacher-Rhythmus - und im Wechsel mit einer Solotrompete (Kollegin) gespielt und gesungen. Falls ein Kinderchor mitwirkt, kommt er hier ebenfalls zum Einsatz. Die Instrumentalgruppe kann in drei Rhythmusgruppen eingeteilt werden: Eine Gruppe spielt mit Xylophonen: „Der Zirkus ist da“, die zweite Gruppe mit Hölzern und Rasseln „mit Clown und Glanz und Gloria“. Vorsicht Auftakt! Die dritte Gruppe oder ein Spieler mit zwei Paukentönen: Clown...Gloria begleitet den Wiegeschritt nach hinten und wieder vor. Klingt komplizierter als es ist! Ausprobieren!

Das Itschenlied ist ein instrumental begleiteter Sprechgesang mit Zungenschmalzen (Tropfsteinhöhle), das Guiro gibt die Krötenstimme wieder, ein Glockenspiel zum Aufhellen.

Wenn Musikgruppen mitwirken, sollten sie mehrere Einsätze haben, sonst werden die Kinder unruhig.

## Erste Phase: Das freie Rollenspiel

Bitte lesen Sie zur Vorbereitung die Einführung im kostenlosen Heft 1: Erste Phase, Vorübungen für die neue Gruppe Seite 12!

### Die Vorbereitungszeit

#### Das Kinderheft

Es besteht aus Einzelseiten, die Sie zur Vorbereitung verwenden und die Sie die Kinder nach und nach in ihr Heft einfügen lassen. Verwenden Sie für die Einführungsstunden und die Theaterstunden die Anregungen aus dem Kinderheft! Sie sind bei der Materialliste mit „K-„ gekennzeichnet. Neben einigen Aufgaben für die Kinder finden darin das Originalmärchen, die Szenenfolge, die Überschriften zur Bildergalerie, die Zirkusnummern, die Lieder und die Verlaufsskizze

### Kennen-lern-Spiele:

Die Kennen-lern-Spiele werden nach und nach so ausgewählt, dass sie zum Märchen passen. Gehen Sie die Zirkusnummern schon jetzt an! Sie bieten gute Erprobungsmöglichkeiten für die Fähigkeiten der Kinder. Dazu können die Kinder Materialschachteln mit Anweisungen und Bastelmaterial und Zubehör ausleihen. Die Musik können sie von zu Hause mitbringen. Wenn die Thematik zur Gruppe passt, schließen die Einführungsstunden an. In den Einführungsstunden wird das Märchen inhaltlich auf verschiedene Weise erfasst und anschließend im freien Rollenspiel der Phantasie der Kinder überlassen.

## Erste Einführungsstunde: Das Märchen erzählen

Die Märchenstunde wird als „Märchenfest“ gestaltet.

Schwerpunkt: Zuhören, ein Fest gestalten

Überblick: Die Spiele mit den Federn führen über eine Phantasiereise zum konzentrierten Hören. Das Märchenfest reizt zum Improvisieren.

Material: Schale mit Bettfedern, CD mit ruhiger, freundlicher Musik oder Glockenspiel, Flöte, Klavier, Guiro für den Itschen-Spruch, Tapeziertisch oder Schülertische, Leuchter, Klamottenkoffer mit Tüchern, Bändern, Gürteln, Zirkusschachteln wie bei den Kennenlernspielen.

**Ankommen: Zirkus üben, Speisekarten für das Königsfest vorbereiten**

**Einstimmen:** Stehkreis: Versammeln Sie die Kinder um einen Tisch, auf dem eine Schale mit Federn steht. Zu hübscher Musik, je nach Geschmack von Mozart bis Sphärenmusik, fordern Sie die Kinder zu verschiedenen Spielen auf:

**Aufforderung:** Hände auf den Rücken! Blast ganz leicht in die Schale, dass die Federn sich auf dem Tisch verteilen!

**Bewegung im Raum:** Jedes Kind nimmt sich jetzt eine Feder und spielt damit im ganzen Raum. Lasst eure Federn fliegen und fangt sie wieder auf!

Nehmt die Feder zwischen zwei Finger, geht durch den Raum und begegnet möglichst vielen verschiedenen Kindern. Diese zeigen die Stelle Haut an Gesicht, Hals, Armen oder Beinen, wo sie mit der Feder gekitzelt werden

wollen oder schütteln den Kopf für „Nein“. Nach dem gegenseitigen Kitzeln geht ihr zum nächsten Partner.

**Spielzeit:**

Sitzkreis: Ein Sitzkreis mit Stühlen ist vorbereitet.

Tragt jetzt die Feder auf einer Fingerspitze zu dem Platz, wo ihr sitzt, wenn ich euch das Märchen von den „Drei Federn“ erzähle!

Steckt die Feder in die Tasche und stellt die Füße auf den Boden!

**Konzentrationsübung**

**Phantasiereise:** Bist du noch außer Atem? Prüfe mit deiner Hand, ob dein Atem gleichmäßig aus der Nase strömt!

**Aufforderung:** Wenn du kannst, dann schließe deine Augen! Du bist eine Feder und fliegst weit, weit über das Land. Kannst du etwas sehen? – Pause- In der Ferne taucht ein prachtvolles Schloss vor dir auf. Der Wind treibt dich genau in ein großes, offenes Fenster des Schlosses. Dort sitzt ein alter König auf seinem Thron und schläft. Du kitzelst ihn an der Nase, er muss nießen und erwacht.

**Erzählung:** *Kopieren Sie die Erzählung für sich aus dem Kinderheft. (Wenn Sie näher mit dem Märchen befassen wollen, lernen Sie es auswendig. Das muss aber nicht sein! Vorlesen geht auch.) Übergehen Sie Unterbrechungen durch die Kinder.*

**Ausklang: Hochzeitsfest**

**Aufforderung:** Nun bedient euch aus dem Klamottenkoffer und macht euch hübsch! Ihr seid zur Hochzeit eingeladen! Wir brauchen Ritter und Hofdamen, Diener und Dienerinnen, Hofnarren, König, Königin, Prinz und Prinzessin, Geschwister des Hochzeitspaares. Sucht euch eine Rolle aus! Ihr habt zehn Minuten Zeit.

Während die Kinder sich verkleiden, bauen Sie einen Tapeziertisch mit Leuchter in der Mitte auf und stellen die Stühle außen herum. Dann unterstützen Sie die Kinder beim Verkleiden.

**Einzug der Gäste:** Sorgen Sie für die Musik und führen Sie die Polonaise an.

Dann fordern Sie die Gäste auf, sich zu setzen und verwandeln sich in den Diener: Meine hochverehrten Damen und Herrn, ich reiche die Vorspeise: „Bunter Schlosshofsalat an klebrigem Hustenbonbon“.

**Pantomimisches Essen** mit vornehmer Körperhaltung, vornehme Unterhaltungen. Einige Kinder werden zu Dienern und tragen mit Ankündigung die nächsten Gänge auf.

**Vorführung:** Wer schon eine **Zirkusnummer** kann, darf sie vorführen.

**Zur Nachspeise** gibt es echte Salzstängelchen, Kekse oder ähnliches.

**Freie Äußerungen,** Wünsche, Ideen.

**Ausblick:** Ich bin gespannt, wer nächste Woche noch etwas weiß vom Märchen! Da erzählen wir gemeinsam.

## Zweite Einführungsstunde: Die Erzählung vertiefen

**Schwerpunkt:** Das Märchen verinnerlichen. Gruppenfähigkeit – auf einander eingehen, sich gegenseitig wahrnehmen, sich einbringen, sowohl bei der Bewegungsübung als auch beim gemeinsamen Erzählen und Basteln.

**Überblick:** Beim Spiel: „Schafherde“ achten die Kinder aufeinander und geben sich Impulse. Es folgt das Erzählen mit dem Wollfaden, bei dem ein Netz von Beziehungen entsteht. Dann bauen die Kinder in Gruppen ein Szenenbild auf und spielen die Geschichte darin mit kleinen Figuren

**Material:** großes Wollknäuel, K- 2 - Märchentexte, K- 0 - Deckblatt, bunte Papiere, Schere, einige Klebstoffflaschen, leere Schachteln, Moos, Hölzer, kleine Schachteln, Farbstifte, Deckblätter des Szenenheftes

**Ankommen:** Deckblatt des Szenenheftes: Märchenbild in den Kreis malen

### Einstimmen:

Erklärung: „**Die Schafherde**“: Im Märchen kommt eine Schäferin vor. Sie hat natürlich eine nette, friedliche Schafherde. Diese Herde seid jetzt ihr! Sucht euch einen Platz im Raum! Alle Schafe grasen friedlich. Wenn ein Schaf losgeht, gehen alle los und zwar in die Richtung, wohin das erste Schaf geht. Wenn ein Schaf stehenbleibt, bleiben alle Schafe stehen, bis sich wieder ein anderes Schaf bewegt. Jeder darf einmal losgehen und ein andermal stehenbleiben.

**Spielzeit:** Erzählen mit dem Wollfaden: Jedes Kind nacheinander erzählt einen Satz aus dem Märchen, behält den Faden in der Hand und gibt das Knäuel weiter. So entsteht im Kreis ein Netz. Die Kinder können es hochheben und wieder senken, damit im Kreis gehen, bis sie wieder an ihrem Platz sind. Dann kann versucht werden, das Märchen ein Stück rückwärts zu erzählen. Das Kind mit dem Knäuel wickelt sein Stück auf und landet beim Vorgänger.

Die Kinder bauen in Vierergruppen ein Szenenbild in einer Schachtel mit dem Schloss auf der einen Seite und dem Zirkuszelt auf der anderen Seite. Dann spielen sie mit kleinen Spielfiguren die Geschichte.

**Ausklang:** Die Kinder berichten vom Bauen und Spielen.

**Ausblick:** Ein Rundgang zu den entstandenen Werken beschließt die Stunde.

## Dritte Einführungsstunde: Freies Spiel und Rollentausch

**Schwerpunkt:** Lieblingsszenen zeichnen, die Gruppendynamik beim freien Rollenspiel thematisieren

**Überblick:** Nach der Bewegungszeit zeichnen und ordnen die Kinder ihre Bilder zur Geschichte. Es folgt das freie Rollenspiel und die Auseinandersetzung mit den Bedürfnissen der Einzelnen in der Spielgruppe. Eine entspannende Phantasiereise mit dem Dummling als Thema beschließt die Stunde.

**Material:** pro Kind eine Bettfeder, CD mit ruhiger, freundlicher Musik, Musik aus verschiedenen Ländern: Square Dance, Afrikanische Trommeln, Tarantella, Flamenco, Cancan.

Erzählstein, Bastelkoffer, kariertes Papier, große Pinnwand oder Stellwände zum Ausstellen der Bilder, K- 4 - Bildüberschriften, K- 0 - Deckblatt, Seifenblasenspiel.

**Ankommen:** Die Kinder bekommen ein Deckblatt für ihr Kinderheft mit dem Auftrag, in den Kreis ein Bild aus der Geschichte zu zeichnen.

**Einstimmen:**

Erklärung: Die Federn der ersten beiden Söhne fliegen weit weg in fremde Länder.

Ich spiele Musik vor, ihr tanzt dazu und sagt, in welches Land die Feder geflogen ist. Wer eine Feder mittanzen lassen will, holt sie aus der Schale!

Musikbeispiele aus verschiedenen Ländern.

**Spielzeit:** Die Bilder werden weitergezeichnet. Wer will, bekommt noch ein Blatt.

Bildliches Erfassen des Märchens, Anregungen für einzelne Kinder, individuelle Betreuung:

Zeichne eine Szene, die dir besonders aufgefallen ist, in den Kreis auf dem Deckblatt!

Male, was dir am besten gefallen hat!

Möchtest du auch so einen schönen Teppich haben? Dann stelle dir vor, wie dein Teppich wohl aussieht. Hat er Farben, hat er Muster?

Du kannst dir kariertes Papier für gemusterte Teppiche nehmen!

Kannst du eine Feder ganz genau zeichnen?

Woran erkennst du eine Itsche? Wie sieht es bei den Itschen aus?

Wie sieht dein schönster Ring aus?

Wie sieht deine schönste Frau aus?

Gemeinsame Betrachtung der Bilderreihe, Aufforderung:

Hängt die Bilder der Reihe nach an die Pinnwand! Bestimmt sind Bilder mit dem gleichen Thema dabei. Die hängen wir untereinander. Manche Bilder, die zur Geschichte gehören, hat niemand gezeichnet.

*Legen Sie Karten mit den Überschriften zu den Erzählabschnitten durcheinander auf den Boden. Jetzt suchen die Kinder, welche Überschrift zu ihrem Bild passt und pinnen sie über das Bild. Die übrigen Überschriften werden eingefügt. (Einige der Bilder im Kreis werden später verkleinert und auf Buttons angebracht. Diese Buttons werden an alle Mitwirkenden nach der ersten Vorstellung ausgeteilt.)*

Wer die Lücken ergänzen will, nimmt sich die Überschrift mit oder zeichnet sein Bild vor der nächsten Theaterstunde.

**Kopieren Sie nach der Stunde einige Bilder für die Buttons!**

Freies Rollenspiel.

*Je nach Gruppengröße bestimmen Sie zwei oder drei „Dummlinge“ mit dem Los. Diese suchen sich fünf bis sechs Mitspieler aus. Wer nicht erwählt wird, besucht später mit Ihnen alle Gruppen und schaut zu. Meist spielen die abgelehnten Kinder schon nach einigen Minuten in einer Gruppe mit. Kinder können viel leichter verzeihen als Erwachsene! Die abgelehnten Kinder lernen dabei, die Wahl nicht zu persönlich zu nehmen und Freunde aktiv zu suchen. Wenn sich ein abgelehntes Kind nicht beruhigen kann, machen Sie ihm Mut und nehmen es ernst, denn es bringt Erfahrungen in dieser Richtung mit. Lassen Sie das abgelehnte Kind bei einem nächsten Spiel die Gruppe auswählen!*

Die Gruppen verteilen ihre Rollen, verkleiden sich und richten sich ihre Spielecke her. Dabei können sie Gegenstände aus dem Raum oder aus dem Requisitekoffer umdeuten für ihre Spielzwecke (Gymnastikkeule als Mobiltelefon, Feder als Schreibgerät, Tischtuch als Königsmantel) Sie spielen ohne Anleitung, fügen ein und verändern, was sie wollen. Sie selbst kümmern sich um unzufriedene Kinder, beobachten die Spielversionen und geben Impulse, wo es diese braucht. Schlichten Sie Streitereien nicht durch ein Machtwort, sondern durch Nachfragen. Nehmen Sie die Streithähne und –Hennen vorübergehend paarweise aus der Gruppe, dass sie miteinander reden.

**Reflektion:** **Die Gruppenzufriedenheit:** Stellt euch in euren Gruppen in die Mitte des Sitzkreises! Wer gut mit den anderen zurechtgekommen ist, setzt sich. Wer in der Gruppe unzufrieden war, bleibt in der Mitte und setzt sich auf den Boden.

*Befragen Sie die unzufriedenen Kinder! Die Gruppe äußert sich dazu. Keine moralischen Appelle! Schicken Sie Kontrahenten vor die Tür zur Aussprache oder lassen Sie den Konflikt mit vertauschten Rollen im Kaspertheater nachspielen.*

**Erfahrungsbericht:** **Was war in eurem Spiel besonders gut?** Wenn die Hindernisse ausgeräumt sind, können einige Erfahrungsberichte gehört werden, vielleicht erste Szenen vorgespielt werden.

**Die Reflektion „Gruppenzufriedenheit“ kann von jedem Spieler nach dem freien Rollenspiel eingefordert werden.**

**Ausklang:** **Entspannung und Phantasiereise**

**Aufforderung:** Suche dir genügend Platz auf dem Boden, so, dass du frei liegen kannst. Befiehl deinen Händen, ganz ruhig zu bleiben und schaue den Seifenblasen zu, ohne etwas zu tun! – Pause - Höre jetzt auf die Geräusche um dich herum! Lausche jetzt in deinen Körper hinein. Macht er auch Geräusche? Hörst du deinen Atem? Deinen Bauch? Wenn du die Augen jetzt zumachen kannst, hörst du mehr.

**Phantasiereise:** Eben entdeckt der Dummling die Falltür. Er sieht die Treppe und traut sich nicht hinunter. Du hilfst ihm und steigst mit hinab. Ein komischer Geruch steigt in deine Nase. Du hast keine Angst. Tapfer gehst du mit dem Dummling durch die Tür zu den Itschen. Eigentlich sind sie hässlich anzuschauen. Aber die Augen sind ganz golden. Sie sind so freundlich und lieb. Der Dummling wünscht sich jetzt den Teppich und bekommt ihn. Auch du darfst dir etwas wünschen, etwas ganz Wichtiges und Besonderes.

Habe Geduld! Vielleicht taucht das Besondere gar nicht in deinen Gedanken auf, sondern in dir drin, manche sagen: im Herzen.- oder siehst du ein Bild?

Die kleine Itsche bringt die Schachtel für dich. Öffnest du sie oder nimmst du sie geschlossen mit nach oben? Du bedankst dich bei den Itschen und steigst wieder hinauf. Der Dummling verabschiedet sich oben von dir und wünscht dir alles Gute. Er geht zum Schloss und du gehst mit deinem Geschenk nach Hause. Du versteckst es an einem sicheren Platz, wo du es jederzeit wieder hervorholen kannst.

Du kommst zurück ins Reich der Wirklichkeit, reckst dich und streckst dich. Gleich ist die Theaterstunde zu Ende. Du bist wieder putzmunter und wach.

**Ausblick:** Denkt an die fehlenden Bilder! Ihr könnt euch noch ein Blatt mit Kreis mitnehmen!

## Erste Theaterstunde: Experiment und freies Spiel: der Dummling

**Schwerpunkt:** Selbstbewusstsein und Selbstkritik entwickeln

**Überblick:** Die Bewegungszeit bereitet den Abstieg durch die Falltüre vor. In der Spielzeit folgt das Experiment mit den Perlen, eine Selbsterfahrung, wie schnell man zum Dummling wird. „Zaubersätze“ stärken in Situationen, die verunsichern. Diese werden musikalisch unterstützt. Es folgt im freien Rollenspiel zu dritt mit wechselnden Rollen die Szene bei den Itschen. Zum Stundenende erklingen leise beim Spiel „Stille Post“ die stärkenden Zaubersätze wieder.

**Material:** Perlen und Schnüre zum Auffädeln, großer Karton als Fall-Türe, Klebe-Augen für die Fingerhandschuhe als Itschen, Guiro, Glockenspiel, Klangstäbe, Effektinstrumente, Kartonstreifen, Wachskreiden, **K -1** -die Itschensprüche aus der Märchenerzählung auf Karton

**Ankommen:** Instrumente suchen, die wie Kröten klingen

**Einstimmen:** **Improvisationsspiel:** Aus der Bewegung mit Musik heraus bei Musikstopp

Anweisungen: „Ballspielen“ ohne Ball, „Seilspringen“ ohne Seil, Treppe „aufwärts steigen“ ohne Treppe, Treppe „abwärts steigen“ ohne Treppe, Rolltreppe fahren, du „fährst“ gerade abwärts, wer dir gerade gegenüber steht, „fährt“ aufwärts.

**Spielzeit:** **Der Dummling:**

Erklärung: Wir machen jetzt ein **Experiment**. Dazu brauche ich vier Freiwillige, die sehr gut Perlen auf eine Schnur fädeln können

Experiment: Schicken Sie vier Kinder vor die Tür, die anderen teilen Sie in zwei Gruppen ein. Eine Gruppe ist die Lobgruppe, die den Perlenarbeiter ermuntert und lobt. "Das kannst du gut! Du bist flink! Super! Ja! Das geht ja ganz leicht!" Die andere Gruppe ist die Tadelgruppe, die den Perlenarbeiter ständig entmutigt. "Nein, nicht so! Du kannst das nicht! Was machst denn du da! Du nimmst die Perlen falsch in die Hand! Du bist zu langsam! Sag mal, bist du zu dumm zum

Auffädeln? Du bist ja ganz zitterig!" Wenn die Gruppen ihre Sätze geübt haben, kommen die ersten beiden Kinder herein und fädeln eine Minute lang umringt von den Gruppen die Perlen auf.

Anschließend vergleichen die Kinder die Schnüre. Sie informieren die Perlenfädler, welches böse Spiel Sie mit ihnen gespielt haben. Alle entschuldigen sich bei dem Probanden und feuern ihn an, seine Schnur fertig aufzufädeln. Die Gruppen tauschen ihre Rollen und lassen die nächsten beiden Perlenfädler hereinkommen. Wieder vergleichen die Spieler nach einer Minute und werden aufgeklärt.

**Auflösung:** Unser Dummling im Märchen muss sich von seinen Brüdern und auch von seinem Vater viel gefallen lassen. Und doch ist er ganz ruhig und sicher. Wenn dich jemand so behandelt, brauchst du einen Zaubersatz, der dir hilft. In den Zaubersätzen gibt es verbotene Wörter, das sind:

**Verbotene Wörter in Zaubersätzen: „du, ihr, nein, nicht, kein, nie, immer“**

**Starke Zauberwörter sind: „ich, gut, ganz, prima, sicher, ruhig, stark, schlau, richtig“**

**Zaubersätze:** Welcher Spruch fällt dir ein?  
 „Ich bin ganz sicher.“, „ Ich kann gut arbeiten.“ „Das wird gut.“ „Ich mache das richtig.“ „Ich habe Mut!“ „Ich kann das!“  
 Lassen Sie die Zaubersätze auf Kartonstreifen schreiben.

**Musik dazu:** Die Kinder gestalten mit Partner und zwei Instrumenten ihre Zaubersätze. Ein Spielleiter gestaltet mit einigen Kindern den Itschenspruch. (siehe Szenenvorlage!)

**Die Itschen:** Wer kann so mit der Zunge schnalzen, dass es wie fallende Tropfen klingt? – Ein Kind spricht je eine Zeile in die zum Sprachrohr geformten Hände. Dazwischen die schnalzenden Geräusche der anderen und ein Kind mit Guiro.

**Vorführung:** Die Partner tragen ihre Sätze mit den Instrumenten vor, dann reiht die ganze Gruppe ihre Sätze aneinander. Nach jedem Satz wird der Itschenspruch wiederholt. Ein „Rondo“ entsteht.  
 Jetzt bekommen zwei Kinder die Itschen-Handschuhe. Ein Kind als Dummling bekommt ein kleines Lämpchen und steigt von einer Stehleiter aus hinab ins Reich der Itschen. Alle anderen spielen das Itschen-Rondo dazu. Es folgt die Szene „Bei den Itschen“. Der Dummling sagt, was er braucht und bekommt es.

**Ausklang:**

**Aufforderung:** **Stille Post im Sitzkreis:** Sage deinen Zaubersatz dem Nachbarn ins Ohr, der sagt ihn weiter, bis er auf der anderen Seite ankommt!

**Ausblick:** Nächstes Mal ist was los in unserem Königreich! Da kommt der Zirkus. Aber den müsst ihr natürlich selber machen! Überlegt euch gleich Zirkusnummern

bis zum nächsten Mal, die euch gefallen! Wer kann seine Lieblingsmusik mitbringen? Kann jemand einen **Leiterwagen** ausleihen?

**Es ist Zeit für einen Elternstammtisch!**

**(Elternbrief! Briefkopf der Schule, Ihr Name, Schultelefon und Sprechzeit!)**

**Liebe Eltern der Theaterkinder!**

Ihr Sohn/ Ihre Tochter \_\_\_\_\_ spielt seit Schuljahresbeginn in der Theatergruppe mit. Was können Sie von dieser Arbeitsgemeinschaft erwarten und was nicht? Das möchte ich Ihnen bei einem Stammtisch-Treffen kurz erläutern. Wenn Sie sich die Zeit nehmen können und Lust haben, kommen Sie am \_\_\_\_\_ um \_\_\_\_\_ Uhr ins Gasthaus \_\_\_\_\_ zu unserem Treffen!

Wir sind ein „Armes Theater“ und leihen uns Kleidung und Requisiten zusammen, am besten von Ihnen, liebe Eltern! Sie müssen nichts extra kaufen, aber vielleicht haben Sie zu Hause, was wir brauchen und können uns die Gegenstände bis zum Schuljahrsende leihen? Wundern Sie sich also nicht, wenn Ihnen Ihre Kinder komische Fragen stellen, zum Beispiel: „Haben wir einen Bollerwagen, den wir der Theatergruppe ausleihen können? Haben wir schwarze Pullis? Clown-Kostüme, Tüllröckchen?

Falls Ihr Terminkalender schon ganz voll ist und Sie nicht kommen können, freue ich mich, wenn Ihr „Theaterkind“ Ihnen ab und zu erzählt von unserer Arbeit und Sie es unterstützen, denn in unserer Gruppe geht es nicht nur um geistige und körperliche Beweglichkeit, sondern auch um ganzheitliches Lernen im musischen und sprachlichen Bereich und um soziale Kompetenz: Kindertheater bedeutet Lernen vom Kopf bis zu den Füßen!! In diesem Sinne -

Herzliche Einladung, herzliche Grüße!

\_\_\_\_\_  
Theaterlehrerin

## Zweite Theaterstunde: Der Zirkus kommt!

Schwerpunkt: Das Märchen mit den Zirkusnummern verknüpfen

Überblick: Das „Zirkuszelt“ sorgt für Zirkusstimmung. Der schnelle Rollenwechsel beim Einstimmen lockert die Vorstellungskraft. Die Kinder suchen in den Zirkusschachteln Accessoires für ihre Zirkusnummern und bilden Gruppen. Die Ordnungsregeln für das freie Rollenspiel werden eingeführt, dann üben die Gruppen für sich. Wenn sich alle im Theaterraum wieder gesammelt haben, erfahren die Kinder, wie die Königssöhne zum Zirkus stehen. Dazwischen werden je drei Zirkusnummern eingefügt. Die Springprozession bildet den Schluss.

**Material:** Zirkus-Schachteln mit Karte zur dargebotenen Nummer (K – 6 – Karten oder Anweisungen zu den selbst erfundenen Nummern), CD, Material, Bastelmaterial; CD- Player, Zirkuswagen: Leiterwagen, der später mit langen Weidenruten und Nesseltuch zum Planwagen ausgestaltet wird. Plakate: „Regeln für das freie Rollenspiel“ (im Einführungsteil Heft 1 S. 14!), K- 7 – Das Zirkuslied.

**Ankommen:** Das Zirkuszelt aufbauen

**Zirkuszelt:** *Das bunte Tuch hängt wie ein Zirkuszelt an der Wand: Buntes Schwungtuch, Ringschrauben der an der Decke, durch die das bunte Tuch hochgezogen werden kann, zwei Ringschrauben an der Rückwand, buntes Band, mit dem das Zelt an der Rückwand gehalten wird. – Wenn keine Befestigungsmöglichkeit an der Decke ist, eventuell das bunte Tuch über eine geöffnete Tafel hängen!*

**Einstimmen:**

**Bewegung im Raum:** Wir alle zusammen sind ein großer Zirkus. Wenn die Musik stoppt, rufe ich z.B. "Bären!" Dann bewegt ihr euch als Tanzbären bis zum nächsten Musikstopp. Dann kommt ein neues Wort.

**Variante:** Wem ich den Ball zuwerfe, der darf die nächste Zirkusgruppe ansagen.

**Variante:** Nach dem Musikstopp ist jeder im Zirkus, was er gerade sein will und sucht sich ohne zu sprechen Kinder, die vielleicht gerade das Gleiche darstellen wollen.

**Spielzeit:**

**Freies Rollenspiel: Regeln und Rollenfindung:** Die Sammelkiste und die Schachteln mit den Zirkuskarten stehen im Kreis. Jeder stellt sich zu der Zirkusnummer, die er heute üben will. Keine Festlegung, ausprobieren!

**Kleingruppen** trainieren ihre Nummer in verschiedenen Zimmern. Die Zeit wird festgelegt, die Spielregel verdeutlicht und als Plakat in jede Spielecke mitgenommen!

Sammlung der Gruppen im Theaterraum. Zirkus und Märchen verknüpfen:

Spielen Sie Leo, wie er den Zirkus vertreiben will, erzählen sie, wie Poldi viel Geld fordert und wie der Dummling schlichtet und den Vater holt. (Anfangsszenen, Vorspann)

**Vorführungen:** Einzelne Gruppen führen ihre Nummer vor, die ganze Gruppe gibt noch Ideen dazu, Zufriedenheitsfrage. Erzählen Sie immer nach drei Nummern, welche Aufgaben der König jetzt stellt.

**Ausklang,** Erklärung:

Vor vielen hundert Jahren tanzten die Menschen bei ihren Dorffesten den Musikanten nach ins nächste Dorf. Dabei machten sie auch besondere Schritte, sogenannte "Springprozessionen". So zieht unser Zirkus in das

Märchenreich ein. Wir hüpfen zwei Schritte vorwärts und machen einen langsamen Wiegeschritt zurück.

Nachdem alle Schachteln wieder aufgeräumt sind, lernen wir den Text des Zirkusliedes und die Springprozession: zwei Schritt vor, ein Wiegeschritt zurück (wie im echten Leben!)

**Ausblick:** Ihr habt schon schöne Nummern entwickelt. Lasst euch nicht abhalten, noch mehr zu erforschen! Wenn ihr diese Woche etwas Lustiges seht, ob in der Wirklichkeit oder im Fernsehen, dann merkt euch das! Schreibt es auf und bringt es mit!

Im Zirkus leben auch Personen, die im Märchen mitspielen. Wisst ihr, was ein Harlekin ist? Fragt mal zu Hause nach!

### Dritte Theaterstunde: Der Einzug, die erste Aufgabe, Szenen 1, 2 und 3

**Schwerpunkt:** Ergänzung des Grimm-Textes durch die Theatergeschichte

**Überblick:** Nach der Springprozession folgen die Theatererzählung und Einwickeltanz von Harlekin und Colombine. In freiem Rollenspiel werden die Anfangsszenen mit den Brüdern, dem König und der Alten geprobt und die Zusammenarbeit gewertet.

**Material:** Zirkuskisten, Jonglier-Tücher, einige 2-3 m lange dünne Tücher, Tanzanleitung zu Bella Bimba Seite 27; K – 2 – Rollenkarten, die ersten fünf Rollen mehrfach kopieren

**Ankommen:** Gruppenpäckchen ausschneiden: die Rollenkarten für mehrere Fünfergruppen; Zirkusnummern üben

**Einstimmen:** Bewegung im Raum:  
Der Zirkus zieht mit dem Zirkuslied ein in Springprozession: zwei Schritte vor, ein Wiegeschritt zurück; dann werfen alle Kinder Jonglier-Tücher hoch zum Lied: „Ma come bali Bella Bimba“

**Spielzeit:** **Die ergänzende Zirkusgeschichte im Sitzkreis:**

Ja, der Zirkus ist da! Wie jedes Jahr zieht er durch das Märchenreich. Der alte König freut sich immer darauf, denn beim Zirkus ist die alte Patronin, eine Wahrsagerin, mit der er gerne schwatzt. Sie hat ihm schon oft einen guten Rat gegeben. Der König schaut vom Fenster aus zu, wie der Zirkus auf der großen Zirkuswiese aufgebaut wird. Da kommt sein Sohn Leo daher. „Was fällt euch ein? Wer hat euch erlaubt, hier euer schlampiges Zelt aufzubauen? Ab sofort ist euch verboten durch mein Reich zu ziehen und meinen Rasen zu beschädigen! Gesindel, lauter Gesindel! Haut ab oder ich werfe euch ins Gefängnis!“ Während die Zirkusleute noch aufgeregt durcheinander laufen, kommt sein Sohn Poldi: „Wenn ihr hier auftreten wollt, müsst ihr mir tausend Gulden geben! Her mit dem Geld! Sonst könnt ihr zusammenpacken!“ Da kommt sein Sorgenkind, der Dummling. Die Zirkusleute erzählen ihm, was seine Brüder verlangen. Der Dummling schüttelt traurig den Kopf: „Noch gehört das Reich nicht meinen Brüdern. Sie haben nichts zu sagen wie ich auch. Sprich mit dem König, Alte! Er ist doch

dein Freund! Ich hole ihn herbei“. Der König hat vom Fenster aus genug gesehen. Da kommt er schon, begrüßt die alte Wahrsagerin und überreicht der Alten einen Geleitbrief, dass niemand im ganzen Reich sie verjagen oder Geld verlangen kann. Sie bedankt sich. „Wie alt und müde der König aussieht“, denkt sie sich. „Herr König, mit Verlaub, die Sorgen stehen Euch im Gesicht. Kann ich Euch Unterstützung bieten mit meinen Künsten?“ „Ja, du liebe Alte! Du kommst zur rechten Zeit. Sage mir, welcher meiner Söhne soll das Reich erben nach meinem Tod?“ Da riet ihm die Alte: „Schickt alle drei auf Abenteuerfahrt. Und wer Euch den schönsten Teppich bringt, soll König werden. Damit aber kein Streit zwischen ihnen entsteht, schicke ich Euch meine drei Federn aus dem Zirkuswagen. Blast sie in die Luft und jeder Sohn soll einer Feder folgen! „Ich denke darüber nach!“ meint der König

**Paartanz, Singen:** „Und nun, edler König, werde ich Euch zum Trost meinen Harlekin und seine Colombine schicken. Sie werden Euch mit ihrem Tanz erheitern.“

**Anweisung:** Wer wie Harlekin und Colombine tanzen will, holt sich ein Tanztuch (mehrere Paare möglich!), die anderen singen mit und schunkeln.

Einwickeltanz, Harlekin und Colombine

**Musik:** Ma Come Bali Bella Bimba, ital. Volkslied

**Tanz nach Anweisung:** Die Paare stehen sich in der Gasse gegenüber. Harlekin und Colombine stellen sich einander mit einer kleinen Verneigung vor. Bei dieser Einführung wird nur das gemeinsame Heben und Senken des Tuches geübt und das Ein- und Auswickeln.

Der König findet den Rat gut.

Freies Rollenspiel mit den Rollenkarten

Lassen Sie immer fünf Kinder die ersten fünf K – 2 -Rollen-Karten ziehen: König, Alte, Leo, Poldi und Dummling. Jede Gruppe spielt für sich die Anfangsgeschichte nach und wechselt je nach Zeit einmal oder mehrmals die Rollen. Die Kinder lesen und besprechen ihre Karten gemeinsam und spielen dann.

**Ausklang:** Bericht über die Zusammenarbeit, über das Spiel

**Ausblick:** Hat euch der Wind schon einmal etwas weggeweht? Ein Tuch oder einen Hut? Es ist gar nicht so leicht, es wieder zu holen! Das sehen wir in der nächsten Theaterstunde.

## Vierte Theaterstunde: Die drei Federn

**Schwerpunkt:** Die Verfolgung der Cancan-Federn: Ehrgeiz und Enttäuschung

**Überblick:** Auf dem Sportplatz versuchen die Kinder, „die Federn“ einzuholen. Im Theaterraum üben sie, schnelle Bewegungen in Bewegungen am Platz darzustellen. Im freien Rollenspiel üben die Kinder vom Anfang der Geschichte bis zur Niederlage der beiden Brüder. Am Schluss wird die dritte Feder mit ihren langsamen Bewegungen vorgestellt.

**Material:** Cancan der Schildkröten aus „Karneval der Tiere“ - Cancan von Offenbach, Prélude op. 58 Nr. 15 von Chopin, Rollenkarten zum Ausschneiden ergänzen: die Federn; Tanztücher und Musik.

**Ankommen:** Mit den Tanztüchern tanzen, Karten ausschneiden

**Einstimmen auf dem Sportplatz oder in der Turnhalle:**

Zur wechselnden Cancan- Musik (Cancan – Schildkrötentanz) bewegen sich die Kinder einmal flink und tänzerisch, dann wieder lahm, erschöpft, außer Atem

**Spielzeit: auf dem Sportplatz oder in der Halle**

**Erzählung:** Für den einen Sohn holt die Alte die erste Feder aus dem Wagen. Oh, eine Super – Tänzerin! Puh, wie schnell sie davonfliegt! Und die zweite Feder für den anderen Sohn ist ja noch schöner, aber leider auch noch schneller!

**Fangen spielen:** Drei Kinder bekommen einen Stirnreif mit Feder auf den Kopf. Sie bekommen einen Vorsprung. Jede Feder rennt in eine andere Richtung auf ein festgelegtes Ziel zu. Werden sie vorher von den Kindern aus der Gruppe gefangen oder nicht? Wer es zu Musik tanzend versuchen mag, kann das in der zweiten Runde.

**„Theater- Fangen“:** Auf der Bühne könnt ihr nicht einfach drauflos rennen. Erstens sehen die Zuschauer dann nichts mehr und zweitens wäre das nicht ungefährlich. Immer nur eine Feder steigt aus dem Zirkuswagen und tanzt im Cancan – Schritt an der vorderen Bühnenkante entlang. Die Söhne sind starr vor Staunen. Erst, wenn die Feder von der Bühne verschwindet, macht der Sohn zehn bis zwanzig Trippelschritte am Platz und folgt der Feder dann mit großen Sprüngen. Übt das paarweise!

**Im Theaterraum:** *Wiederholung der Szene auf beengtem Raum mit zweierlei Musik: Cancan - Schildkrötentanz*

Die Söhne schleppen sich über die Bühne und schimpfen über die Federn, die sich nicht fangen lassen.

Freies Rollenspiel, parallel geübt in zwei Gruppen:

Spielt nun die ganze Szene mit dem König, der Alten, den zwei Söhnen und den zwei Federn!

*Bereiten Sie währenddessen ein Kind als **3. Feder** vor; Musik: Chopin, Prélude op.58 Nr.15 („Regentropfen-Prélude“)*

*Die dritte Feder geht in Zeitlupe zur Fall-Türe. Sie macht schöne, langsame Bewegungen. Sie können später, falls Sie mit Yoga vertraut sind, in Einzelproben den „Sonnengruß“ aus dem Hatha-Yoga einstudieren.*

**Ausklang:**

Erzählung/ Vorführung: **Die dritte Feder**

„Die dritte Feder flog aber gar nicht weit“ (Pause),

*Reaktion der Brüder und aller Spieler abwarten!*

sondern fiel gleich zur Erde nieder.“ *Das vorbereitete Kind führt in **Zeitlupe** seine Bewegungen vor und setzt sich auf den Boden.*

**Angebot:** Gehe zur Musik in Zeitlupe zu einem Platz im Zimmer, wo du gut alleine auf dem Boden sitzen kannst!

**Erzählung:** Der Dummling setzte sich nieder und war traurig. Musik hören. (Prélude)

Da entdeckt er die Fall-Türe. Du weißt ja schon, wie die Geschichte ausgeht, nämlich gut.

Dir wünsche ich, dass dein Tag heute gut ausgeht! Dass du alles findest, was du suchst, dass du alles bekommst, was du brauchst, dass du gelobt wirst zu Hause.

**Ausblick:** Jetzt fehlen uns noch Personen aus dem Märchen. Lies das Märchen durch!

*Die Kinder bekommen K - 1 - den Märchentext im Original, K -2 – das ganze Rollenblatt und K – 4- die Überschriften für die Bildergalerie. Alles wird hinter dem Deckblatt mit dem Bild eingeklebt.*

## Fünfte Theaterstunde: Spiel mit Rollenkarten

**Schwerpunkt:** In einer großen Theatergruppe seine Rolle finden

**Überblick:** Das „Ja-Spiel“ aus dem Improvisationstheater hilft als Beispiel, wenn gute Zusammenarbeit zwischen den Spielern eingeübt wird. In Kleingruppen nehmen die Kinder die Raub-Szenen voraus. Nachdem die Spieler ihre Szenen der Gruppe vorgespielt haben und die Gruppe reagiert hat, wird das ganze Stück im Freien Rollenspiel erprobt.

**Material:** K- 2 -Rollenkarten zweifach, in verschiedenen Farben ausgedruckt; Kopien einiger Kinderzeichnungen, zwei Plakate für die Rollen von Colombine und der Schäferin, Klamottenkoffer, Bastelkoffer, Zirkuskoffer

**Ankommen:** Rollenkarten ordnen oder ausschneiden

**Einstimmen:** **Das „Ja-Spiel“**

**Improvisationstheater:** Egal, was ich euch vorschlage, ihr sagt „Ja“ und macht es. Wir hüpfen auf einem Bein! – Ja! – Wir strecken einander die Zunge raus – Ja-Wenn die Regel klar ist, darf jeder aus der Gruppe spontan einmal rufen.

Dann folgt zu Barockmusik Auftritt der Personen: Lesen Sie die Rollenkarten vor, alle schreiten als diese Person durch den Raum. (siehe Rollenkarten)

**Angebot:** Geht zur Musik durch den Raum als die Person, von der ich gerade erzähle! Einige Bilder der Kinder (Kopien) hängen als Gedächtnisstütze für den Verlauf an der Wand.

**Spielzeit:** **Einführung der Schäferin und der Colombine**

**Erzählung:** Im Märchen kommt vor, dass die Söhne der Schäferin den Pelz wegnehmen als Teppich. Wir geben diese Rolle Poldi. Er ist recht geldgierig und geizig. Der andere Bruder ist in unserem Spiel Leo, der rücksichtslose Prinz. Er nimmt Colombine, der Tänzerin aus dem Zirkus, den Tanzschleier weg und nimmt ihn als Teppich. Als Ring nimmt Poldi ein zerbrochenes Rad vom Schäferkarren. Leo raubt den Seifenblasenring von Harlekin und Colombine, zuletzt raubt er Colombine selbst.

**Freies Rollenspiel:** **Spielt zu zweit:** Ein Königssohn schimpft auf die Cancan-Feder und sieht Colombine. Er nimmt einfach ihr Tanz-Tuch als Teppich weg. Colombine schimpft, aber es nützt ihr nichts. Sie weint machtlos. Später nimmt er Colombine den Seifenblasenring weg, und dann will er sie zwingen, seine Frau zu werden.

Oder ihr spielt den anderen Königssohn. Auch er schimpft über die Feder und sieht die Schäferin. Er reißt ihr den Pelz von der Schulter. Sie schimpft, aber es nützt ihr nichts. Machtlos weint sie. Bei der zweiten Aufgabe tut er so, als wolle er ihr helfen, den Schäferkarren zu reparieren, aber er nimmt ihr das Rad weg und lässt sie sitzen. Später will er, dass sie ihn heiratet.

Plakate:

**Prinz Leo– Colombine und Harlekin**

raubt Tanz-Tuch  
raubt Seifenblasenring  
raubt Colombine, will sie heiraten

**Königssohn Poldi – die Schäferin**

raubt den Pelz  
raubt das Rad des Karrens  
überredet die Schäferin zur Heirat

Nach jedem Raub legen die Söhne ihre Dinge dem König und der Alten vor. Die sind leider nicht begeistert!

Gruppenbildung, das ganze Stück:

Wir bilden mit den Rollenkarten eine oder zwei Spielgruppe(n) (und eine Zirkusgruppe). Das Spiel habt ihr gewonnen, wenn alle Mitspieler drangekommen sind. Jeder soll zu Wort kommen oder vorspielen. (Die Rollenkarten werden verdeckt gezogen.)

**Sitzkreis, Aufforderung:** Setze dich in den Stuhlkreis und denke über die Rolle nach, die du gezogen hast.

Vielleicht gefällt dir diese Rolle gar nicht, vielleicht ist diese Rolle so gut, dass du sie nicht mehr hergeben willst. Sei ein Profi und bringe genau diese Rolle zum Leben!

Ihr seid jetzt zwölf Kinder in der Gruppe. Da ist es ganz schwer, zusammenzuarbeiten. Jeder will doch Recht haben. Dazu gebe ich euch einen Tipp: Denkt an das „Ja-Spiel“! Lasst euch überraschen! Spielt einfach drauf los!

**Freies Rollenspiel:** Die Kinder verkleiden sich, bauen ihr Schloss, ihren Zirkus und „zerspielen“ das Stück.

**Aussprache:** Ist jedes Kind drangekommen? Seid ihr fertig geworden mit der Geschichte?

**Vorspiel mit Zeitbegrenzung:**

*Die Kinder denken nicht über Wirkung nach, wenn sie im Spiel versinken. Es kann sein, dass die Gruppe dann ganz andere Inhalte spielt als vorher. Die Zeitbegrenzung verhindert ein Ausufern der Darbietung.*

**Ausklang:** Gehe in Zeitlupe an einen Platz im Raum, wo du deine Ruhe hast! Setze dich ganz bequem hin, und suche mit deinen Augen alles im Raum, was weiß ist! Schließe jetzt deine Augen. Schalte dein „Kopfkino“ an! Es läuft der Film „Die drei Federn“. Du hast drei Minuten Zeit für den ganzen Film. – Ruhe - Gleich endet die Zeit. Hast du den ganzen Film gesehen oder nur einen Teil? Recke dich und strecke dich, gähne, atme tief durch und sei wieder ganz da!

**Ausblick:** Solltest du abends mal nicht einschlafen können oder morgens früh aufwachen, schau dich selbst im Film „Die drei Federn“ an. Welche Rolle spielst du? Welche Rollen würdest du noch gerne spielen?

### **Sechste Theaterstunde:** Spiel mit Rollenkarten nach der Verlaufsskizze

**Darsteller:** König, drei Söhne, die Alte, drei Federn, Harlekin und Colombine, Schäferin, Itschen-Theater, bisher erspielte Zirkusnummern

**Schwerpunkt:** 1. Trauer und Trost: der Seifenblasentanz. 2. Das ganze Stück aus dem Halbkreis vorspielen.

**Überblick:** Die Kinder fangen Seifenblasen mit der Hand, ohne dass sie platzen. Das führt zur Erzählung von den beraubten Frauen und zum Tanz. Anschließend

spielen die Kinder das ganze Stück aus dem Halbkreis im gelenkten Rollenspiel, als Vorbereitung auf die Rollenwahl.

**Material:** Rollenkarten, K- 4 - Szenenfolge auf Kartonstreifen, Verlaufsskizze Seite 28/29 Klamottenkiste, Zirkuskiste, Bastelkiste, Musik, Seifenblasenring, Seifenblasenteller.

**Ankommen:** Überschriften ausschneiden und mischen

**Einstimmung:** *Blasen Sie Seifenblasen in die Luft mit der Frage, wer sie fangen kann, ohne dass sie platzen.*

Ergänzende Erzählung: Als die Schäferin und Colombine so traurig und alleine in ihren Ecken saßen, kam die Alte aus dem Zirkus und reichte Harlekin einen großen Seifenblasenring. Als die Schäferin und Colombine die schillernden Seifenblasen sahen, fingen sie die Seifenblasen ein, tanzten und wurden getröstet.

Seifenblasentanz in der Vierergruppe: Setzt euch auf den Boden, hört der Musik zu, schaut den Seifenblasen nach. Harlekin übernimmt den Ring von der Alten, steht mit gegrätschten Beinen in der Mitte, dreht abwechselnd seine Beine zur Seite, beugt das zugewendete Bein und bläst abwechselnd zur Schäferin und zu Colombine. Beide stehen auf und tanzen mit den Seifenblasen!

Harlekin gibt den Seifenblasenring an die Alte zurück und tanzt mit beiden: Er dreht Colombine und die Schäferin ein, alle drei drehen sich zusammen im Kreis. Harlekin dreht sie aus, jeder dreht sich für sich. Er dreht sie wieder ein, usw.

**Spielzeit:** Die Rollenkarten werden gezogen.

Kopfkino: Lesen Sie aus der Verlaufsskizze vor! Die Kinder denken nach, wo sie an welcher Stelle drankommen und wie sie sich äußern.

Spiel aus dem Halbkreis: Jeder tritt aus dem Halbkreis auf, wenn er drankommt.

**Ausklang:** Die Spieler bekommen die Verlaufsskizze Seite 28/29 und die Szenenvorlage mit nach Hause.

**Ausblick:** Nächstes Mal ist Rollenwahl! Lest die Szenen, macht euch Anmerkungen und überlegt, welche Rollen ihr spielen wollt. Nächstes Mal entscheidet ihr euch für die Rollen, bei denen ihr bleiben wollt.

## II. Phase: Vom Spielen zum Vorspielen

*Mit der Rollenwahl beginnt die 2.Phase. Wie sie vor sich geht, erfahren Sie in Heft 1 Seite 16 (freier Download). Manchmal ergibt es sich, dass Sie für ein unzufriedenes Kind eine neue Rolle suchen müssen. Dazu ein paar Tipps:*

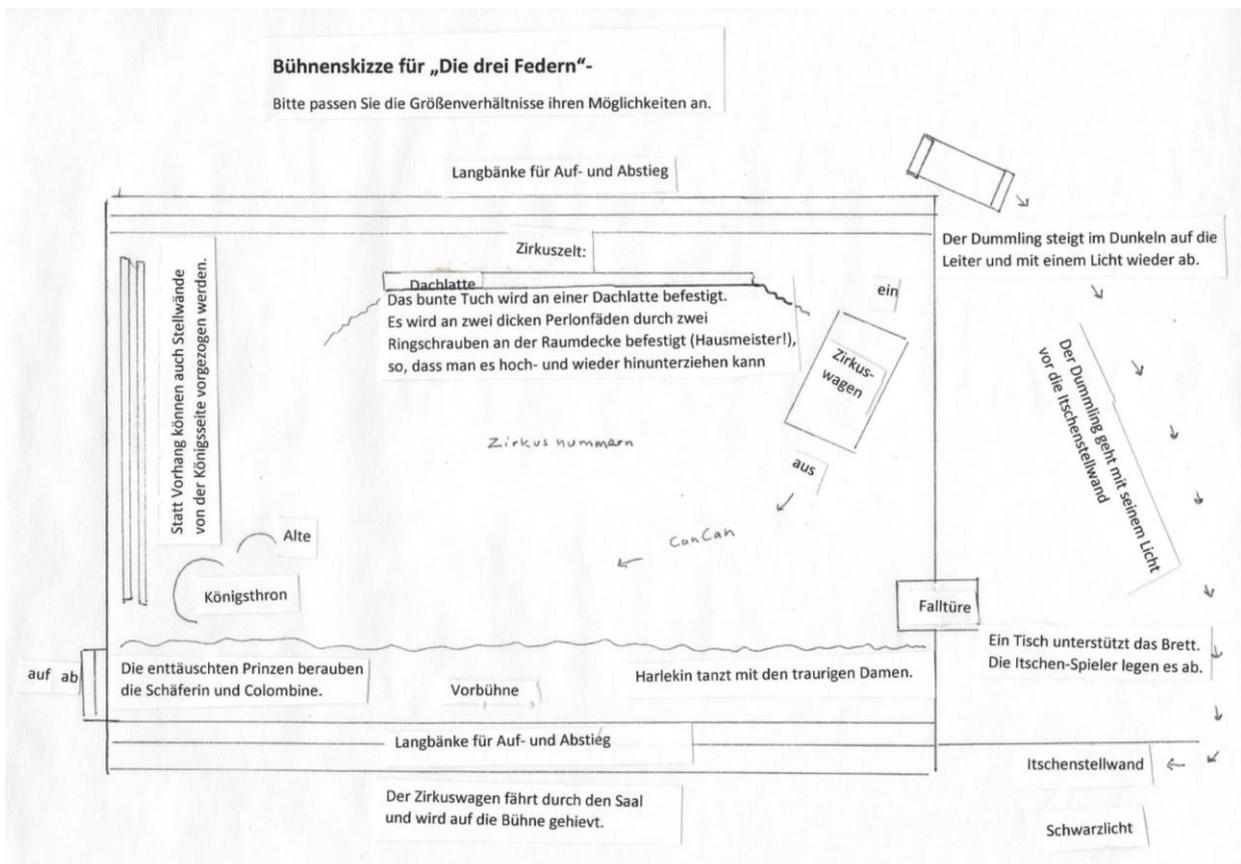
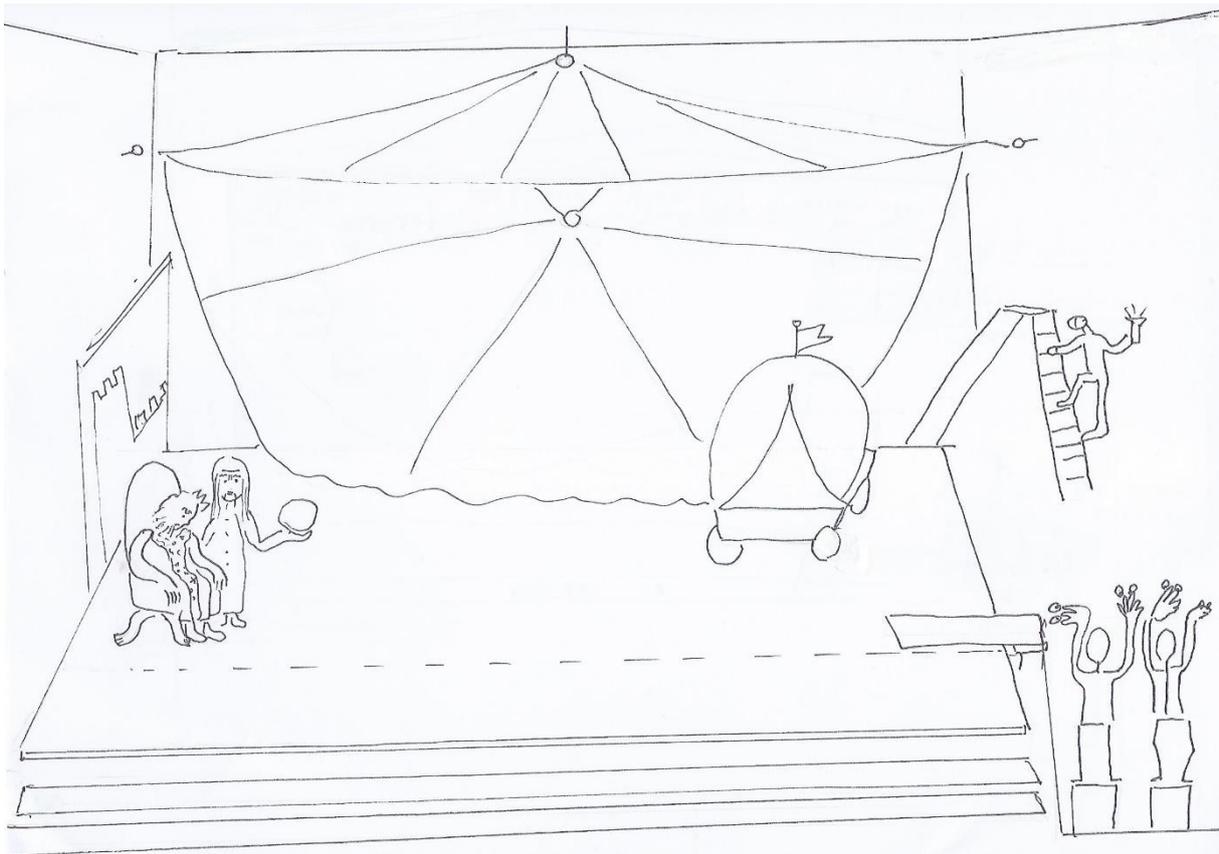
### **Rollen einfügen, Tipps für die „Drei Federn“:**

- Falls nach der Rollenwahl Kinder unzufrieden sind, lassen sich sehr gut zwei Clowns einfügen, welche die zwei Prinzen doubeln und ihre Bewegungen übertrieben nachäffen. Sie berühren die Prinzen auch mal von hinten an der Schulter und verstecken sich, wenn die Prinzen umschauen.
- Je ein Zirkustier tanzt komisch hinterdrein.
- Die alte Itsche kann personal gespielt werden, die kleinen Itschen als Puppenspiel.
- Ein Zauberer kann zu den Zirkusgruppen dazukommen.
- Ein Zirkustier, Affe, Floh aus dem Flohzirkus, Esel u.a. können dazukommen.

*Achten Sie aber darauf, dass die Szenen nicht ausufern und denken auch Sie an das „Ja-Spiel“!*

### **Die Bühne:**

*Ab jetzt verschaffen Sie sich Zugang zur Bühne. Falls keine vorhanden ist, stellen Sie mit Hilfe des Hausmeisters aus Podesten eine Bühne zusammen. In diesem Fall spielen Sie quer zum Saal und stellen später die Zuschauerreihen in einem großen Halbkreis auf. Günstig sind Langbänke als Aufstiegshilfen und bewegliche Stellwände, zum Beispiel vom Bühnenrand zum Zirkuswagen, rechts und links am seitlichen und hinteren Rand zum Auf- und Absteigen. Die Federn steigen hinter der Stellwand auf die Bühne und treten aus dem Zirkuswagen heraus auf. Das Königsschloss ist im Hintergrund, das Zirkuszelt dient sowohl den Aufführungen als auch als Königssaal. Der Königsthron steht so vor dem Schloss, dass die Szenen mit den Brüdern und dem König vor dem Zirkuszelt spielen können. Für die Itschen-Szene brauchen Sie eine hohe klappbare Haushaltsleiter und eine mit schwarzem oder dunklem Stoff bespannte Stellwand seitlich davor. Aus einem waagrechten Spalt im Stoff schauen „die Itschen“ hervor: Hände, die mit Leuchtfarben fleckig bemalte Handschuhe anhaben, die hin und her krabbeln und hüpfen. Vorn am Bühnenrand sind die Schwarzlichtlampen angebracht. Je nach Ausrüstung der Institution verwenden Sie die alten Geräte wie Tageslichtprojektoren und Diaapparate mit Folien als Beleuchtung oder Sie verwenden dimmbare Strahler oder Sie kaufen vom Spendengeld eine einfache Grundausstattung.*



### **Die Kisten:**

*Die Kisten mit den Utensilien für die Kleingruppen nummerieren Sie und geben ihnen ihre festen Plätze unter der Bühne. Den Inhalt listen Sie mit Hilfe der Kinder auf einer Karteikarte auf. Nehmen Sie die Karteikarten aus den Kisten zum Erstellen einer Inspizienten- Liste.*

### **Die Übungszeit:**

*Ab jetzt proben Sie nach der Szenenvorlage. Sie lesen die Szenen abschnittsweise vor und führen die Spieler zu ihren Anfangspunkten auf der Bühne. Leiten Sie die Gruppe mit möglichst wenig Erklärungen und Unterbrechungen. Aber notieren Sie in der Verlaufsskizze, welche Einzelproben nötig sind. Machen Sie dieser Kleingruppe sofort nach der Stunde ein kleines Zeichen an die Szenen, die sie einzeln proben und lassen Sie Tag und Uhrzeit daneben schreiben.*

*Falls Sie keine Freistunden während des Unterrichts zur Verfügung haben, holen Sie diese Kinder eine halbe Stunde früher aus der Mittagspause und geben Sie den Lehrern Bescheid, dass vielleicht die Hausaufgaben nicht fertig sind.*

### **Die Zusammenarbeit:**

*Die „drei Federn“ sind nicht geeignet für die Mitwirkung mehrerer Gruppen, denn wenn die Gruppen zu wenige Auftritte haben, werden sie unruhig. Der Chor sollte auch die Instrumentalbegleitung und die Tänze übernehmen.*

### **Musik:**

*Beim Musikwechsel sollte keine lange Wartezeit entstehen! Zwei Geräte sind günstig, die ein Musikwart betreut: Während die erste Originalmusik läuft, sollte die zweite im anderen Gerät vorbereitet werden, oder Sie spielen die Musik der Reihe nach auf ein Gerät auf (Vorsicht Urheberrechte!).*

### **Übersicht:**

*Bestellen Sie aus den Reihen Ihrer Spieler Helfer für Umbauten, Musik, Beleuchtung, Ordnung. Der Inspizient passt auf, ob alle Kisten nach der Übungszeit oder den Vorstellungen wieder richtig eingeräumt werden und am richtigen Platz stehen.*

### **Kontaktdaten:**

*Wenn die Rollen feststehen, brauchen Sie eine Liste der Spieler und Helfer mit Name, Klasse, Klassenlehrer, dessen Telefon, Schüleradresse und Telefon. Vielleicht machen die Eltern mit bei einem Telefonring, dass bei längeren Proben oder besonderen Vorkommnissen alle per SMS oder Telefon benachrichtigt werden.*

### **Einzelproben vorwegnehmen:**

*Einige Einzelproben sollten Sie auf jeden Fall vorwegnehmen. Bestellen Sie dazu zwei Kleingruppen, dass die probende Gruppe Zuschauer und Berater hat.*

### **Einzelproben zum Märchen:**

Der König und die Alte - Alle Dialoge;

die zwei Brüder - Die Erschöpfung

die zwei ersten Federn - Tanz;

die dritte Feder und Dummling - Tanz und Gespräch

Das Schwarzlicht - Theater mit den Itschen , dem Dummling und der 3. Feder

## Einzelproben zum Zirkus:

*Proben Sie pro Gruppe höchstens 15 Minuten. Notieren Sie in deren Szenenblätter mit den Auftritten Änderungen hinein! Damit die Probenabstände nicht zu groß werden, laden Sie die Zirkusgruppen zu einem Extra- Nachmittag ein: Freies Rollenspiel – Vorführungen reihum- Vorschläge und Ideen – gelenktes Rollenspiel für alle Gruppen.*

## Tanzanleitungen:

Die folgende Tanzanleitung ist ein Beispiel. Das Ein- und Auswickeln ist wichtig, weil das Tuch im Stück als Teppich vorkommt.

Harlekin und Colombine, Einwickeltanz, „Bella Bimba“

### Lied 1. Teil:

Harlekin schwingt mit dem Tuch zweimal eine waagrechte Acht 8;	4 Takte
überreicht Colombine das Tuch	1 Takt
Colombine dreht sich mit dem Tuch	2 Takte
Harlekin nimmt es am anderen Ende	1Takt

### Lied 2. Teil:

Tuch hoch, Tuch ab	2/2 Takte
Wiederholung	2/2 Takte

### 2. Strophe, 1. Teil:

Harlekin hebt das Tuch über den Kopf und dreht sich um sich selbst, während Colombine trippelt und sich nach zwei Seiten neigt. Gleiche Figur umgekehrt: Colombine dreht das Tuch über dem Kopf.

**2. Teil:** Harlekin hält das Tuch, Colombine wickelt sich ein. Wiegeschritte, Harlekin wickelt sie mit Schwung wieder aus.

### 3. Strophe:

Wie 2. Strophe, nur umgekehrte Besetzung.

**Abgang:** Beide wiegen das Tuch und gehen damit in den Hintergrund.

Seifenblasentanz

**Material:** 2 Seifenblasenspiele, CD -Player, Musik: Barkarole, Offenbach

Die Schäferin sitzt mit gesenktem Kopf in einer Ecke, Colombine in der anderen. Harlekin sitzt in der Mitte. Die Alte erscheint, sagt ihr Gedicht, bläst Seifenblasen und überreicht Harlekin ein Seifenblasenspiel. Die Musik beginnt.

Harlekin macht einen Wiegeschritt zur Seite, bläst Richtung Colombine. Dreht wiegend zur anderen Seite, bläst in Richtung Schäferin. Langsam hebt Colombine den Kopf, schaut den Seifenblasen nach, hebt die Hand um welche zu fangen, steht auf, tanzt mit den Seifenblasen und dreht sich. Auf der anderen Seite hebt die Schäferin den Kopf, schaut den Seifenblasen nach, hebt die Hand um welche zu fangen, steht auf, tanzt mit den Seifenblasen und dreht sich.

Beide gehen auf einander zu, drehen sich zusammen, wieder alleine.

Die Alte bläst weiter, Harlekin nimmt an jede Hand eine Tänzerin, lässt sie ein und ausdrehen, dreht sich mit beiden. Am Schluss stehen alle drei mit erhobenem Blick und offenen Händen da. Die Alte ist verschwunden.

Reifentanz für das Finale: Je nach Platz auf der Bühne tanzen 12 oder 18 Kinder auf das Lied „Bella Bimba“. Alle anderen Kinder dahinter singen und schwenken Jongliertüchlein. Formation zweireihig versetzt. Vier Takte die Reifen vor dem Körper drehen, zwei Takte den Körper mit den Reifen drehen, in zwei Takten eine Blume aufbauen: ein Kind steht und hält den Ring hoch, ein Kind kniet und hält den Ring am Boden, zwei Kinder auf jeder Seite neigen sich so, dass ihre Ringe an die oberen und unteren anstoßen- so können mit 12 Kindern zwei „Blumen“ gebildet werden, alles noch dreimal wiederholen!

### III. Phase: Die Aufführungen

*Bei der Ankunft der Kinder werden sie auf den Stühlen vor der Bühne gesammelt. Jeder Spieler schaut auf die Bühne, wo er beim ersten Auftritt steht. Er lässt im Kopfkino durchgehen, wer bei ihm steht, mit wem er spricht. Wer so aufgeregt ist, dass ihm nichts mehr einfällt, dem zeigen Sie auf dem Verlaufsblatt seine Einsätze. Alle prüfen ihre Kisten durch. Dann ruft der Inspizient der Reihe nach alle Kleingruppen auf. Sie schauen, ob alles am Platz ist. Jeder schmückt sich mit den Dingen, die er zum Einzug braucht. Gemeinsam singen Sie das Zirkuslied und Bella Bimba und machen eine Dehnübung für die Waden gegen die Aufregung. Dann mahnen Sie den Toilettengang an und erwarten die Kinder in einem Nebenraum. Sie lassen das Publikum in den Saal ein, bevor der Zirkus einzieht. Dann holen Sie die Spieler ab, bilden einen Kreis mit ihnen und schicken einen Händedruck durch. Geben Sie den Ton an für das Zirkuslied und lassen Sie den Anfang leise auf „mo“ und auf „ta“ singen, nicht summen! Wenn Sie quer zum Saal spielen, lassen Sie den Zirkus zwischen Bühne und Publikum einziehen, dann nach hinten um das Publikum halb herum und kommen dann in der Mitte zwischen dem Publikum nach vorne. Wenn Sie längs spielen, ziehen Sie in der Mitte ein. Mehr zum Thema III. Phase erfahren Sie in der Einleitung (Seite 19/20).*

## Verlaufsskizze

<b>Einzug:</b> Der Zirkus ist da!	Springprozession  Der Bollerwagen wird auf die Bühne gehievt.	Zirkuslied: Der Zirkus ist da Alle Spieler, Chor, Instrumental Das Publikum hilft mit „Hau Ruck!“
<b>Vorspann:</b> <b>Der Zirkus und die Königssöhne</b>	Leo will den Zirkus wegschicken Poldi will Geld aus der Zirkuskasse Der Dummling tröstet die alte Zirkuspatronin. Leo und Poldi ab.	Leo, Poldi, die Alte, der Dummling;
<b>Der König und die Alte</b>	Der Dummling holt den Thron für den König; ab. Der König redet mit der alten Zirkuspatronin. König und Alte im Gespräch. Der König denkt nach.	König, Alte
<b>Der erste Zirkusauftritt</b>	Jetzt tanzen wir die Bella Bimba Zwei weitere Zirkusnummern	Der König, die Alte, Harlekin, Colombine, Volk. Chor, Instrumental Zirkusvolk Zirkusmusik
<b>Erste Aufgabe:</b> <b>Der schönste Teppich</b>	Der König verkündet die erste Aufgabe. Die Söhne streiten um die zwei Cancan-Federn. Die Federn fliegen davon.	Alte, König, Leo, Poldi, zwei Cancan-Federn. Cancan Offenbach- Schildkrötenmusik Publikumsspiel: die Federn blasen
<b>Die dritte Feder</b>	Die Feder tanzt langsam am Fleck. Die Feder zeigt dem Dummling die Falltüre.	Alte und König ab. Dummling, 3. Feder Chopin, Prélude Publikumsspiel: die Federn blasen
<b>Der Tanzschleier als Teppich</b>	Leo ist erschöpft und wütend. Er raubt Colombine den Tanzschleier.	Leo, Colombine, Harlekin
<b>Der Schafspelz als Teppich</b>	Poldi ist erschöpft und wütend. Er nimmt der Schäferin den Schafspelz weg.	Poldi, Schäferin
<b>Der Seifenblasentanz: Trost für die Beraubten.</b>	Siehe Tanzbeschreibung Im Hintergrund wird die Itschen-Szene aufgebaut.	Alte, Harlekin, Colombine, Schäferin Barkarole, J.Offenbach
<b>Bei den Itschen</b>	Der Dummling steigt mit Lampe die Leiter hinab. Die Itschen fragen, was er will. Er bekommt den Teppich.	Chopin, Prélude Schwarzlicht Figurenspiel Itschenlied Chor, Instrumental
<b>Die Söhne treten vor den Vater</b>	Leos Tanzschleier – Colombine klagt Poldis Schafspelz- die Schäferin klagt. Der Teppich des Dummlings – alle bewundern ihn. Die Söhne fordern eine neue Aufgabe. – Der König denkt nach.	König, Alte, Zirkusvolk, Leo, Colombine und Harlekin, Poldi und Schäferin, Dummling
<b>Drei Zirkusnummern:</b>		König, Alte, Zirkusvolk

		Zirkusmusik für die drei Szenen
<b>Zweite Aufgabe: Der Ring Die dritte Feder</b>	Der König verkündet die Aufgabe. Die Cancan- Federn fliegen. Die dritte Feder zeigt dem Dummling wieder die Falltüre.	Zirkusvolk König, Alte, Cancan- Federn, die dritte Feder Cancan, Chopin
<b>Die Ringe der Brüder</b>	Leo raubt den Seifenblasenring. Poldi raubt das Wagenrad.	Leo, Poldi, Colombine und Harlekin, Schäferin Schildkrötenmusik
<b>Der Ring des Dummling</b>	Der Dummling bei den Itschen	Dummling, die Itschen, Chor, Instrumental: Itschenlied Schwarzlicht Figurenspiel
<b>Die Söhne treten vor den Vater</b>	Leo bringt den Seifenblasenring – Harlekin und Colombine beschweren sich beim König. Poldi bringt das Wagenrad – die Schäferin beschwert sich. Der Dummling bringt den Ring – alle stauen. Die Brüder fordern noch eine Aufgabe. Der König denkt nach.	König, Alte, Volk, Leo, Colombine und Harlekin, Poldi und die Schäferin, Dummling
<b>Drei Zirkusnummern</b>		Zirkusvolk Zirkusmusik für die drei Szenen
<b>Dritte Aufgabe: Die schönste Frau</b>	Die Federn fliegen. Leo raubt Colombine. Poldi lockt die Schäferin.	Cancan Offenbach- Schildkrötentanz
<b>Die Itschenbraut</b>	Der Dummling fordert die schönste Frau. Er setzt die kleine Itsche in die Rübe. Sie verwandelt sich in die Braut.	Chor, Instrumental, Itschenlied Schwarzlicht Figurenspiel
<b>Die Söhne treten vor den Vater.</b>	Colombine und Harlekin klagen. Der Dummling hat die schönste Braut. Die anderen verlangen, die schönste soll durch einen Ring springen. Der Dummling gewinnt mit seiner Frau.	König, Alte, Zirkusvolk, Leo, Colombine, Harlekin, Poldi, Schäferin, Dummling, Itschenbraut
<b>Finale</b>	Der König übergibt dem Dummling und der Itschenbraut sein halbes Reich. Tanz mit Reifen Auszug mit Bollerwagen.	Chor, Instrumental: Nun tanzen wir die Bella Bimba. Chor, Instrumental: Der Zirkus ist da!

### Textbeispiel

Dieses Theaterstück ist entstanden mit dreißig mitwirkenden Kindern! Wir haben den Zirkus eingefügt, dass wir für alle Kinder Rollen hatten. Es hat somit die Form eines „Rondos“ erhalten, was inhaltlich gut dazu passte. Mit den Zirkusszenen schafften wir es, alle Kinder durch ständige Auftritte in Konzentration zu halten. Natürlich konnten wir hier nur einfache Szenen brauchen, keine schwierigen Tricks oder übungsintensive Fertigkeiten wie zaubern oder Jonglieren mit Bällen. Danke an meine Mitarbeiterinnen Hildegard Voigt (Compagnera) und Rosi Buchmeier (Trompete zum Einzug)

### Vorspann:

*Der Zirkus zieht in den Saal ein mit dem Zirkuslied. Alle Darsteller hüpfen bei: „Der Zirkus ist da“ zwei Schritte vor und gehen bei: „mit Affen, Bären, trallala“ einen langsamen Wiegeschritt zurück. Nach der ersten Strophe innehalten und die nächsten Strophen genauso tanzen.*

Der Zirkus ist da

mit Affen, Bären, trallala,

Der Zirkus ist da

mit Clown und Glanz und Gloria,

der Zirkus ist da!

Der Zirkus ist da

mit Hokuspokus- Zauberei

Der Zirkus ist da

mit Dideldum und viel Geschrei,

der Zirkus ist da!

Der Zirkus ist da,

hier ist der Wagen mit dem Zelt!

Der Zirkus ist da

So zieht er durch die ganze Welt.

Der Zirkus ist da!

*Der Zirkuswagen wird mit „Hauruck!“ auf die Bühne gehievt, natürlich hilft das Publikum mit. Alle Spieler laufen geschäftig umeinander. Das Zirkuszelt wird hochgezogen.*

*Königssohn Leo zerteilt die Menschenmasse.*

- Leo: Platz da, weg ihr Leute! Der König naht!
- Poldi: He, Kassiererin! Gib mir sofort die Hälfte von deinem Geld! Sonst lasse ich dich einsperren!
- Kassiererin: Finger raus aus unserer Kasse! Wir müssen doch auch von etwas leben!
- Poldi: Dieser Platz gehört meinem Vater, dem König. Ihr habt dafür zu bezahlen, dass ihr hier auftrittet!
- Schäferin: Lass doch die armen Zirkusleute in Ruhe!
- Poldi: Aha, die Schäferin! Hast du deine Pacht schon bezahlt?
- Leo: Räumt euer schlampiges Zelt weg und verschwindet! Platz da! Platz für den König!

*Der König schleppt sich durch die Gasse. Er stützt sich auf den Dummling. Alle treten zurück und geben die Szene frei. Rechts steht der Zirkuswagen, links der Thron. Der König setzt sich. Die Alte schreitet mit ihrer Wahrsagekugel zum König und verbeugt sich höfisch.*

- Alte: Hochverehrter König und Herrscher! Edle Prinzen! Wir Zirkusleute danken Euch, dass wir jedes Jahr durch euer Reich ziehen dürfen mit unseren Künsten! Zum Dank dafür möchten wir hier und jetzt eine Zirkusvorstellung geben!
- König: Jedes Jahr habe ich mich besonders auf euch gefreut, meine Lieben. Beginnt euer Spiel!

*Es folgen zwischen ein und drei Zirkusnummern. Der Tanz von Harlekin und Colombine soll dabei sein. Sie tanzen zu: „Bella Bimba“, einen Einwickeltanz mit einem große, roten Tuch. Alle Spieler singen mit, klatschen zum Schluss und rufen "Zugabe".*

- Leo: So, Leute! Schluss jetzt! Die Vorstellung ist zu Ende!  
*Er treibt die Leute wie eine Herde vor sich her und geht von der Bühne.*

- Poldi: He, Kassiererin! Die Abrechnung!  
*Die Kassiererin läuft davon, Poldi hinterher.*

Dummling: He, Harlekin! Darf ich euren Zirkuswagen anschauen?

Harlekin: Komm nur, Dummling!

*Der König ist mit der Alten alleine auf der Bühne.*

Alte: König, Ihr seht müde aus. Hat Euch unser Spiel nicht gefallen?

König: Doch, doch. Ein schönes Spiel.

Alte: Aber Ihr seid erschöpft und, wie ich sehe, und auch traurig!

König: Ich möchte gerne meine Augen schließen, für immer. Verstehst du?

Alte: Ich verstehe, Herr König. Die Jahre werden euch zur Last. Aber Ihr könnt nicht sterben.

König: So ist es! Sag du mir, Alte, welchem meiner Söhne ich das Reich übergeben soll! Welcher Sohn kann am besten regieren? Schau in deine Kugel für mich!

Alte: Euer Sohn Leo wäre ein mächtiger Herr! Die Feinde hätten nichts zu lachen. Aber das Volk auch nicht! So viel Krieg! So viele Dienste!

König: Und Poldi?

Alte: Euer Sohn Poldi wäre ein reicher Herr! Kisten und Kasten im Schloss wären voll. Aber die Kisten und Kasten der Bauern und Handwerker wären leer! Das Volk müsste schufteln und bekäme nichts dafür.

Der Dummling..

König: Hör auf, Alte, der Dummling kann nicht regieren. Er ist zu dumm. Ich mag meinen Dummling sehr! Er stützt meine alten Knochen, wenn ich im Schlosspark spazieren gehe und macht mir gute Laune. Aber sonst kann er nichts.

Alte: Der Dummling hat einen eigenen Kopf!

König: Nein, der kommt nicht in Frage!

Alte: Ich will euch doch einen Rat geben: Hier in meinem Zirkuswagen hüte ich drei Federn. Stellt Euren Söhnen eine Aufgabe und lasst sie dahin ziehen, wohin die Federn fliegen!

König: Dein Rat ist gut, Alte! Ruft meine Söhne herbei!

*Die Alte ruft die Söhne, sie kommen vor den Thron.*

Leo:                   Ihr habt uns gerufen, Vater?

König:                Ja, ich habe euch gerufen. Ich muss ein ernstes Wort mit euch sprechen.

Leo:                   Über das Reich?

König:                Ja, mein Sohn!

Poldi:                Über die Schätze und Güter?

König:                Ja, mein Sohn!

Dummling:            Vater, ihr seid so blass! Geht es Euch nicht gut?

König:                Ja, mein Sohn! Ich bin alt und müde. Darum stelle ich euch eine Aufgabe. Wer sie am besten erfüllt, soll das Reich erben. Hört gut zu! Ihr sollt mir den schönsten Teppich bringen! Drei Federn blase ich in die Luft. Jeder Sohn schlägt den Weg ein, den die Feder ihm zeigt!

                          Alte, rufe die Federn her!

*Can-Can- Musik. Die erste Feder steigt aus dem Zirkuswagen und tanzt zur Mitte nach vorne.*

Söhne:                Oh! Olala!

Leo:                   Weg da! Das ist meine Feder!

Poldi:                Nein, die nehme ich!

Leo:                   Werde nicht frech! Sonst kriegst du Saures!

*Die zweite Feder tanzt heran. Sie sieht genauso aus wie die erste Feder und bleibt neben ihr stehen.*

Leo:                   Siehst du, ich hatte Recht! Die erste Feder war meine. Ich bin der Erste! Merke dir das! Nun, hopp, hopp, Feder! Fliege los!

*Die Feder rührt sich nicht.*

Alte:                 Kinder, blast, damit die Feder fliegt!

*Sie bläst mit dem Publikum.*

*Die Feder fliegt tanzend davon, zu Can-Can-Musik. Leo rennt hinterher.*

Poldi:                Kinder blast, dass meine Feder weiter fliegt als die von meinem Bruder!

*Die Alte bläst wieder mit den Kindern. Die Feder tanzt in die Gegenrichtung davon.*

Dummling:            Und ich? Bekomme ich auch eine Feder?

Alte:                 Natürlich bekommst du auch eine Feder. Steige aus dem Wagen!

*Chopin, leise. Die Feder schreitet in Zeitlupe zur Mitte. Sie sieht aus wie eine Indianerin.*

Dummling:            Kinder blast, dass meine Feder fliegt!

*Die Kinder blasen, aber die Feder richtet sich nur auf. (Yogaübung "Berg" oder "den Himmel tragen")*

Dummling:                    Bitte, liebe Kinder blast stärker! Sie will nicht fliegen!

*Die Feder steht ganz ruhig.*

Dummling:                    Was soll ich denn jetzt machen? Flieg doch, Feder, bitte, bitte, flieg!

*Die Feder übt ganz langsam den "Sonnengruß". Wieder bleibt sie auf demselben Fleck.*

König:                        Na, siehst du, Alte! So ist das mit meinem Dummling! Er kommt nie vom Fleck! Stütze mich! Ich will gehen! Ich kann das nicht mit ansehen!

*Die Alte begleitet den König hinaus.*

Dummling:                    Dann muss ich wohl hier bleiben! Wohin wohl mein Bruder Leo reist? Bestimmt nach Amerika. Was meint ihr, Kinder? (Zurufe)

Und Poldi, wohin wird der wohl reisen? (Zurufe)

Ach Feder! Warum fliegst du denn nicht? Ich würde doch auch gerne die Welt ansehen! Wie soll ich hier auf dem Rasen den schönsten Teppich finden?

*Chopin. Die Feder holt eine Lampe hervor und zeigt auf den Boden.*

Dummling:                    Eine Falltür! Ob sie aufgeht?

Der Dummling stellt den Deckel der Tür hoch und schaut hinunter.

Dummling:                    Oh, das riecht ganz moderig! Die Treppe ist ganz eng und klitschig! Dunkel ist es da unten! Und kalt! Kinder, soll ich da hinuntersteigen? Feder, was meinst du?

*Die Feder reicht dem Dummling die Lampe und hält die Falltür. Der Dummling steigt hinunter. Die Bühne ist dunkel. Langsam wird die Musik leiser. Die Bühne wird von einer großen Schatttenwand bedeckt. Das Licht geht wieder an.*

*Can - Can - Musik. Die 1. Feder tanzt vorbei, Leo hechelt hinterher. Die Can-Can-Musik wird abgelöst von Karneval der Tiere/ Schildkrötentanz. Die Feder tanzt hinter die Bühne, Leo bleibt erschöpft liegen.*

Leo:                         Diese blöde Feder! Immer, wenn ich denke, ich habe sie gleich, saust sie wieder davon. Nein, nein, nein, nicht mit mir! Wer bin ich denn! Lacht die mich etwa aus? Ich hasse sie! Schluss, Ende, aus, ich mag nicht mehr!

Kinder, wohin ist denn die Feder vom Dummling geflogen? - Was, nur vor das Kellerloch? Da kann er lange nach dem schönsten Teppich suchen! Da muss ich mich ja gar nicht anstrengen! Mit Poldi werde ich schon fertig! Den zahle ich aus. Und wenn er nicht will, mache ich ihn einen Kopf kürzer! So einfach ist das! Ich brauche also nur irgendeinen alten Teppich.

Aha, da kommen die Zirkusleute! Die kommen gerade recht!

*Harlekin und Colombine tanzen mit ihrem Schleier vorbei. Leo nimmt Colombine den Schleier weg.*

- Leo: Her damit, den brauche ich!
- Colombine: Aber, aber, aber..!
- Harlekin: ..das ist doch unser Schleier!
- Leo: Das Tuch ist jetzt mein Teppich, verstanden?
- Colombine: Nein, nicht verstanden!
- Leo: Dann lasse ich dich einsperren!
- Harlekin: Nein, nicht einsperren!

*Leo geht mit dem Tuch von der Bühne, Harlekin und Colombine setzen sich in die Ecke. Die zweite Feder tanzt mit Poldi vorbei, Szene wie bei Leo. Poldi sitzt erschöpft auf der Bühne.*

- Poldi: Diese blöde Feder! Schon zwanzig Mal hätte ich sie beinahe gefangen. Immer um Haaresbreite. Jetzt reicht es mir! Ich will nicht mehr, ich kann nicht mehr! Ich, der Königssohn, lasse mir doch von einer dämlichen Feder nicht auf der Nase herumtanzen! Ich kann mir tausend Federn kaufen, wenn ich will! Dieser verfluchte Staubwedel! Schluss, Ende, aus, ich mag nicht mehr!
- Kinder, wo ist die Feder von Dummling hingeflogen? Was, nur vor das Kellerloch? Dann ist der Fall ja schon gelöst! Mit meinem anderen Bruder werde ich leicht fertig. Von dem lasse ich mich auszahlen, dann lasse ich ihn in den Krieg ziehen und erbe das Königreich, wenn er sich hat umbringen lassen! Ich brauche also nur irgendeinen alten Teppich. Aha, da kommt die Schäferin. Die kommt gerade recht!

*Die Schäferin zieht vorbei, Poldi nimmt ihr den Pelz weg, der über ihren Schultern hängt.*

- Schäferin: He, das ist mein Pelz!
- Poldi: Jetzt gehört er mir!
- Schäferin: Gib sofort meinen Pelz her!
- Poldi: Nimm dich in Acht, ich bin der Königssohn!
- Schäferin: Und ich bin die Schäferin!
- Poldi: Du hast die Pacht nicht bezahlt!
- Schäferin: Und du hast meinen Pelz nicht bezahlt!
- Poldi: Bezahlen, ich, der Königssohn! Ich bin gewohnt, dass mir die Leute die Geschenke nachtragen! Und jetzt verschwinde mit deinem Schafgestank!

*Poldi schubst die Schäferin in die andere Ecke der Bühne und geht mit dem Pelz ab.*

*Auf der Bühne wird die Itschenszene hergerichtet (Klappleiter, Schattenwand, Spieler gehen in Stellung). Die Seifenblasen- Szene findet auf der Vorbühne statt:*

*Die Alte tritt auf. Sie singt und überreicht anschließend dem Harlekin ein Seifenblasenspiel.*

Alte:                   Überall wo Menschen weinen  
                          kommen bald die klitzekleinen,  
                          kunterbunten Träume.  
                          Steigen sie dann leis und schnelle  
                          von der Dunkelheit ins Helle,  
                          platzen sie wie Schäume.

*Musik: Barkarole, Offenbach.*

*Harlekin bläst nach links und nach rechts. Colombine und die Schäferin heben den Kopf, trocknen die Tränen und tanzen mit den Seifenblasen. Zum Schluss bläst die Alte im Hintergrund und Harlekin tanzt mit den beiden. Die Bühne wird dunkel.*

*Dummling steigt mit einem Licht in der Hand von einer hohen Klapp-Leiter herunter. Schwarzlicht, die Schattenwand hat Löcher für die Hände. Die Schwarzlicht- Handschuhe sind mit grünen, blauen, gelben Leuchtfarben bemalt als Itschen. Das Anklopfen wird mit Hölzern unterstützt. Die alte Itsche erscheint in einem Loch des Schattenleins.*

Alte Itsche:           Jungfer grün und klein,  
                          Hutzelbein,  
                          Hutzelbeins Hündchen,  
                          hutzel hin und her,  
                          lass geschwind sehen, wer draußen wär'!

*Die jungen Itschen erscheinen in den anderen Löchern.*

Alte Itsche:           Königssohn, was ist dein Begehrt?  
Dummling:            Ich brauche den schönsten Teppich der Welt.

*Die Instrumentalgruppe begleitet die Verse mit Guiro und Hölzern.*

Alte Itsche:           Jungfer grün und klein,  
                          Hutzelbein,  
                          Hutzelbeins Hündchen,  
                          hutzle hin und her,  
                          bring mir die große Schachtel her!

*Die alte Itsche holt aus der Schachtel einen kleinen Teppich und gibt ihn dem Dummling.*

Dummling:                So hübsch und fein!  
                              So zierlich klein!  
                              Ich danke dir sehr,  
                              liebes Itschen-Mütterlein!

*Der Dummling steigt wieder mit seinem kleinen Licht die Leiter hoch. Licht und Schwarzlicht verlöschen. Im Schutz der Schattenwand steigt der Dummling von der Leiter. Die Schattenwand wird in den Hintergrund getragen. – Licht- Auf der Bühne wird der Thron sichtbar. Die Söhne überreichen ihre Teppiche.*

König:                    Einen zerschlissenen Tanzschleier bringst du mir?  
Leo:                      Die Feder, Vater, die Feder ist schuld! Sie hat mich immer weiter weg geführt!  
König:                    Und du, mein Sohn Poldi, bringst einen stinkenden Schafspelz?  
Poldi:                     Ich kann nichts dafür! Die verrückte Feder hat mich nur zum Narren gehalten!  
Dummling:                Vater, schaut meinen Teppich an!  
König:                    Oh! So ein schöner Teppich?

*Alle schauen den Teppich an und staunen. Harlekin, Kolumbine, die Schäferin und die Alte kommen dazu.*

Leo:                      Vater, das ist reiner Zufall!  
Poldi:                     Vater, das geht nicht mit rechten Dingen zu!  
König:                    Ausgerechnet der Dummling bringt den schönsten Teppich!  
Leo:                      Der Dummling hat ihn gestohlen!  
Poldi:                     Jawohl, geraubt!  
Harlekin:                Hochverehrter Herr König! Euer Sohn Leo hat meiner Colombine den Tanzschleier geraubt!  
Schäferin:                Hochverehrter Herr König, euer Sohn Poldi hat mir meinen Schafspelz geraubt!  
König:                    Gebt die Sachen zurück und entschuldigt euch! So geht man nicht mit dem Volk um!  
                              Dummling, woher hast du den Teppich?  
Dummling:                Ich habe ihn geschenkt bekommen. Siehst du jemand, der ihn zurückfordert?

König:                   Nein! Was soll ich denn tun!

Alte:                    Macht euch das Leben leichter mit ein bisschen Vergnügen! Und denkt  
derweil über eine neue Aufgabe nach, die Ihr den dreien stellt! Zirkusleute,  
kommt herbei! Bereitet dem König ein Vergnügen!

*Zirkuslied. Eine bis drei Zirkusnummern.*

König:                   Ihr Söhne, ihr müsst noch eine Aufgabe lösen! Wer mir den schönsten Ring  
bringt, soll König werden. Geht noch einmal den Weg, den euch die Federn  
weisen!

Alte:                    Federn, kommt herbei!

*Can-Can. Die zwei leichten Federn stehen in der Mitte.*

Leo:                    Kinder, blast diesmal nur ganz schwach, dass die Feder nicht so weit fliegt!  
Blast, blast!

Poldi:                   Ja, nur ganz leicht blasen!

*Die beiden Söhne rennen ihren Federn nach.*

Alte:                    Dummling, auch du bekommst eine Feder!

*Chopin, die Indianerfeder nimmt in Zeitlupe ihren Platz ein.*

König:                   Begleite mich hinaus, Alte. Meine Augen wollen das nicht anschauen!

*Die Feder macht eine Zeitlupe - Übung und weist auf die Falltür. Der Dummling öffnet sie,  
die Feder hält sie und reicht ihm das Licht. Er steigt hinunter - Licht aus.*

*Auftritt der zwei Söhne mit den Federn wie beim ersten Mal.*

*Harlekin und Colombine kommen vorbei. Sie spielen mit den Seifenblasen.*

Leo:                    Na, da ist ja schon ein schöner Ring! Her damit!

Harlekin und Colombine:       Nein, nein, bitte nicht!

Leo:                    Ich lasse mich nicht bitten! Ich bin der Königssohn!

*Poldi, wie oben.*

*Die Schäferin kommt schimpfend mit einem gebrochenen Wagenrad vorbei.*

Schäferin: Unglück über Unglück! Jetzt ist auch noch mein Karren kaputt!  
Poldi: Ein Wagenrad! Das ist doch rund wie ein Ring! Her damit, Schäferin!  
Schäferin: Was willst du denn mit einem zerbrochenen Wagenrad?  
Poldi: Was geht das dich an?  
Schäferin: Ich wollte es gerade zum Richten bringen. Wie soll ich denn ohne Rad meinen Schäferkarren voranbringen?  
Poldi: Das ist mir egal. Hauptsache, ich habe, was ich brauche!  
Schäferin: Ich beschwere mich beim König!  
Poldi: Ich sperre dich ein!  
Schäferin: Versuche es doch!

*Szene mit dem Dummling, wie vorher. Der Abstieg kann ausgelassen werden. Der Dummling erhält den Ring.*

*Die drei Söhne treten vor den König, Zirkus und Schäferin stehen bereit.*

König: Was soll denn das sein!  
Leo: Es ist ein ganz besonderer Ring, Vater. Wenn man hineinbläst, kommen bunte Kugeln heraus!  
König: So blase!  
*Leo bläst, nichts kommt heraus.*  
Leo: Vater, das muss ich noch üben!  
König: Und du, mein Sohn Poldi, bringst ein zerbrochenes Wagenrad!  
Poldi: Ich habe gedacht, ich bringe etwas Nützliches nach Hause. Der Nutzen ist doch immer das Schönste!  
König: Was hast du zu bieten, mein Dummling?

*Der Dummling zeigt den Ring. Alle staunen.*

Leo: Den hat er gestohlen!  
Zweiter: Den hat er geraubt!  
Harlekin: Gestohlen! Herr König, euer Sohn Leo hat uns den Seifenblasenring weggenommen. Ohne Seife nützt ihm der Ring gar nichts. Seht her!

*Harlekin tunkt den Ring in die Seife und bläst. Alle bewundern die Seifenblasen.*

König: Gib Harlekin den Ring zurück und entschuldige dich!

- Schäferin: Euer Sohn Poldi hat mir mein Wagenrad weggenommen. Wie soll ich mit meinem Schäferkarren vorwärts kommen ohne Rad?
- König: Gib das Rad zurück und entschuldige dich! Und du, Dummling, woher hast du deinen Ring?
- Dummling: Ich habe ihn geschenkt bekommen. Siehst du jemand, der ihn zurückfordert?
- König: Nein, mein Sohn, ich sehe niemanden. Aber ich kann doch nicht ausgerechnet dir das Königreich geben! Du bist doch so dumm!
- Alte: Wenn ihr ihm nichts zutraut, so hat er nicht gesiegt. Denkt euch eine neue Aufgabe aus, Herr König, und lasst euch derweil vom Zirkus ermuntern!

*Eine bis drei Nummern.*

- König: Ihr Söhne, ihr müsst noch eine Aufgabe lösen! Wer mir die schönste Frau bringt, soll König werden. Geht noch einmal den Weg, den euch die Federn weisen!
- Alte: Federn, kommt herbei!

*Can-Can. Die zwei leichten Federn stehen in der Mitte.*

- Leo: Kinder, blast diesmal ganz schwach, dass die Feder nicht so weit fliegt! Blast, blast!
- Poldi: Ja, nur ganz leicht blasen!

*Die beiden Söhne rennen ihren Federn nach.*

- Alte: Dummling, auch du bekommst deine Feder!

*Chopin, die Indianerfeder nimmt in Zeitlupe ihren Platz ein.*

- König: Begleite mich hinaus, Alte. Meine Augen wollen das nicht anschauen!

*Die Feder macht eine Zeitlupe - Übung und weist auf die Falltür. Der Dummling öffnet sie, die Feder hält sie und reicht ihm das Licht. Er steigt hinunter - Licht aus.*

*Auftritt der zwei Söhne mit den Federn wie beim ersten Mal.*

- Leo: Diese Colombine ist eigentlich ganz hübsch! Am besten, ich nehme gleich sie!  
Leo packt Colombine und schleppt sie weg. Harlekin rennt hinterher.

*Auftritt Poldi wie oben.*

- Poldi: Warum soll ich noch weiter umeinander hecheln! Ich nehme die Schäferin!  
Die ist fleißig und gesund. Die Schafherde vermehrt sich von selbst und bringt Geld ein. He, Schäferin!
- Schäferin: Du schon wieder! Lass mich in Frieden!
- Poldi: Du sollst Königin werden. Willst du das?
- Schäferin: Ich bin schon eine Königin. Hier habe ich meine Freiheit und mein Auskommen!
- Poldi: Möchtest du nicht einmal dieses goldene Kleid anprobieren?
- Schäferin: Ein goldenes Kleid, für mich?
- Poldi: Ja, für dich! Deine Schafe sind ja ganz nett, aber du kannst über das ganze Volk herrschen, wenn du mich heiratest.
- Schäferin: Habe ich dann Dienerinnen und Mägde?
- Poldi: Du musst nichts mehr selber tun! Nur noch befehlen.
- Schäferin: Das muss ich überlegen.
- Poldi: Gut, dann nehme ich eine andere.
- Schäferin: Nein, nein, bleib! Ich heirate dich!
- Poldi: Na also, warum nicht gleich!

*Der Dummling steigt zu den Itschen hinunter wie immer.*

- Alte Itsche: Königsson, du Guter, was ist dein Begehrt?
- Dummling: Ich brauche die schönste Braut!
- Alte Itsche: Suche dir eine aus!

*Der Dummling nimmt eine Itsche auf die Hand.*

- Dummling: Zwar hübsch und fein, aber viel zu klein!
- Alte Itsche: Besieh' s bei Tag, nicht traurig sein!
- Dummling: Ich danke dir, Itschen-Mütterlein!

*Der Dummling setzt die Itsche auf den Boden. Schwarzlicht aus. Die Prinzessin kommt aus der Hocke nach oben. Erst die Knie strecken, dann den Rücken langsam aufrichten, zuletzt*

*den Kopf. Das Licht wird immer heller.*

- Dummling: Du bist schön!
- dritte Feder: So schön wie du, mein Prinz! Kennst du mich nicht mehr?
- Dummling: Du siehst ja aus wie meine Feder!
- dritte Feder: Das ist unser Geheimnis!
- Dummling: Du bist meine Braut?
- dritte Feder: Ich bin deine Braut!

*Die schwarze Wand wird zur Seite getragen, der Thron mit dem König und allem Gefolge wird sichtbar.*

- König: Du bringst mir die schöne Colombine! Willst du meinen Sohn heiraten, Colombine?
- Colombine: Nein! Ich will zu meinem Harlekin! Dein Sohn hat mich einfach geraubt!
- König: Mein Sohn, ich bin enttäuscht von dir!
- Poldi: Aber ich, Vater, ich bringe die rechte Braut! Schau, sie ist lustig und munter. Sie ist geschickt und klug! Und gesund ist sie!

*Dummling verneigt sich mit seiner Braut vor dem König, alle rufen Oh!*

- König: Was hast du über deine Braut zu sagen, mein Sohn?
- Dummling: Ich liebe sie.
- König: Nun, mein Dummling hat wieder gesiegt! Er soll König werden nach meinem Tod!
- Leo: Das kannst du doch nicht machen! Du weißt ganz genau, dass er nicht regieren kann, der Schwachkopf!
- Poldi: Lasse die Bräute durch einen Ring springen! Die Braut, die es schafft, soll Königin werden und ihr Bräutigam der König!
- Alte: Ein guter Rat, Prinz Poldi
- König: Ihr Bräute, springt durch diesen Ring! Durch diesen Ring soll die Frau des zukünftigen Königs springen!
- Colombine: Ich springe nicht! Ich gehöre zu Harlekin!
- Poldi: Los, Schäferin, springe!

*Die Schäferin nimmt Anlauf, Leo stellt ihr den Fuß, sie stolpert.*

- Poldi: Los, du Schafsweib, spring!

*Die Schäferin springt und bleibt im Ring hängen. Die Zirkusleute befreien sie.*

*Leo will der dritten Feder wieder den Fuß stellen, aber sie tritt ihm kraftvoll auf die Zehen, dass er aufheult. Dann geht sie in Zeitlupe auf den Ring zu und steigt durch ihn hindurch.*

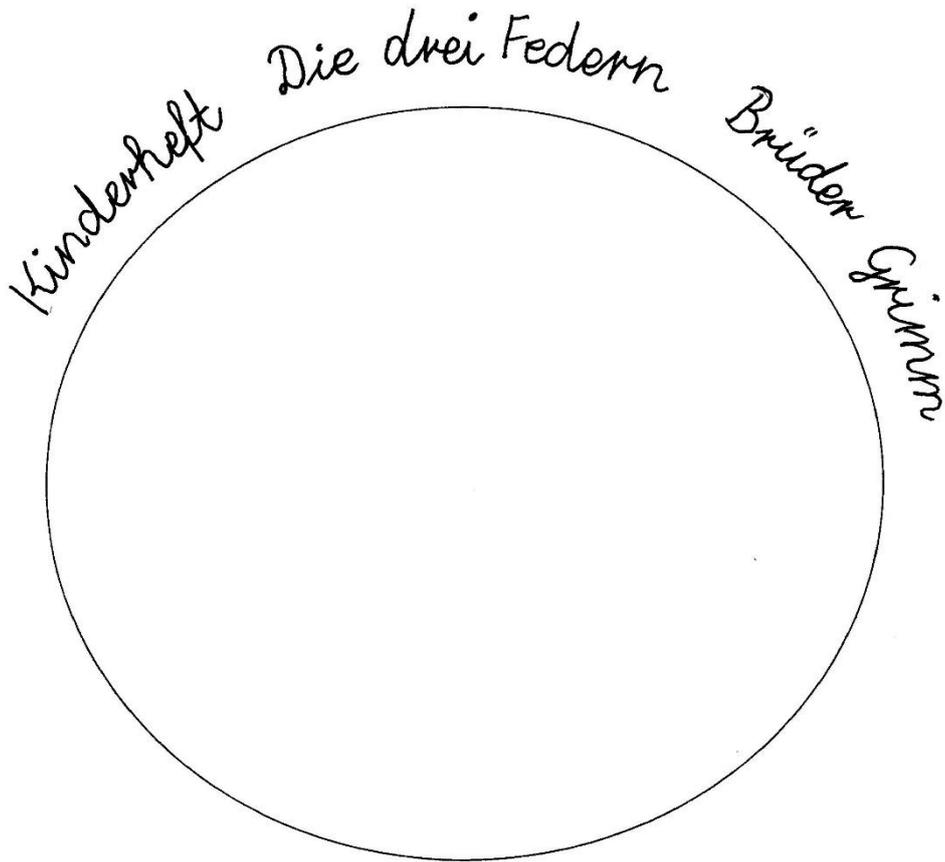
König: Nun wissen wir alle, wer der König wird! Mein Sohn, der einmal der Dummling war!

Alle: Der Dummling lebe hoch!

Finale *Der Dummling und seine Braut stehen erhöht auf einem Tisch neben dem Thron des alten Königs. Vor ihnen steht der Ring wie ein Fotorahmen. Harlekin und Colombine und die Alte sitzen auf dem Tisch und machen Seifenblasen. Um sie herum gehen die Zirkusleute und alle Spieler mit Gymnastikringen, die sie einmal nach oben, einmal nach vorne und einmal nach unten halten wie die Blütenblätter einer großen Blume. Musik: Barkarole.*

*Nach dem Überreichen der Buttons ziehen alle Spieler aus dem Saal mit dem Zirkuslied*

Kinderheft : Die drei Federn



Name: \_\_\_\_\_ Klasse: \_\_\_ Tel.: \_\_\_\_\_

## K 1- Original-Märchen

Zur Ersten Einführungsstunde: Das Märchen erzählen

Original: Die drei Federn

Ein Märchen aus der Sammlung der Brüder Grimm

Es war einmal ein König, der hatte drei Söhne, davon waren zwei klug und geschickt, aber der dritte sprach nicht viel, war einfältig und hieß nur der Dummling. Als der König alt und schwach ward und an sein Ende dachte, wusste er nicht, welcher von seinen Söhnen nach ihm das Reich erben sollte.

Da sprach er zu ihnen: „Zieht aus, und wer mir den schönsten Teppich bringt, der soll nach meinem Tod König sein!“

Und damit es keinen Streit unter ihnen gab, führte er sie vor sein Schloss, blies drei Federn in die Luft und sprach: „Wie die fliegen, so sollt ihr ziehen!“ Die eine Feder flog nach Osten, die andere nach Westen, die dritte flog aber gerade aus, und flog gar nicht weit, sondern fiel bald zur Erde. Nun ging der eine Bruder rechts, der andere ging links, und sie lachten den Dummling aus, der bei der dritten Feder, da, wo sie niedergefallen war, bleiben musste. Der Dummling setzte sich nieder und war traurig.

Da bemerkte er auf einmal, dass neben der Feder eine Falltüre lag. Er hob sie in die Höhe, fand eine Treppe und stieg hinab. Da kam er vor eine andere Türe, klopfte an und hörte, wie es inwendig rief:

Jungfer grün und klein,  
Hutzelbein,  
Hutzelbeins Hündchen,  
Hutzel hin und her,  
lass geschwind sehen,  
wer draußen wär'!

Die Türe tat sich auf, und er sah eine große, dicke Itsche sitzen und rings um sie eine Menge kleiner Itschen. Die dicke Itsche fragte, was sein Begehren wäre. Er antwortete: „Ich hätte gerne den schönsten und feinsten Teppich“

Da rief sie eine junge und sprach:

Jungfer grün und klein,  
Hutzelbein,  
Hutzelbeins Hündchen,  
Hutzel hin und her,  
bring mir die große Schachtel her!

Die junge Itsche holte die Schachtel, und die dicke Itsche machte sie auf und gab dem Dummling einen Teppich daraus, so schön und so fein, wie oben auf der Erde keiner konnte gewebt werden. Da dankte er ihr und stieg wieder hinauf.

Die beiden anderen hatten aber ihren jüngsten Bruder für so albern gehalten, dass sie glaubten, er würde gar nichts finden und aufbringen.

„Was sollen wir uns mit Suchen groß Mühe geben“, sprachen sie, nahmen dem ersten besten Schäferweib, das ihnen begegnete, die groben Tücher vom Leib und trugen sie dem König heim.

Zu derselben Zeit kehrte auch der Dummling zurück und brachte seinen schönen Teppich, und als der König den sah, staunte er und sprach: „Wenn es dem Recht nach gehen soll, so gehört dem jüngsten das Königreich.“

Aber die zwei anderen ließen dem Vater keine Ruhe und sprachen, unmöglich könnte der Dummling, dem es in allen Dingen an Verstand fehlte, König werden, und baten ihn, er möchte eine neue Bedingung machen.

Da sagte der Vater: „Der soll das Reich erben, der mir den schönsten Ring bringt“, führte die drei Brüder hinaus und blies drei Federn in die Luft, denen sie nachgehen sollten. Die zwei ältesten zogen wieder nach Osten und Westen, und für den Dummling flog die Feder geradeaus und fiel neben der Erdtüre nieder.

Da stieg er wieder hinab zu der dicken Itsche und sagte ihr, dass er den schönsten Ring brauchte. Sie ließ sich gleich ihre große Schachtel holen, und gab ihm daraus einen Ring, der glänzte von Edelsteinen und war so schön, dass ihn kein Goldschmied auf Erden hätte machen können.

Die zwei Ältesten lachten über den Dummling, der einen goldenen Ring suchen wollte, gaben sich gar keine Mühe, sondern schlugen einem alten Wagenring die Nägel aus und brachten ihn dem König.

Als aber der Dummling seinen goldenen Ring vorzeigte, so sprach der Vater abermals „Ihm gehört das Reich“.

Die zwei Ältesten ließen nicht ab, den König zu quälen, bis er noch eine dritte Bedingung machte und den Ausspruch tat, der solle das Reich haben, der die schönste Frau heimbrächte. Die drei Federn blies er nochmals in die Luft, und sie flogen wie die vorigen Male.

Da ging der Dummling ohne weiteres hinab zu der dicken Itsche und sprach: „Ich soll die schönste Frau heimbringen!“

„Ei,“ antwortete die Itsche, „die schönste Frau! Die ist nicht leicht zur Hand, aber du sollst sie doch haben!“

Sie gab ihm eine ausgehöhlte Gelbe Rübe mit sechs Mäusen bespannt. Da sprach der Dummling ganz traurig: „Was soll ich damit anfangen?“

Die Itsche antwortete: „Setze nur eine von meinen kleinen Itschen hinein.“

Da griff er auf Geradewohl eine aus dem Kreis und setzte sie in die gelbe Kutsche, aber kaum saß sie darin, so ward sie zu einem wunderschönen Fräulein, die über zur Kutsche und die sechs Mäuschen zu Pferden. Da küsste er sie, jagte mit den Pferden davon und brachte sie zu dem König.

Seine Brüder kamen nach, die hatten sich gar keine Mühe gegeben, eine schöne Frau zu suchen, sondern die ersten besten Bauernweiber mitgenommen.

Als der König sie erblickte, sprach er: „Dem jüngsten gehört das Reich nach meinem Tod.“

Aber die zwei ältesten betäubten die Ohren des Königs aufs Neue mit ihrem Geschrei: „Wir können´s nicht zugeben, dass der Dummling König wird“ und verlangten, der sollte den Vorzug haben, dessen Frau durch einen Ring springen könnte, der da mitten in dem Saale hing.

Sie dachten: „Die Bauernweiber können das wohl, die sind stark genug, aber das zarte Fräulein springt sich tot.“

Der alte König gab das auch noch zu.

Da sprangen die zwei Bauernweiber, sprangen auch durch den Ring, waren aber so plump, dass sie fielen und ihre groben Arme und Beine entzwei brachen.

Darauf sprang das schöne Fräulein, das der Dummling mitgebracht hatte, und sprang so leicht hindurch wie ein Reh, und aller Widerspruch musste aufhören.

Also erhielt er die Krone und hat lange in Weisheit geherrscht.

## K 2- Die Rollen erproben

Zur zweiten Einführungsstunde: Die Erzählung vertiefen

Du bist der alte **König**. Du machst dir viele, viele Sorgen. Welcher Sohn kann deine Regierung übernehmen? Bei jeder Aufgabe wird dir noch mehr Angst, weil die beiden ersten tüchtig und klug sind, aber lieblos, gewalttätig und rücksichtslos und weil du den Dummling zwar magst, aber ihm nichts zutraust. Du traust dem guten Rat der Alten und bläst dreimal die Federn.

Du bist **die Alte**. Du siehst mehr als die anderen Menschen, nämlich direkt in die Herzen der Menschen! Du bist geduldig und machst dem König immer wieder Hoffnung. Dreimal rufst du die Federn aus dem Zirkuswagen.

Du bist **Prinz Leo**. Alle sollen nach deiner Pfeife tanzen! Jeder muss dir folgen, wer nicht pariert, kommt ins Gefängnis. Du denkst, dass du der zukünftige König bist.

Du bist **Prinz Poldi**. Ganz besonders wichtig ist dir, dass immer genug Geld da ist. Jeder muss bezahlen, dass das Königreich funktioniert. Nur mit Geld funktioniert die Welt. Eigentlich gehört alles, was im Königreich ist, schon dir.

Du bist der **Dummling**. Du hilfst deinem kranken Vater, dem König, wenn ihm die Knochen wehtun. Den Zirkus findest du sehr schön! Du fragst dich, warum die Brüder dich immer auslachen. Was ist denn an Dir?

Ihr seid **die zwei ersten Federn**. Ihr könnt prima Cancan tanzen und haltet die Königssöhne zum Narren.

Du bist die **dritte Feder**. Du bist sehr ruhig und konzentriert. Mit einer einzigen Geste kannst du deuten, was du willst. Du bewegst dich ganz langsam, aber königlich.

Du bist **die Schäferin**. Deine Herde ist schon ganz groß geworden, die Schäfchen sind alle gesund und sauber. Du bist fleißig und geschickt, kannst weben, Wolle spinnen, stricken und Schafskäse machen. Den Königsson fürchtest du, er ist ja so gemein! Aber eine Königin werden, das lockt dich schon!

**Harlekin und Colombine**: Ihr passt so gut zu einander! Alles macht ihr gemeinsam. Ihr freut euch, dass ihr so schön seid und so gut tanzen könnt. Wenn der Königsson euch beraubt, seid ihr ganz hilflos. Gegen böse Menschen könnt ihr euch nicht wehren! Aber ihr seid auch stolz! Der alte König wird euch helfe

### K 3- Unsere Rollen:

**König:** \_\_\_\_\_

**Die Zirkusnummern:**

**Die Alte:** \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**1. Sohn:** \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**2. Sohn:** \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**Dummling:** \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**1. Feder:** \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**2. Feder:** \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**3. Feder:** \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**Schäferin:** \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**Colombine:** \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**Harlekin:** \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**Itschen:** \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## K 4 - Überschriften für die Märchenbilder

Zur dritten Einführungsstunde: Freies Spiel und Rollentausch - Überschriften zum Vergrößern

Die Überschriften für die Bilder-Galerie – Vereinfachte Szenenvorlage

<b>Einzug: Der Zirkus ist da!</b>	<b>Die Söhne zeigen dem Vater die Teppiche</b>
<b>Die Königssöhne und die Alte</b>	<b>Leo raubt den Seifenblasenring.</b>
<b>Der Dummling tröstet die alte Zirkuspatronin</b>	<b>Poldi raubt das zerbrochene Wagenrad.</b>
<b>Der König redet mit der alten Zirkuspatronin.</b>	<b>Der Dummling erhält bei den Itschen den Ring.</b>
<b>Nun tanzen wir die Bella Bimba</b>	<b>Die Söhne zeigen ihre Ringe dem Vater.</b>
<b>Der König verkündet die erste Aufgabe: Der schönste Teppich</b>	<b>Zirkusnummern</b>
<b>Die Söhne streiten um die zwei Cancan-Federn.</b>	<b>Leo raubt Colombine.</b>
<b>Die Federn fliegen davon, die Söhne hinterher.</b>	<b>Poldi lockt die Schäferin</b>
<b>Die dritte Feder zeigt dem Dummling die Falltüre.</b>	<b>Die Itschenbraut</b>
<b>Leo raubt Colombine den Tanzschleier.</b>	<b>Die Söhne zeigen dem Vater ihre Frauen</b>
<b>Poldi nimmt der Schäferin den Schafspelz weg.</b>	<b>Durch den Ring springen</b>
<b>Der Seifenblasentanz: Trost für die Beraubten.</b>	<b>Finale</b>
<b>Der Dummling bei den Itschen</b>	

Die Überschriften können als vereinfachte Szenenvorlage genutzt werden.

## K 5 -Die drei Federn – Die Szenenvorlage

Der Einzug:

**Der Zirkus zieht ein. Alle singen dazu das Zirkuslied:**

<p>Der Zirkus ist da, mit Affen, Bären, trallala! Der Zirkus ist da, mit Clown und Glanz und Gloria, der Zirkus ist da!</p>	<p>Der Zirkus ist da, mit Hokuspokus Zauberei, der Zirkus ist da, mit Dideldum und viel Geschrei, der Zirkus ist da!</p>	<p>Der Zirkus ist da, seht hier den Wagen mit dem Zelt! Der Zirkus ist da, so zieht er durch die ganze Welt, der Zirkus ist da!</p>
---	--	---

Der Zirkus zieht in den Saal ein mit dem Zirkuslied. Alle Darsteller hüpfen bei: „Der Zirkus ist da“ zwei Schritte vor und gehen bei: „mit Affen, Bären, trallala“ einen langsamen Wiegeschritt zurück und wieder vor. Nach der ersten Strophe innehalten und die nächsten Strophen genauso tanzen.

### Vorspann:

Der Zirkus und die königlichen Brüder

Prinz Leo will den Zirkus vertreiben. Wenn der König kommt, ist so ein Gesindel bei ihm gleich im Gefängnis!

Prinz Poldi streitet mit der alten Zirkusdirektorin, wie viel Geld sie von ihren Einnahmen als Steuer abgeben muss. Die Schäferin hilft zu ihr. Wenn die Eintrittspreise höher werden, kann sie sich den Zirkus nicht mehr leisten.

Der Dummling begrüßt die alte Direktorin, die den Zirkus leitet. Sie weiß nicht, ob sie jetzt weiterziehen soll oder dableiben. Der Dummling tröstet sie: Noch ist der Vater König. Und der freut sich schon das ganze Jahr auf den Zirkus. Geh doch zum König, rät der Dummling.

Der König und die Alte

Da kommt schon der König. Er kann nur sehr schwer am Stock gehen. Der Dummling holt ihm einen Stuhl herbei und geht dann mit den Zirkusleuten zur Probe.

Der König begrüßt die Alte und freut sich auf eine Begrüßungsvorstellung.

Die Alte fragt den König, warum er so müde und traurig aussieht. Der König will nicht mehr regieren und weiß nicht, welchem Sohn er das Reich geben soll. Die Alte kennt die Söhne ganz gut: Prinz Leo will immer das Sagen haben. Prinz Poldi ist sehr geschäftstüchtig. Und der Dummling- der ist ganz anders. Er ist zu gutmütig. Sie rät dem König, den Söhnen eine Aufgabe zu stellen und drei Federn zu blasen. Jeder Sohn soll einer Feder nachziehen und etwas Besonderes mitbringen. Der König will darüber nachdenken. Die Alte ruft ihre Künstler.

### Erster Zirkusauftritt

- a) Harlekin und Colombine tanzen mit einem langen roten Tuch den Einwickeltanz.

Andere Zirkusnummern (bitte eintragen!):

b) \_\_\_\_\_

c) \_\_\_\_\_

### Die erste Aufgabe: Der schönste Teppich

Der König klatscht und freut sich. Er sagt der Alten, dass er ihren Rat annimmt und lässt die Söhne rufen. Wer den schönsten Teppich bringt, soll das Reich erben und soll König werden nach seinem Tod.

Die Alte ruft die erste Feder – Wer bekommt die schöne Feder? Die Söhne Leo und Poldi streiten. Die Alte ruft die zweite Feder. Die Feder von Prinz Leo fliegt nach Osten, die Feder von Prinz Poldi fliegt nach Westen. Die Federn fliegen im Cancan- Schritt, die Söhne geben auf der Stelle „Gas“ und rennen den Federn nach.

### Die dritte Feder

Die Alte ruft die dritte Feder für den Dummling. Sie fliegt überhaupt nicht. Sie geht in Zeitlupe und bleibt dann stehen. Enttäuscht lässt sich der König von der Alten wegführen.

Meine Güte, die anderen Federn sind ja viel schöner! Der Dummling ist sehr traurig. Er bittet die Feder, sie solle doch auch fliegen. Aber sie macht nur so komische langsame Bewegungen. Die Feder zeigt dem Dummling die Falltür. Der öffnet sie und steigt in die Tiefe.

### Der Teppich des Prinzen Leo

Von zwei Seiten tanzen die Federn auf die Bühne, dahinter hecheln die Söhne. Nach einigen Runden spielt die Musik den Schildkrötentanz: das ist die Cancan-Musik ganz langsam. (Karneval der Tiere) Leo bricht auf der Bühne zusammen. Er konnte die Feder nicht fangen und ist erschöpft. Jetzt hat er eine Wut auf die Feder. Ihm ist egal, wie der Teppich aussieht. Hauptsache, er hat irgendeinen! Also raubt er Colombine den Tanzschleier. Harlekin und Colombine sind entsetzt.

### Der Teppich des Prinzen Poldi

Schildkrötencancan - Poldi stolpert auf die Bühne und bricht erschöpft zusammen. Er konnte seine Feder auch nicht fangen. Jetzt hat er eine Wut auf sie. Ihm ist egal, wie der Teppich aussieht. Hauptsache, er hat irgendeinen! Also nimmt er der Schäferin den Schafspelz weg.

### Trost für die Beraubten

Die Alte singt und überreicht Harlekin ein Seifenblasenspiel:  
„Überall wo Menschen weinen kommen bald die klitzekleinen bunten runden Träume.  
Steigen sie dann blitzschnelle von der Dunkelheit ins Helle, platzen sie wie Schäume.

Harlekin bläst und vergisst das Unrecht. Colombine und die Schäferin tanzen mit den Seifenblasen. Die Musik heißt Barkarole und ist komponiert von Jaques Offenbach.

Bei den Itschen, Schwarzlicht/ Dämmerlicht

Der Dummling steigt mit einem kleinen Licht die Leiter hinunter und ist in der Tiefe angekommen. Er klopft und lauscht. Das Itschenlied erklingt. Die Itschen öffnen die Tür. Die alte Itsche fragt den Dummling, was er begehrt. Er fragt nach dem schönsten Teppich. Die alte Itsche lässt die Schachtel holen und überreicht dem Dummling den Teppich. Der Dummling dankt und steigt hinauf.

Jungfer grün und klein  
Hutzelbein,  
Hutzelbeins Hündchen,

hutzel hin und her,  
lass geschwind sehen,  
wer draußen wär'!

Die Söhne treten vor den Vater.

Die Söhne erfinden dumme Ausreden, warum sie keinen schöneren Teppich gefunden haben.

Harlekin, Colombine und die Schäferin beklagen sich beim König, dass die Söhne sie beraubt haben. Der Vater staunt über den Teppich des Dummlings. Die Söhne überreden den Vater, dass er noch eine Aufgabe stellt. Der Dummling sei viel zu gutmütig zum Regieren. Der König berät sich mit der Alten. Während der König nachdenkt, tritt der Zirkus auf.

Zirkusauftritte

1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_

3. \_\_\_\_\_

Die zweite Aufgabe: Der schönste Ring

Wer den schönsten Ring bringt, soll König werden. Die Söhne folgen wieder den Federn. Der Dummling steigt zum zweiten Mal in die Tiefe.

Die Ringe der Brüder

Cancan/ Schildkröte. Beide landen erschöpft auf der Bühne. Poldi liegt still im Eck, bis er drankommt. Leo schimpft über die Feder und überlegt, wie er seinen Bruder austrickt, falls dieser den schöneren Ring bringt. Was der Dummling bringt, nimmt er sowieso nicht ernst. Leo nimmt Colombine den Seifenblasenring weg. Colombine weint und schimpft. Sie will dem alten König alles verraten.

Poldi schimpft über die Feder und überlegt, wie er seinen Bruder austrickst, falls dieser den schöneren Ring bringt. Er nimmt der Schäferin das zerbrochene Rad des Schäferkarrens ab.

Der Ring des Dummling, Schwarzlicht/ Dämmerlicht

Der Dummling ist in der Tiefe angekommen. Er klopft, lauscht und hört das Itschenlied. Die Itschen öffnen die Tür. Die alte Itsche fragt den Dummling, was er begehrt. Er begehrt den schönsten Ring. Die alte Itsche lässt die Schachtel holen und überreicht dem Dummling den Ring. Er dankt und steigt hinauf.

Die Söhne treten vor den Vater.

Die Söhne bringen wieder dumme Ausreden, warum ihre Ringe die besten seien. Leo will Seifenblasen machen, es geht nicht. Er hat nämlich gar keine Seifenlauge. Harlekin, Colombine und die Schäferin beschwerten sich beim König über die Söhne. Harlekin zeigt, dass die Seifenblasen nur zustande kommen, wenn man die richtige Seife hat. Der Dummling legt seinen Ring vor. Der Vater staunt, alle staunen. Die Söhne überreden den Vater, dass er noch eine Aufgabe stellt. Der Dummling würde nämlich gar nichts vom Geld verstehen. Während der König nachdenkt, tritt der Zirkus auf.

Drei Zirkusnummern

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_

Die dritte Aufgabe:

Die schönste Braut

Wer die schönste Frau bringt, soll König werden.

Die Söhne folgen wieder den Federn. Leo ist erschöpft und hat die Feder wieder nicht erreicht. Er raubt Colombine mit Gewalt und nimmt sie mit. Er droht Harlekin, dass er ihn einsperrt.

Poldi ist erschöpft und hat die Feder wieder nicht erreicht. Er überredet die Schäferin, dass sie ihm folgen und Königin werden soll. Die Schäferin geht mit.

Die Itschenbraut, Schwarzlicht / Dämmerlicht

Der Dummling ist in der Tiefe angekommen. Er klopft, lauscht dem Itschenlied. Die Itschen öffnen die Tür. Die alte Itsche fragt den Dummling, was er begehrt. Der Dummling begehrt die schönste Frau. Die alte Itsche lässt ihn eine Itsche auswählen. Er setzt die nächstbeste Itsche in die Schwarzlicht - Rübe. Licht komplett aus. Sie verwandelt sich in die dritte Feder. Als er bei Licht das Haarnetz und den Umhang abnimmt, kommt eine wunderschöne Prinzessin heraus. Der Dummling küsst sie auf die Stirn und fährt mit ihr zum Vater.

Die Söhne treten vor den Vater, Der Sprung durch den Ring

Der alte König fragt Colombine, ob sie wirklich Prinz Leo heiraten will. Sie will natürlich nicht und schnaubt vor Wut! Harlekin will Colombine wiederhaben.

Poldi stellt seine Schäferin vor. Sie ist kernig und gesund. Der Dummling kommt mit der Prinzessin. Alle staunen.

Die Söhne wollen, dass die Frauen durch einen Ring springen. Colombine weigert sich zu springen. Sie will zu Harlekin. Die Schäferin springt, bricht aber Arme und Beine, weil Leo ihr den Fuß stellt. Leo stellt auch der Prinzessin des Dummlings den Fuß. Sie haut mit ihrem Absatz auf seinen Fuß, dass er jault. (Theater, nicht echt!) Alle klatschen. Die Prinzessin steigt in Zeitlupe durch den Ring. Der Dummling bekommt das Reich. Alle Zirkusleute applaudieren.

Finale mit Gymnastikreifen, nach dem Applaus ziehen alle aus dem Saal.

## K 6 - Zirkusnummern ab 2. Theaterstunde

### Der Gewichtheber

**Material:** Besenstiel, Luftballons, Kleister, Zeitungspapier, Seidenpapier, Sportkleidung, Clown-Glatzen, Halskrausen, der Gewichtheber bekommt blickdichte Strümpfe über die Arme gezogen, die mit alten Strümpfen ausgestopft sind.

Drei Clowns rollen mit Stöhnen und Rufen eine schwere Gewichthebestange mit riesigen Gewichten herein. Der Gewichtheber kommt und zeigt seine Muskeln von allen Seiten. Er reibt seine Hände mit Kolofonium ein, dass es staubt und probiert die richtige Handhaltung an der Stange. Nun packt er die Stange fest, reißt das Gewicht in Brusthöhe und stellt ein Knie angewinkelt vor. Mit lautem Schrei reißt er das Gewicht über den Kopf und lässt sich bewundern. Schwer kracht das Gewicht auf den Boden. Der Gewichtheber geht, ein kleiner Clown kommt herein, nimmt das Gewicht mit zwei Fingern, verbeugt sich und geht.

### Großer Clown und kleiner Clown haben Hunger

**Material:** 2 Paar Filzpantoffel für jeden, davon einmal die Vorderteile ausgestopft; weite, knielange Kittel, Clown-Glatzen, Gummi-Ei, Pfanne

Beide Clowns haben Filzpantoffel mit Gummis an den Knien befestigt, darüber hängt der weite Kittel, der bis zu den Knien reicht. Die gleichen Pantoffel stecken an den Füßen. Beide Clowns tragen verschiedene Farben und Masken.

Jupp kommt auf den Knien herein, die Pantoffel stehen hervor unter dem Kittel, dass es aussieht, als wäre Jupp so klein. Japs ist stolz, dass er viel größer ist. Sie suchen was. Was suchen sie? Was zu essen. Sie haben großen Hunger! Jupp findet ein Ei. Japs will es haben. Sie streiten. Jupp geht ein Licht auf! Er schlägt vor, dass Japs eine Pfanne holt. Sie streiten, wer die Pfanne holen soll. Japs holt die Pfanne und stellt sie auf den "Ofen". Wer die Pfanne geholt hat, bekommt auch das Ei. Jupp wird zornig. Er nimmt die Pfanne, während Japs sich darüber beugt und haut sie ihm auf den Kopf. Was ist das? Jetzt ist Jupp groß und Japs klein! Jupp lacht Japs aus. Da nimmt Japs die Pfanne, winkt Jupp herunter und haut ihm die Pfanne auf den Kopf. Jetzt sind beide klein. Sie sind traurig und essen gemeinsam das Ei. Während sie sich den Bauch reiben (gehen sie hinter dem "Ofen" in die Hocke und ziehen sich gegenseitig hoch. Beide freuen sich. Bestimmt war das ein Zauberkraft-Ei!

### **Bock Springen**

**Material:** Bock und Matten, Hilfestellung

Clowns springen über den Bock, unter dem Bock durch, hängen sich über den Bock, stehen auf dem Bock und zittern vor dem Sprung. Es kann auch ohne Bock, nur mit dem Partner gespielt werden.

### **Seiltänzerinnen - ein Mozart Adagio, z.B. KV- Nr.622, Klarinetten Konzert A-dur**

**Material:** Langbank, Schirmchen, Silofolie, Kreppband, CD-Player, CD

Übt zuerst auf dem breiten Brett der Oberseite! Wenn es gut klappt, übt ihr auf dem Steg. Denkt euch aus, wie ihr vorwärts und rückwärts geht, ob ihr Kniebeugen macht, ob ihr den "Flieger" auf dem schmalen Brett könnt, ob ihr an einander vorbei kommt. Schafft ihr eine halbe Drehung, eine ganze? Dann erst dreht ihr die Langbank um und klebt sie mit schwarzer Silofolie und Kreppband so ab, dass nur noch der Steg zu sehen ist, auf dem ihr euch bewegt.

### **Seilspringen (schwer!)**

**Material:** langes Hüpfseil, kleine Hüpfseile

Ein großes Seil schwingen, Clowns hüpfen (mit ihren kleinen Seilen) herein, hüpfen wieder hinaus. Im Wechsel: Die Clowns hüpfen alleine.

### **Der Schlangenbeschwörer**

**Material:** matte Perlonschnur an langer Angel, Paravent, rundes Schlangenkörbchen mit Schlange aus ausgestopftem Perlonstrumpf, Flöte

Während der Schlangenbeschwörer mit seiner Flöte und dem Körbchen auf die Bühne kommt, hält sein Assistent hinter dem Paravent die Angel mit der matten Perlonschnur, an der die Schlange, die im Körbchen steckt, befestigt ist. Der Schlangenbeschwörer stellt das Körbchen auf den Boden, setzt sich im Schneidersitz dahinter und fängt an zu flöten. Die Schlange streckt ihren Kopf heraus und wiegt ihn zur Musik. Sie steigt höher und höher, wenn die Flöte hohe Töne spielt und sie sinkt in den Korb zurück, wenn die Flöte tiefe Töne spielt. Bei den Vorstellungen wird statt der Angel eine Ringschraube in der Decke benützt, durch die mehrere Perlonfäden gezogen werden, dass die Schlange gut lenkbar ist. Die Aufhängung samt Schlange wird an einem Wandhaken gesichert und aufbewahrt.

### Affennummer

**Material:** Kinderfahrzeuge, Ringe, Matte, pro Nummer CD-Player mit einem passenden Stück Zirkusmusik oder „Karneval der Tiere“ oder Gauklermusik, z.B. "La Rotta" .

Die Affen betreten die Manege als Kette hinter dem Dompteur: Eine Hand liegt in der Hand des Vordermannes, eine Hand greift zwischen den Beinen nach hinten und wird dem Hintermann gegeben. Die Affen fahren Dreirädchen in verschiedenen Körperstellungen, mit und ohne Partner. Sie werfen sich Ringe zu, lausen sich, machen Purzelbäume und andere Sportkunststücke. Auszug wieder als Kette.

### Menschenpyramide (nicht ohne Übungsleiter!)

**Material:** Matten, mit (sauberen) Socken üben!

Drei im Vierfüßler-Stand, zwei auf den Hüftknochen der Unteren knien, sich an den Schulterblättern mit flacher Hand einhalten. Einer stellt sich auf je eine Hüfte der Unteren und schwenkt ein Tuch.

### Raubtiere

**Material:** runde Mörteleimer aus dem Baumarkt als Podeste, Ausschneidebögen mit Konturmasken oder Halbmasken, Peitsche besteht aus kurzem, dünnen Stab mit Geschenkband daran. Scheren, Klammerapparat, schnell anziehender Kaltleim, pro Nummer CD-Player mit einem passenden Stück Zirkusmusik oder Gauklermusik, z.B. "La Rotta".

Die Tiger, Löwen, Leoparden sind sehr heimtückisch und aggressiv! Der Dompteur braucht lange, bis alle Raubtiere auf ihren Podesten sitzen! Nun müssen sie die Podeste im Kreis wechseln. Sie springen durch Ringe, müssen Männchen machen, zeigen ihre furchterregenden Gebisse. Ein frecher Löwe hebt immer ein Hinterbein statt der Vorderbeine. Alle Tiere verabschieden sich mit einem Gang im Kreis, ganz nahe beim Publikum.

### Seehunde

**Material:** große Gummistiefel, Schwimmflossen, als Podest bemalte Maurereimer.

Im Vierfüßlerstand stecken beide Füße in einen großen Gummistiefel. Die Hände stecken einzeln in Schwimmflossen. Die „Seehunde“ watscheln und machen Kunststücke. Sie sagen schön "Bitte, bitte", wenn sie vom Dompteur einen Fisch wollen!

### Wiener Reitschule

**Material:** Glitzerbüschel für die Köpfe, kein Zaumzeug!

Die Pferde gehen nur auf den Hinterbeinen! Sie können scharren, Beinchen hinten hoch ziehen, vorne, rückwärts und vorwärts hüpfen, drehen, einander die Hufe auf die Schultern legen. Sie nicken bei jeder Bewegung mit den Köpfen und halten sich gemeinsam an den Takt.

### Jonglieren mit zwei Tüchern

**Material:** Jongliertücher aus Tüll

Jonglieren braucht eine direkte Arbeitsweise. Vormachen – erklären – üben! Mehrere Kinder werfen im Takt von rechts nach links und von links nach rechts zwei verschieden farbige, dünne Tücher und fangen sie wieder auf. Dann links / rechts - rechts/ links - fangen usw.

### Tanzbär

**Material:** Stöckchen, Rasselketten, Bärenhaut, Bärenreiberhut

Der Bärenreiber dirigiert den Bären mit einem Stock auf die Bühne. Der Bär ist gefesselt mit einer rasselnden Kette. Er will den Bärenreiber ohrfeigen, aber dieser weicht aus. Zirkusmusik - Der Bär zerreit seine Ketten und tanzt. Der Bärenreiber lauert mit der Kette, bis der Bär mit dem Fu in die Falle tappt und zieht die Kette zu. Der Bär muss wieder seinem Herrn folgen.

**Bitte das Kleingedruckte immer zuerst lesen:** Vielleicht brauchen Sie diese Karten überhaupt nicht! Oft reicht eine Kiste mit beliebigem Material. Die Kinder funktionieren die Dinge um zu dem, was sie gerade brauchen. Bereiten Sie aber leere Schachteln vor für die Kleingruppen, dass die Kinder nicht bei jeder Übungsstunde um ihr Material streiten müssen!

**Schminke:** Statt Schminke bei den Zirkusleuten Halbmasken oder Hutmasken und Perücken verwenden, dass sie schnell ihre Rollen wechseln und bei mehreren Nummern mitwirken können.

Nur Harlekin und Colombine bleiben in ihren Rollen und können sich weiß schminken. Sämtliche Nummern sind für Grundschüler geeignet und sollten, wenn ältere Kinder mitmachen, durch "echte" Zirkuskünste ergänzt werden. Mehr als neun Nummern sollten nicht ins Stück eingefügt werden, einschließlich der Nummern von Harlekin und Colombine. Die Musik gibt den Kindern das zeitliche Maß vor. Eineinhalb bis höchstens drei Minuten pro Nummer!

## K 7 - Die Lieder

M. Kohler Die drei Federn

### Der Zirkus ist da

Text in den beiden Dreiertakten zwei Schritte vorwärts, in den beiden Vierertakten ein Wiegeschritt zurück

Sopran



Der Zir-kus ist da mit Af-fen Bä-ren tral-la-la, der

s



Zir- kus ist da, mit Clown und Glanz und Glo-ri-a, der

s



Zir- kus ist da!

Der Zirkus ist da!  
Mit Hokus Pokus Zauberei  
Der Zirkus ist da!  
Mit Dideldum und viel Geschrei  
Der Zirkus ist da!

Der Zirkus ist da,  
hier ist der Wagen mit dem Zelt  
Der Zirkus ist da!  
So zieht er durch die ganze Welt,  
der Zirkus ist da!

Ital. Volkslied  
Bella Bimba

Refrain

Sopran



Ma co-me ba-li-bel-la Bim-ba, bel-la Bim-a, bel-la Bim-ba, ma

S



co- me ba- li bel- la Bim- ba, bel- la Bim- ba, ba- li ben!

S



Dreht euch im Krei- se! Wiegt euch und schwingt euch!

Refrain

S



Tanzt nach der Wei- se die euch ge- fällt!

Tanzanleitung: Seite 26

## K 8 - Requisitenliste:

**Unterstreiche, was du brauchst und schreibe dazu, was du nicht auf der Liste findest! Helft euch gegenseitig!**

**alter König:** Krone auf weißer Perücke, Umhang, Zepter, Thron

**die Alte:** schwarzes Spitzentuch und Kugel,

**zwei Prinzen:** goldenes und silbernes Stirnband, Umhang

**Dummling:** Klebesternchen auf der Stirn, Umhang

**drei Federn:** Cancan-Röcke, Stirnbänder mit Federn; 3. Feder: Rupfensack, Stirnband mit Feder, Prinzessinnenkleid

**Colombine und Harlekin:** weiße Hüte, Tüllröckchen und weißer Anzug, Tuch, Seifenblasenspiel

**Schäferin:** Pelz und Wagenrad

**Itschen:** Handschuhe, mit Schwarzlichtfarben bemalt, Rahmen mit schwarzem Verstecktuch-Tuch

Wand mit schwarzem Filztuch und Schlitz, aus dem die Itschen auftreten, Schwarzlichtlampe, Lampe mit Dimmer

**Zirkuswagen Bollerwagen oder Leiterwagen mit runden Weidenzweigen und Leinentuch als Aufbau, Einstieg aus bunten Streifen**

**Zirkuszelt (buntes Tuch, Ringschrauben, Perlonschnüre)**

**Zirkusleute: Bitte eintragen, was ihr spielt und was ihr dazu braucht!**

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

**Meine Aufgaben im Stück, wie ich aussehe, was ich mir vorstelle: Zeichne alles auf ein leeres Blatt!**