

# Vom Spielmärchen zum Märchenspiel

Kindertheater aus dem freien Rollenspiel entwickeln

Monika Kohler

Heft 3



Fundevogel

## Inhalt

<b>Fundevogel, was ist denn das für einer?</b>	<b>4</b>
<b>Voraussetzungen und Überlegungen zum Stück:</b>	<b>4</b>
<b>Realisierungshilfen für die Spielleiter</b>	<b>8</b>
<b>1. Phase: Das freie Rollenspiel</b>	<b>8</b>
1. Spieleinheit: Märchenspaziergang in den Wald (Dauer: drei Vollstunden)	8
2. Spieleinheit: Das Märchen vergegenwärtigen	12
3. Spieleinheit: Das Märchen bildlich erfassen, Handlungsabschnitte gewinnen	15
4. Spieleinheit: Das Märchen in Szenen: Im Wald	17
5. Spieleinheit: Fundevogel in der Schule	19
6. Spieleinheit: Fundevogel und Lenchen	21
7. Spieleinheit: Die Köchin	23
8. Spieleinheit: Das schlechte Geheimnis, die Flucht, die Traumreise von der schönen Begegnung	25
9. Spieleinheit: Unsere Traumreisen	28
10. Spieleinheit: Das Filmteam, Anfangsszene und die Knechte und der Rosenbusch	29
11. Spieleinheit: Ende der Geschichte und das Finale	31
<b>II. Vom Spielen zum Vorspielen</b>	<b>33</b>
2. Übungseinheit: Beschäftigung mit dem Szenenheft	34
Vorschlag für die Probenarbeit nach der Rollenwahl: 6 Wochen	34
<b>III. Die Aufführungen:</b>	<b>36</b>
<b>Fundevogel , Beispiel für eine Textgestaltung</b>	<b>36</b>
1. Bild: Im Wald	36
2. Bild: Im Jägerhaus:	39
3. Bild: Auf der Wiese	41
4. Bild: Das Filmteam beim Rosenbusch	42
5. Bild: Der öde Platz	43
6. Bild: Der Drehort des Filmteams	45
7. Bild: Finale	47
<b>Kinderheft zu Fundevogel</b>	<b>49</b>
K 1 - Die Märchenerzählung, Brüder Grimm:	50
K 2 - Karten für Ratespiele	52
K 3 - Geheimnisgeschichten - Ordne die guten und schlechten Geheimnisse!	53
K 4 - Die Rollen – Was sind meine Rollen? – Was brauche ich?	55
K 5 - Szenenvorlage zum Märchenspiel	58

K 6 - Szenenvorlage einfach : Zeichnen oder Notieren	62
K 7 - Szenen – Das Filmteam	66
K 8 - Szenenvorlage mit Filmszenen	68
K 9 - Bastelvorschläge für die Schwarzlichtszenen	72
K 10 - Vorschlag für den Bühnenaufbau	73
K 11 - Die Lieder	74

### **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>

## Fundevogel, was ist denn das für einer?

Er weiß nicht, ob er Vogel ist oder Mensch. In keiner Gesellschaft, in der er lebt, kommt er zurecht. Immer ist er anders als alle anderen und will doch sehnsüchtig dazugehören!

Im Wald kann er nicht mitfliegen, wenn die jungen Vögel ausfliegen – In der Schule weiß er nicht einmal, wie „man“ den Füller hält. Was immer er in die Hände bekommt geht zu Bruch.

Der Förster hat ihn im Wald auf einem Baum gefunden und seinem einsamen Töchterlein zum Spielen geschenkt. Für Lenchen wird er mehr als ein Spielzeug. Er wird ein lieber Freund. Die Kinder bestärken sich gegenseitig in Liebe und Treue. Sie führen einander durch alle Bedrohlichkeiten.

„Verlässt du mich nicht, verlass ich dich auch nicht!“ – „Nun und nimmermehr!“ wird zum Zauberspruch gegen alle Angst.

### Voraussetzungen und Überlegungen zum Stück:

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

**Rollen:** zwischen 12 und 20 Spieler

**Märchenbesetzung:** Fundevogel, Lenchen, Mutter, Raubvogel, junge Vögel, Förster, alte Köchin, drei Knechte

**Zwischenszenen:** a) Bären und Hasen (Chor), b) Zirkusdarsteller nach Wahl (auch Chor), Zauberer c) Agentin (wurde bei uns von einem dementsprechend ausgestaffierten Jungen gespielt)

**„Kamerateam“:** Regisseur, Kameramann, Techniker (Licht, Ton), James Blond, "Stuntman"

Außer Fundevogel und Lenchen können alle Spieler mehrere Rollen spielen.

**Chor und Instrumentalgruppe:** Bestimmt ist jemand aus dem Kollegium bereit, mit seiner Klasse oder Musikgruppe den musikalischen Part zu übernehmen. (Wenn nicht, sollten Sie passende Konservenmusik aussuchen)

**Inhalt:** Ein kleiner Junge wird im Wald von einem Raubvogel seiner schlafenden Mutter geraubt. Ein Förster findet das schreiende Kind hoch oben auf einem Baum und bringt es zu seiner Tochter Lenchen nach Hause. Er heißt jetzt Fundevogel und ist Lenchens liebster Gefährte. Die alte Köchin will den Jungen kochen. Lenchen und Fundevogel fliehen. Dreimal schickt die Köchin die Knechte hinterher, aber Fundevogel und Lenchen verwandeln sich zuerst in einen Rosenbusch mit einer Rose darauf, dann in eine Kirche mit einer Krone darin und zum Schluss in einen See mit einer Ente darauf. Als die Köchin den See austrinken will, zieht die Ente sie in den See.

**Theaterfassung:** Ein Filmteam stört auf der Suche nach seinem Drehort laufend die Märchenhandlung. Vom "Schusswechsel" im Wald zu Beginn des Stückes bis zum Schluss, wo sich die Hilflosigkeit des Kinohelden, der mit „echten“ Problemen nicht umgehen kann, gegenüber der bedrohlichen Köchin herausstellt, tragen die Begegnungen zur Klärung von Inhalt und Gefühlswelt des Märchens bei. Sie kontrastieren und pointieren das Geschehen.

**Traumreisen:** Lenchen und Fundevogel ruhen am Wald aus (am Fels, auf der Wiese), da erleben sie etwas. Dreimal wird Platz für die Kinder geboten, ihre ureigenen individuellen Träume (oder auch

Soap- Opera!) einzubringen, in der Spielgruppe auszuprobieren, eventuell ins Stück einzufügen. Hier wird aus den Träumen ein Zauberer ins Stück eingefügt.

### **Werktreue oder: Wie kommt James Blond zu Fundevogel?**

Im Jahr zuvor hatten wir das lange Märchen „Die zwei Brüder“ (Grimm) umgesetzt. Um Längen zu vermeiden, spielten wir verschiedene Szenen als Video dazwischen. Das Drehen der Szenen, das eine ortsansässige Familie übernahm, hat den Kindern so gefallen, dass wir aus unserem Drehort, dem Wald, fast nicht mehr herausgekommen sind! Eine Gruppe Jungen war im nächsten Schuljahr noch immer so begeistert vom Filmen, dass sie beim freien Rollenspiel nur filmen wollten. Sie bauten sich aus Karton eine Kamera mit „echtem Blinklicht“ und stritten heftig und lautstark um die Rollen als „Stuntman“ und Kameramann. Meine Co- Spielleiterin Gretl Vogt und ich beäugten gespannt die Entwicklung dieser Kleingruppe, halfen nur vorsichtig, die Streitereien beizulegen und eigene Wege zu finden. Derweil spielten die anderen Kleingruppen Szenen aus dem Märchen. Mein kreativer Notstand wurde immer verzweifelter: Wie konnte die „James-Blond-Gruppe“ in das Theatergeschehen integriert werden? Ich wollte doch nichts an den Haaren herbeiziehen! Ich entschloss mich, Begegnungspunkte zu schaffen: Drehort – Märchenort, und schon war alles Steuern meinerseits überflüssig. Das Kontrastspiel von „Action“ im Filmgeschehen und „Lieb und Treu“ im Märchengeschehen machte den Zuschauern in eindringlicher Weise die Wahrhaftigkeit im Märchen klar. Deshalb habe ich für weitere Inszenierungen von „Fundevogel“ die James Blond Szenen mit eingeplant.

Darf „man“ so mit Märchen umgehen? - Ja!

Märchen, das sind Kaleidoskope: Die Motive gleichen den Perlen im Inneren der Röhre, die Spiegel den Handlungsräumen - und schon ergeben sich immer neue Bilder, auch für die Kinder unserer Zeit mit ihrem "Background" und ihren Spielbedürfnissen.

Ist „es“ nicht kitschig und völlig unrealistisch, wenn sich zum Schluss Vater und Mutter kriegen und die Kinder „immer“ bei ihnen bleiben...?

Während in vielen Märchen die alten Eltern nicht mehr auftauchen und ein neues Königreich erworben wird, heißt es bei Fundevogel, dass die Kinder zu den Eltern heimkehren. Also wählen wir für einen positiven Ausgang des Theaterstückes die Rückkehr der guten Eltern im Sinne einer "Neu-Beelterung". Die Eltern nehmen nicht mehr die Rolle der Mächtigen ein. In subjektaler Sichtweise sollen sie die verinnerlichten guten Eltern darstellen, also die eigene gutmeinende, unterstützende Antriebskraft.

Und warum versinkt die Köchin von selbst im See? Weil die Kinder im Spiel aus der Märchenfigur menschliche Aspekte erspielt haben: Die Dienstbarkeit und Sorge der Köchin für Lenchen und den Förster, ihre Aufgebrachtheit, wenn Fundevogel den Ball auf den frisch gedeckten Tisch wirft. - Sie wird zur Verliererin im Spiel, also von selbst immer schwächer. Und wir müssen Lenchen nicht zur Mörderin machen. Übrigens kommt die Köchin auch in verwandten Märchen durch eigenes Versagen um.

**Hintergrund:**

**Zur Thematik:** Ein Aspekt des Märchens ist der Bedrohung des Menschen durch den Tod. Es zeigt, wie sich der Mensch diesem Problem in den verschiedenen Lebensaltern angemessen stellen kann.

Es kann auch als Lebensreise gedeutet werden, als Spanne zwischen Geburt und Tod, in der die jeweiligen Lebenskrisen gemeistert werden müssen, bevor eine neue Lebensphase reif und stimmig gelebt werden kann.

**Zu den Typen:**

Die Köchin: Kommt in einem Märchen eine Zauber übende Frau mit einem Kessel vor, handelt es sich um die Märchenform eines Mythos, der nicht nur bei den Griechen und Römern weitergegeben wurde, sondern auch bei den Germanen und Kelten. Die alten Göttinnen beherrschten die Kunst des Siedens - Leben und Tod konnten sie spenden aus ihrem „Kessel“, der oftmals auch als Uterus gedeutet wird. (Vera Zingsem, Der Himmel ist mein die Erde ist mein) In „Fundevogel“ ist diese Herrschergöttin zur alten Köchin geworden, die Fundevogel mit dem Tod bedroht.

Fundevogel: Vogelmenschen oder Vogelgötter sind uns schon aus ägyptischen Mythen bekannt (Horus). Diese Luftbewohner symbolisieren die Verbindung von Himmel und Erde. Der Evangelist Johannes hat als Symbol einen Adler bei sich als Zeichen des scharfen Geistes. Im Märchen ist Fundevogel einer, der den Boden unter den Füßen verloren hat. Im Spiel haben wir Fundevogel sogar mit in die Schule genommen! Wir haben ausprobiert, wie es sich anfühlt, von der ganzen „Meute“ verspottet zu werden. Wir haben auch die herrliche Freiheit ausprobiert, anders sein zu dürfen: Etwas mit Vogelaugen zu sehen und mit Vogelkrallen zu greifen.

Lenchen: Nur in Geborgenheit und Liebe ist es möglich, der Bedrohung des menschlichen Lebens und der Angst ins Auge zu sehen. „Verlässt du mich nicht, verlasse ich dich auch nicht! - Nun und nimmermehr!“ Lenchens Märchenformel macht die Kinder stark und verleiht ihnen Kräfte gegen die Angst und Verlorenheit und für die Wandlungsfähigkeit, die der Vergänglichkeit die Schrecken nimmt. Lenchen ist zauberkundig und hat, wie die alte Köchin, beide Aspekte in sich: das Hegen und Pflegen und das Töten. Sie ist es, die Fundevogel beschützt, aber sie ist es auch, die als Ente die Köchin in den Teich zieht, bis sie ertrinkt (was auf der Bühne abgeschwächt wird).

Das James - Blond – Team: Standardsätze: „Oh du trübe Linsensuppe mit Filmsalat!“ - „Optimal!“

Der Regisseur, die Kameraleute, Techniker und Schauspieler kommen in den Wald, wo die Mutter mit ihrem Sohn Holz sammelt. James Blond und die Gangster schießen wild umeinander. Mutter und Söhnchen heben erschreckt die Hände hoch. Der Regisseur schimpft sie, weil sie am Drehort unbefugt umeinander laufen. Aber die Mutter beweist ihnen mit einem Theaterplakat, dass hier das Märchen Fundevogel gespielt wird und dass der Drehort für den James Blond Film wo anders sein müsse.

Fundevogel und Lenchen sind in einen Rosenbusch mit einer Rose verwandelt, die Knechte stehen bedrohlich davor. Der Regisseur freut sich, dass endlich mal richtig wilde Kerle von der Agentur geschickt worden sind. Er gibt Anweisungen: Hackebeilchen höher! Schlitzmesser blitzen lassen, Hut tiefer ziehen...Die Knechte wollen reden, doch der Regisseur sagt: "Halt mal die Klappe!" Ein Knecht reißt ihm die Klappe aus den Händen,... Das Handy klingelt, die alte Köchin fragt, ob die Knechte den Rosenbusch abgehackt haben, aber der Rosenbusch ist weg! Wieder ist der Konflikt zwischen Drehort und Märchenschauplatz aus zu diskutieren. (Nur ein Knecht hatte ein Spiel-Handy organisiert, die anderen nahmen Gymnastikkeulen. Nach dem Spiel untersuchten einige Kinder, die zugeschaut hatten, die Keulen: Ob man wirklich damit telefonieren kann?)

Lenchen und Fundevogel sind am "Öden Platz" beim Zauberer. Das James -Blond- Team platzt in die Vorstellung und will den Zauberer vertreiben. Aber der Zauberer verwandelt das Filmteam mittels Zaubersprüchen in Bären und Hasen. Die Knechte kommen und erhalten per Handy Anweisung, sie sollten die Kirche abbrechen, in die Fundevogel verwandelt ist. Aber da kommen "wilde" Bären auf die Knechte zu und sie ergreifen die Flucht. Lenchen zaubert aus den Bären wieder das Filmteam hervor und flieht mit Fundevogel. Die Köchin tobt am Handy und lässt die Knechte durchs Handy vom Blitz erschlagen. Der Regisseur ist begeistert. Diese Nummer will er kaufen und verhandelt mit der Köchin. Diese droht, dass sie jetzt selber kommt. James Blond bemerkt, dass die Knechte ja wirklich tot sind. Sie sollen als Leichen im James- Blond-Film mitwirken und werden weggeschleppt.

Endlich hat das Filmteam seinen Drehplatz gefunden. James Blond soll eine feindliche Agentin verführen, aber er traut sich nicht. Auch die "Agentin" ist sehr schüchtern. Die Szene misslingt mehrmals. Der Regisseur tobt. Da kommen Fundevogel und Lenchen auf die Bühne gestürzt. Die Köchin selbst ist hinter ihnen her. Sie sagen ihren Zauberspruch und umarmen sich ungestüm. Der Regisseur ist begeistert. Er hat gar nicht gemerkt, dass das die falschen Darsteller sind. Fundevogel und Lenchen bitten dringend um Hilfe, aber das Filmteam verdrückt sich. James Blond sagt, er sei doch nur im Film, nicht für wirkliche Probleme zuständig.

Beim Finale filmt das Filmteam den Zauberer, Fundevogel und Lenchen werden gefeiert. Sie sollen im nächsten Film die Hauptrollen kriegen, aber sie wollen nicht. Die Schlusszene zwischen den Eltern und Kindern findet der Regisseur wieder optimal. Als er erfährt, dass der Kameramann vergessen hat, die Szene zu filmen, fällt er in Ohnmacht und wird rausgetragen.

Anmerkung: Oft wird ein Spiel durch eine Nebenhandlung so bereichert, dass ich diese für spätere Aufführungen einfüge. Im Märchen „Fundevogel“ möchte ich den „James Blond“ – Film nicht mehr missen.

## Realisierungshilfen für die Spielleiter

### 1. Phase: Das freie Rollenspiel

#### Die Einführungsstunden

Vor Beginn des Märchenprojektes verwenden Sie ein bis zwei Stunden um die Kinder kennen zu lernen, dass auch die Kinder sich untereinander kennenlernen. Dann können Sie sich mit der neuen Gruppe in den Park oder in den Wald trauen: Informieren Sie die Eltern rechtzeitig in einem Elternbrief!

#### 1. Spieleinheit: Märchenspaziergang in den Wald (Dauer: drei Vollstunden)

**Material:** Elternbrief, Absperrband oder rote Wolle, Tuch zum Einsammeln der Fundstücke, Raubvogelmaske, Rahmentrommel, "Brotzeit", z.B. Lakritz - "Würmer" für die Raubvögel. Markierungsbänder zum Umhängen oder Kappen in zwei Farben, K 1-Originalmärchen

Der Erzähl- Ort und die Zeit

*Der schönste Erzähl -Ort für dieses Märchen ist ein Wald. Rechnen Sie drei volle Stunden für einen Spaziergang mit Unterbrechungen ein! Markieren Sie auf dem Weg in den Wald die Spielreviere:*

Spielrevier 2: gemähte Wiese am Waldrand

Spielrevier 1: ein Waldstück mit großem Platz für Sitzkreis als Treffpunkt

*Zeigen Sie den Kindern für das Anfangsspiel im Wald Markierungspunkte von ca. 100 mal 50 Metern (Wege oder Bach als Grenze, markante Bäume oder Hügel, unklare Grenzen mit Markierungsband oder roter Wolle klar machen). Der Weg zum Wald sollte nicht länger als fünfzehn bis zwanzig Minuten dauern, also brauchen Sie vielleicht einige Eltern für Fahrgemeinschaften.*

**Schwerpunkt:** Die Atmosphäre des Waldes aufnehmen, das Märchen kennenlernen.

**Überblick:** Nach dem Laufspiel „James Blond und die Gangster“ sammeln die Kinder kleine Fundstücke wie Blätter, Tannenzapfen, Moos und Steine, legen sie im Kreis und setzen sich. Es folgt der erste Teil der Erzählung, dann das Spiel: Wie die Vögel das Fliegen lernen. Nach der Erzählung von Lenchen und Fundevogel im Försterhaus folgt eine Version des „Schwarze Köchinnen-Spiels“: „Die Köchin schleppt Wasser“: Ein Sprech- und Laufspiel. Es folgt die Erzählung bis zu den drei Verwandlungen: Rosenbusch, Kirche und Krone und See und Ente. Nach einem rhythmischen Pantomime-Spiel, in dem die Schritte der Knechte wechseln mit dem Darstellen der Zauberszenen in Zeitlupe endet die Erzählung. Der Wald-Nachmittag klingt aus mit einem Picknick.

## Die Spiel- und Erzählaktion

**Ankommen: (20 Min.)** *Prüfen Sie, ob die Kleidung der Kinder geeignet ist! Klären sie die Signale und Verhaltensregeln und üben diese, bevor Sie losgehen. Die Kinder machen diese Ordnungsübungen gerne, wenn sie dafür gelobt werden.*

### **Partnerhilfe:**

Suche dir einen Partner aus! Die Partner passen auf einander auf. Keiner soll verloren gehen im Wald. Melde dem Spielleiter Verletzungen und Störungen aller Art.

### **Handzeichen:**

Hebt der Spielleiter den rechten Arm, versammeln sich alle Kinder hinter ihm in der Reihe mit ihrem Partner.

Hebt der Spielleiter beide Zeigefinger, will er etwas erklären: Alle Kinder sind still und machen die Ohren auf!

Winkt der Spielleiter mit der Hand, dürfen die Partner in ihrem Tempo gehen bis zum nächsten Zielpunkt.

### **Klangzeichen:**

Drei Pfliffe beenden im Wald bei großem Abstand jedes Spiel. Wir machen möglichst wenig Lärm im Wald.

Eltern: Stellen Sie den Kindern die Eltern als Begleitpersonen vor: Sie sind für alle Kinder da und spielen mit! (Diese Erklärung hilft gegen ratschende, unaufmerksame oder besser wissende Eltern – Kommt alles vor!)

Beobachtungsaufgabe für den Weg:

Stellen Sie eine geeignete Beobachtungsaufgabe für unterwegs, zum Beispiel: große Vögel suchen.

**Einstimmen:** (25 Min.) James Blond und die Gangster

Die Kinder dürfen das alte "Räuber- und- Gendarm- Spiel" als "James Blond und die Gangster" neu erfinden, Geheimdienstler und Gangster ernennen und für das Spiel wenige, aber verlässliche Regeln finden:

Wie kennt man die Gangster von den Geheimdienstlern auseinander? – Bänder oder Kappen als Markierungen

Wie werden die Gangster zu Gefangenen? (Gewalt vermeiden!)- Berührung an der Schulter

Wo halten sich die Gefangenen auf? – Platz abstecken

Wie können sie befreit werden? - Abschlag eines freien Gangsters

Wie endet das Spiel? -nach fünfzehn Minuten durch drei Pfliffe

Ruhig werden: (10 Min.)

*Nach der Durchführung des Spiels und einer kurzen Aussprache geben Sie den Kindern den Auftrag, dass jedes im Spielrevier noch drei Fichtenzapfen (bunte Blätter, Kiefernzapfen oder was es sonst gibt) sammeln und beim Treffpunkt an den Kreis legen soll. Wenn der Kreis fertig ist, setzen sich alle hinter ihre Fundstücke und Sie bereiten das Märchen vor:*

Wilde Schießereien im Wald sind eher selten. Was tun die Menschen alles im Wald? - kurze Aussprache - "Jetzt erzähle ich euch unser Märchen. Es fängt an mit einer Mutter, die im Wald Tannenzapfen sammelt. Seid ihr bereit?"

### **Die Märchenerzählung – Original Grimm Teil 1 (5 Min.)**

Es war einmal ein Förster, der ging in den Wald auf die Jagd, und wie er in den Wald kam, hörte er schreien, als ob's ein kleines Kind wäre. Er ging dem Schreien nach und kam endlich zu einem hohen Baum, und oben darauf saß ein kleines Kind. Es war aber die Mutter mit dem Kinde unter dem Baum eingeschlafen, und ein Raubvogel hatte das Kind in ihrem Schoße gesehen: da war er hinzu geflogen, hatte es mit seinem Schnabel weggenommen und auf den hohen Baum gesetzt.

Rollenspiel in der Gruppe: Der Raubvogel und das kleine Kind.

Nehmen Sie eine Vogelmaske in die Hand und holen Sie ein Kind in die Kreismitte, das den „Raubvogel“ spielen will und ein Kind für das „kleine Kind“. Malen Sie mit allen Kindern im Kreis die Situation aus: Wenn du das kleine Kind wärest und es käme so ein großer, schöner Vogel zu dir“. Lassen Sie das Gespräch zwischen Vogel und Kind von zwei bis drei Partnergruppen vorspielen.

Erzählung: (5 Min.)

Der Förster stieg hinauf, holte das Kind herunter und dachte: Du willst das Kind mit nach Hause nehmen und mit deinem Lenchen zusammen aufziehen. Er brachte es also heim, und die zwei Kinder wuchsen miteinander auf. Das aber, das auf dem Baum gefunden worden war, und weil es ein Vogel weggetragen hatte, wurde Fundevogel geheißt. Fundevogel und Lenchen hatten sich so lieb, nein so lieb, daß wenn eins das andere nicht sah, ward es traurig.

Der Förster hatte aber eine alte Köchin, die nahm eines Abends zwei Eimer und fing an, Wasser zu schleppen, und ging nicht einmal, sondern viele Mal hinaus an den Brunnen. Lenchen sah es und sprach: „Hör einmal, alte Sanne, was trägst du denn so viel Wasser zu?“ – Wenn du's keinem Menschen wieder sagen willst, so will ich dir's wohl sagen.“ Da sagte Lenchen nein, sie wollte es keinem Menschen wieder sagen, so sprach die Köchin: „Morgen früh, wenn der Förster auf die Jagd ist, da koche ich das Wasser und wenn's im Kessel siedet, werfe ich den Fundevogel ein und will ihn darin kochen.“

### **Kreisspiel mit Fangen: (25 Min.)**

*Spielerklärung: "Die Köchin holt Wasser" (Verwenden Sie einen kleineren Aktionskreis als beim Gangsterspiel!)*

Geht im Kreis und spricht immer lauter: " Die Köchin holt Wasser, holt Wasser, holt Wasser!" dann wechselt ihr die Richtung und spricht ganz leise: "Schlurf schlapp, sie schleppt, sie schleppt, sie

schleppt!" Das wiederholt ihr so lange, bis die Köchin schreit: "Das Wasser kocht!" Dann rennt ihr alle weg. Wen die Köchin abschlägt, der ist die nächste Köchin.

Und wann darf die Köchin rufen? Wenn sie alle Tannenzapfen aus dem Kreis eingesammelt hat und auf ein Tuch (den "Kessel") in der Kreismitte gelegt hat. Sie knüpft es zusammen, nimmt es auf den Rücken, ruft und rennt los. Ist jemand abgeschlagen, kehren alle in den Kreis zurück. Die alte Köchin zerstreut die Fundstücke, die neue Köchin sammelt sie ein. Beim letzten Spiel rennen alle zum Treffpunkt 2 an den Waldrand.

**Varianten:** Jeder, der abgeschlagen ist, bleibt eine Köchin, die letztabgeschlagene muss die Fundstücke sammeln. Man kann auch mit mehreren Köchinnen spielen, dass die Gruppe mehr Druck bekommt.

**Erzählung:** (20 Min.)

Des andern Morgens in der Frühe stieg der Förster auf und ging auf die Jagd, und als er weg war, lagen die Kinder noch im Bett. Da sprach Lenchen zu Fundevogel: „Verlässt du mich nicht, so verlass ich dich auch nicht“, so sprach Fundevogel: „Nun und nimmermehr.“ Da sprach Lenchen: „Ich will es dir nun sagen, die alte Sanne schleppte gestern Abend so viele Eimer Wasser ins Haus; da fragte ich sie, warum sie das täte, so sagte sie, wenn ich´s keinem Menschen sagen wollte, so wollte sie es mir wohl sagen: sprach ich, ich wollte es gewiss keinem Menschen sagen: da sagte sie. Morgen früh, wenn der Vater auf die Jagd wäre, wollte sie den Kessel voll Wasser sieden, dich hineinwerfen und kochen. Wir wollen aber geschwind aufsteigen, uns anziehen und zusammen fortgehen.“

Also standen die beiden Kinder auf, zogen sich geschwind an und gingen fort. Wie nun das Wasser im Kessel kochte, ging die Köchin in die Schlafkammer, wollte den Fundevogel holen und hineinwerfen. Aber als sie hineinkam und zu den Betten trat, waren die Kinder alle beide fort: da wurde ihr grausam Angst, und sie sprach vor sich: „was will ich nun sagen, wenn der Förster heimkommt und sieht, daß die Kinder weg sind? Geschwind hinten nach. Daß wir sie wieder kriegen.“

Da schickte die Köchin drei Knechte nach, die sollten laufen und die Kinder einlangen. Die Kinder aber saßen vor dem Wald, und als sie die drei Knechte von weitem laufen sahen, sprach Lenchen zum Fundevogel: „Verlässt du mich nicht, so verlass ich dich auch nicht“, so sprach Fundevogel: „Nun und nimmermehr.“ Da sagte Lenchen: „Werde du zum Rosenstöckchen und ich zum Röschen darauf.“ Wie nun die drei Knechte vor den Wald kamen, so war nichts da als ein Rosenstrauch und ein Röschen obendrauf, die Kinder aber nirgend. Da sprachen sie: „Hier ist nichts zu machen“, und gingen heim und sagten der Köchin, sie hätten nichts in der Welt gesehen als nur ein Rosenstöckchen und ein Röschen obendrauf. Da schalt die alte Köchin: „Ihr Einfaltspinsel, ihr hättet das Rosenstöckchen sollen entzweischneiden und das Röschen abbrechen und mit nach Haus bringen, geschwind und tut´s.“ Sie mussten also zum zweiten Mal hinaus und suchen. Die Kinder sahen sie aber von weitem kommen, da sprach Lenchen: „Verlässt du mich nicht, so verlass ich dich auch nicht“, Fundevogel sagte: „Nun und nimmermehr.“ Sprach Lenchen: „So werde du eine Kirche und ich die Krone darin.“ Wie nun die drei Knechte dahin kamen, war nichts da als eine Kirche und eine Krone darin. Sie sprachen also zueinander: „Was sollen wir hier machen, lasst uns nach Hause gehen!“ Wie sie nach Hause kamen, fragte die Köchin, ob sie nichts gefunden hätten: So sagten sie nein, sie hätten nichts gefunden als eine Kirche, da wäre eine Krone darin gewesen. „Ihr Narren“, schalt die Köchin, warum habt ihr nicht die Kirche zerbrochen und die Krone mit heimgebracht?“ Nun

machte sich die alte Köchin selbst auf die Beine und ging mit den drei Knechten den Kindern nach. Die Kinder sahen aber die drei Knechte von weitem kommen und die Köchin wackelte hintennach. Da sprach Lenchen: „Verlässt du mich nicht, so verlass ich dich auch nicht“. Da sprach der Fundevogel: „Nun und nimmermehr.“ Sprach Lenchen: Werde zum Teich und ich die Ente darauf.“

**Rhythmisches Spiel: (10 Min.)**

Geht alle zum Klang der Trommel im Kreis! Das sind die Schritte der Knechte. Schweigt die Trommel, verwandelt ihr euch in Zeitlupe zu zweit in einen Rosenstock mit Rose! ( ..in eine Kirche mit Krone drin, ..in einen See mit Ente drauf)

**Erzählschluss:**

(5 Min.)Die Köchin aber kam herzu und als sie den Teich sah, legte sie sich drüber hin und wollte ihn aussaufen. Aber die Ente kam schnell geschwommen, fassete sie mit ihrem Schnabel beim Kopf und zog sie ins Wasser hinein: da musste die alte Hexe ertrinken. Da gingen die Kinder zusammen nach Haus und waren herzlich froh; und wenn sie nicht gestorben sind, leben sie noch.

Rast: ( 20 Min.) Ausruhen, essen, trinken, reden

Ausklang: (5 Min.) Nehmt euch zur Erinnerung etwas Schönes aus dem Wald mit! Aber leider dürft ihr keinen riesigen Ast mitnehmen, nur etwas ganz Kleines!

*Heimweg oder Heimfahrt (20 Min.), weitere 10 Min. sind für die Verzögerungen beim Arbeitswechsel eingeplant))*

## 2. Spieleinheit: Das Märchen vergegenwärtigen

Material: Handschmeichler, Karten für den "kreativen Notstand", Rahmentrommel, Arbeitsblatt Musik, Langbank, Überschriften, zerteilte Postkarten, Regeln für das freie Rollenspiel (Heft 1, Einführung Seite 14)

Schwerpunkt: Gemeinsam das Märchen erzählen, freies Rollenspiel ausprobieren.

Überblick: Nach einem frei gewählten Spiel aus dem Waldspaziergang erzählen die Kinder das Märchen nach. Dabei wechselt der Handschmeichler von Erzähler zu Erzähler. Dreimal werden Übungen in die Erzählung der Kinder

eingeflochten: Das Spiel von der müden Mutter, Lenchen bringt Fundevogel Manieren bei und verschiedene komische Gangarten der Knechte. Es folgt das freie Rollenspiel des ganzen Märchens in Gruppen. Einzelne ausgewählte Szenen werden vorgespielt. Am Schluss wird der Umgang miteinander beim Spiel überdacht und unterschieden zwischen traurigen und heiteren Szenen.

**Ankommen:**

Lassen Sie die Kinder, die vor Stundenbeginn kommen, helfen beim Herrichten von Tischen und Stühlen für die Lenchen/ Fundevogel - Szene

**Einstimmen (10 Min.)**

Erinnern Sie an die Spiele im Wald, wählen Sie mit den Kindern ein Spiel aus und setzen es um für den Raum.

**Spielzeit:**

Übung im Kreis: (5 Min.) Erinnern Sie die Kinder an die Geschichte im Wald und lassen Sie im Kreis erzählen: Wer den Handschmeichler hat, erzählt und gibt ihn nach einiger Zeit weiter.

*Unterbrechen Sie die Erzählung der Kinder höchstens an drei Stellen für Übungen oder Spiele: Erzählen Sie, dass die Mutter immer müder wird und einschläft.*

Rhythmische Übung und Partnerübung: (10 Min.) Zur Trommel sammeln wir ganz flott vorhandene oder nicht vorhandene Tannenzapfen und werden immer müder.

Partnerübung: Teilen Sie Postkarten aus, die in zwei Teile zerschnitten sind. Die zwei Kinder, die sich dadurch zusammenfinden, spielen miteinander, wie die Mutter immer müder wird und einschläft und wie das Kind nach Hause will, Hunger hat und sich langweilt.

Stoppen Sie die Erzählung (5 Min.) zum zweiten Mal bei der Stelle, wie Fundevogel im Försterhaus mit Lenchen spielt und klären Sie die Spielsituation:

Freies Rollenspiel in Partnerarbeit: (10 Min.) Fundevogel hat lange Zeit im Horst der Raubvögel gelebt, so lange, bis die anderen Jungen ausgeflogen waren und er alleine war. In dieser Zeit hat er alle Manieren vergessen! Lenchen muss ihm alles neu lernen! Ich teile wieder die zerschnittenen Postkarten aus und ihr spielt mit euren Partnern, wie Fundevogel von Lenchen wieder mit viel Mühe Manieren lernt.

Gruppenübung: Die Knechte.

Die dritte Unterbrechung erfolgt nach den Verwandlungen (10 Min.). Üben Sie mit der ganzen Gruppe, wie die dummen, groben Knechte komisch gehen, zum Beispiel geben Sie die Anweisungen (10 Min.):

Die Knechte haben alle zu große Stiefel an und schlurfen.- Die Knechte haben so viel Kraft, dass sie mit einem Bein auf der Langbank und mit dem anderen auf dem Boden gehen. Geht durch den Raum und denkt euch komische Gangarten für die Knechte aus.

Es folgt das Schaulaufen der Knechte: Ein Kind zeigt seine Gangart, die anderen machen sie anschließend nach.

Freies Rollenspiel: (20 Min.)

Nach dem Ende der Erzählung spielen die Kinder in frei gewählten Gruppen mit vier bis fünf Kindern das Märchen.

*Jedes Team bekommt einen eigenen Platz zum Spielen. Besprechen Sie kurz die Regeln für das freie Rollenspiel (Heft 1 Seite 14). Legen Sie diese Regeln in Form eines vergrößerten Arbeitsblattes vor und lassen Sie die Kinder unterschreiben. Geben Sie jeder Gruppe diese unterschriebenen Arbeitsblätter in ihren Übungsraum mit.*

Kontrollgänge:

*Nutzen Sie nur dicht aneinander liegende Räume oder Gänge, die Sie mit Kleiderständern oder Stellwänden abtrennen können! Wechseln Sie die Gruppen ohne einzugreifen. Helfen Sie Gruppen, die ein Problem haben. Kinder, die noch keine Spielpartner haben, nehmen Sie mit auf den Rundgang!*

**Ausklang:** (5 Min.) Gesprächsanstöße:

- Wie seid ihr beim Spielen miteinander ausgekommen?
- Welche Szenen könnt ihr euch ganz lustig vorstellen?
- Welche Szenen sind traurig?
- Welche Szene kann ganz spannend werden?

**Ausblick:**

Denkt an eine lustige und an eine traurige Szene und merkt sie euch bis zum nächsten Mal!

### 3. Spieleinheit: Das Märchen bildlich erfassen, Handlungsabschnitte gewinnen

**Schwerpunkt:** Eine bildliche Vorstellung des Märchens durch Malen und Zeichnen gewinnen und den lückenlosen Verlauf der Geschichte verinnerlichen.

**Material:** Flöte (ein Instrument oder Konservenmusik), leere Wortkarten, dicke Stifte, K-5- Szenenvorlage vereinfacht: Linke Spalte ausschneiden, Überschriften für die Bilder; Jaxon-Kreiden, große Malbögen, Reißnägel, Tesafilm, Bastelkiste mit Schuhkartons, Klebebändern, Holzleim und Allzweckkleber, Holzstäbe, Tonpapier, LED-Mini-Ketten, Flachzangen, Hammer, Nägel, Bohrer, Flügelschrauben, Kartonnmesser, Cutter, Schere, schwarzes Tuch, , schwarze Abtönfarbe, Pinsel, leere Klo- und Papiertuch - Rollen, Schnur, Abdeckplane.

**Überblick:** Die Kinder verschaffen sich eine Übersicht über das Stück. Sie formulieren Überschriften und vertiefen sich in eine selbstgewählte Szene, indem sie diese mit bildnerischen Techniken darstellen.

**Ankommen:** Die Basteltische abdecken, Material auslegen

**Einstimmen:** Lustige und traurige Melodien: (5 Min)

Spielen Sie auf der Blockflöte (Mundharmonika, Geige, Klavier) Melodien in Dur und Moll und weisen Sie die Kinder an:

Lauft durch den Raum und achtet darauf, ob die Melodie fröhlich oder traurig klingt. So wie die Melodie klingt, bewegt ihr euch!

Wenn die fröhliche Melodie erklingt, geht ihr auf einander zu und begrüßt euch. Wenn die traurige Melodie erklingt, schaut ihr niemanden an und bleibt alleine für euch.

*Wenn Sie gar kein Melodie-Instrument spielen, wechseln Sie auf dem Tamburin oder der Rahmentrommel Phasen mit gleichmäßigen Schlägen und mit punktierten Schlägen ab. Lassen Sie die Kinder dazu schwere Schritte (traurig) und Hüpfen (fröhlich)machen.*

**Angebot:** Setze dich auf den Boden und schalte das "Kopfkino" ein. Welche Szenen aus dem Märchen siehst du bei der fröhlichen Melodie, welche siehst du bei der traurigen Melodie?

**Spielzeit:** Kreisgespräch: (15 Min.) Ihr habt euch für heute lustige und traurige Szenen im Kopf ausgemalt. Erzählt!

*Im Gespräch darüber erfassen Sie die Szenen in "Überschriften", die auf Papier geschrieben in der Kreismitte ausgelegt werden.*

**Impuls:** Welche Szenen können ganz spannend werden? - Gespräch, Überschriften.

**Anweisung:** Jetzt kann jeder eine Überschrift aussuchen und das Bild dazu auf Papier malen. Wer nicht malen will, kann einen Wald im Karton oder das Jagdhaus basteln.

**Malen und Basteln:** (40 Min.)

Arbeiten Sie nach Möglichkeit in einem Klassenzimmer, dass Sie beim Basteln die unfall-trächtigen Tätigkeiten übernehmen (Karton mit dem Messer schneiden) und die Handhabung der Werkzeuge kontrollieren können (Säge, Cutter).

Bringen Sie die "Maler" – je nach Alter und persönlichem Vermögen- durch Rückfragen zu immer detaillierteren Darstellungen (z.B. Fundevogel im Nest: Woraus haben die Raubvögel ihr Nest gebaut? Wie viele Junge sitzen im Nest? Können sie schon über den Rand schauen? Haben sie noch einen Flaum oder schon ein Federkleid an? Wie ist Fundevogel angezogen?)

Ergebnisschau (15 Min.) Die Maler ordnen die Bilder der Reihe nach. Gemeinsam überlegen sie, welche Bilder noch fehlen und wer sie zu Hause ergänzen will.

Falls Sie als Spielleiter sich durch die Gruppenteilung in Bastler und Maler überfordert fühlen, lassen Sie das Basteln weg.

**Ausklang:** (10 Min.) Partnerarbeit: Zwei Kinder bereiten zusammen eine Szene nach Wahl ohne Worte vor.

Sitzkreis: Einige Szenen werden vorgespielt, die Kinder im Kreis müssen raten, um was es geht und das dazugehörige Bild zeigen (oder die Überschrift, zu der das Bild noch fehlt)

**Ausblick:** Nächstes Mal beschäftigen wir uns mit dem Anfang des Stückes: Fundevogel im Wald. Warst du schon einmal ganz alleine im Wald?

## Das freie Rollenspiel

### 4. Spieleinheit: Das Märchen in Szenen: Im Wald

Ein kleiner Junge hilft seiner Mutter im Wald Holz sammeln. Die Mutter ist von der schweren Arbeit sehr müde und will vor dem Heimgehen noch ein bisschen ausruhen. Sie schläft ein.

Der kleine Junge zupft sie am Ärmel, schüttelt sie, aber die Mutter wacht nicht auf. Da wird der kleine Junge ungeduldig. Er hat Hunger und Durst und will heim, aber die Mutter schläft.

Plötzlich erschrickt der Junge! Neben ihm ist ein großer Raubvogel gelandet. Sie lernen sich kennen und spielen zusammen lustige Raubvogelspiele. Der Junge vergisst Hunger, Durst und die Mutter. Der Raubvogel nimmt ihn mit zu seinen Jungen in den Horst.

Die jungen Raubvögel wissen nicht, ob der Junge etwas zum Fressen ist, etwas zum Kämpfen, etwas zum Picken und Hacken oder zum Spielen.

Bald finden sie heraus, dass sie mit dem Jungen gut spielen können.

Die Mutter erwacht, sucht ihren Sohn überall, aber findet ihn nicht.

Der Junge hält ganz still, als die Mutter ruft. Die Mutter irrt davon.

Der Junge übt mit den Vogelkindern auf dem Baum das Fliegen. Aber er kann nicht

ausfliegen wie die anderen Vögel. Er hat ja keine Flügel. Die Vögel locken ihn, schimpfen ihn und lachen ihn aus. So sitzt er zuletzt ganz alleine auf dem Baum und traut sich nicht hinunter

**Schwerpunkt:** Konkurrenz ausleben, Zurücksetzung erfahren, sozialen Ausgleich schaffen.

**Überblick:** Zur Einstimmung werden die persönlichen Erfahrungen der Kinder mit den Märchenaussagen verknüpft. Es folgen vor dem freien Rollenspiel einige Rollenspiele im Kreis und in der Gruppe zur Erweiterung der sprachlichen, motorischen und sozialen Kompetenz. Die Spiele klingen aus mit der Vorstellung, Fundevogel sei ein neues Schulkind. Diese Idee darf zur nächsten Stunde wieder mitgebracht werden.

**Material:** Schülertische, buntes Schwungtuch als Nest, Nestmitte für Fundevogel: ein Schülertisch, ein Säckchen Schusser, Schale, Hühnerfedern, Filmausstattung

**Ankommen:** Spiel mit dem bunten Tuch

**Einstimmen:** (10 Min,) Lesen Sie die Szenenvorlage vor. Sprechen Sie mit den Kindern über deren Erfahrungen zu: Warten auf die Eltern: Sonntagmorgen, beim Einkaufen, langweiliger Besuch ist da, die Eltern müssen arbeiten usw.  
Ein neuer Spielkamerad:  
Nimmt er dir die Sachen weg oder ist er lustig und nett? Kannst du dich selber wehren? Wie wehrst du dich, wenn jemand grob ist zu dir oder deine Sachen beschädigt?

**Spielzeit:** Rollenspiele im Kreis: (15 Min.)

Die müde Mutter - das gelangweilte Kind./ Ein großer Vogel will mit dir spielen.

Lassen Sie einige Spielversuche im Sitzkreis vor spielen.

Spiel mit der ganzen Gruppe: (10 Min.) Statt Futter bringt der Raubvogel Fundevogel daher.

*Vorbereitung: Damit "Fundevogel" von den anderen Spielern körperlich nicht zu sehr attackiert werden kann, breiten Sie ein Schwungtuch als Nest auf dem Boden aus und richten mit den Kindern auf dem Schwungtuch einen stabilen Schülertisch her, auf dem Fundevogel stehen kann. Außerdem stellen Sie eine Schale mit Hühnerfedern bereit. Die Federn geben Sie den Spielern in beide Hände um automatisch körperliche Gewalt zu dezimieren.*

**Erklären Sie:** Wir verwandeln uns jetzt in kleine Raubvögel, die schon Schwungfedern bekommen. Nehmt in jede Hand eine Feder! Flatter, flatter und flieg! (Flugübungen)Vorsicht! Fallt nicht aus dem Nest! Jetzt soll auf einmal der große Raubvogel statt Futter Fundevogel daher bringen! Wer spielt Fundevogel?

**Durchführung:** Die Vögel kuscheln im Nest, jetzt hören sie den Vater kommen und flattern und hüpfen. Jetzt steht Fundevogel auf dem Tisch in der Mitte. Er will sich nicht fressen lassen. Fragt ihn, redet miteinander!

*Tauschen Sie „Fundevogel“ einige Male aus!*

*Machen Sie gute Sprachbeispiele und passende Bewegungen den Kindern lobend bewusst.*

### **Spiel: Raubvogelnest (10 Min.)**

*Lassen Sie den Schülertisch aus dem Nest tragen und erklären Sie das Spiel:*

Jetzt spielen wir "Raubvogelnest". Ihr seid kleine Raubvögel und kuschelt im Nest aneinander. Ich bin der große Raubvogel. Ihr habt großen Hunger. Wenn nun der große Raubvogel kommt, verteilt er sein Futter (Schusser, bitte nicht wirklich essen!) im ganzen Nest und ihr kleinen Raubvögel rafft zusammen, was ihr könnt. - Jetzt kommt das große ABER: Derjenige, der am Schluss der Fütterung, wenn der große Raubvogel dreimal gekommen ist, die meisten Futterkugeln hat, muss alle hergeben, falls ein Geschwister nichts bekommen hat. Beratet, wie ihr euch dagegen schützen könnt! (Freiwillig an die Schwächeren Kugeln abgeben!)

**Spiel-Ende/ Besinnung:** Betrachte jetzt deine Schusser. Wie hast du sie gewonnen? Bist du zufrieden mit dir?

Schau um dich! Ist jemand da, den du bewunderst oder beneidest oder auf den du eine Wut hast, weil er so grob war beim Spiel? Ist jemand da, der dir Leid tut, weil er weniger Erfolg hatte als du selbst?

Alle, die zufrieden mit sich waren, legen ihre Kugeln in die Schale zurück. Die Unzufriedenen wählen sich ein Kind aus und reden mit ihm darüber.

(Wer von den Unzufriedenen alleine sitzen bleibt und nicht reden will, wird von den nicht ausgewählten Kindern getröstet, ohne Diskussion.

Freies Rollenspiel in Sechsergruppen: (35 Min.)

- Die Mutter ist beim Sammeln müde geworden und fest eingeschlafen. Der kleine Sohn will sie wecken.
- Der Junge quengelt und stubst seine schlafende Mutter, da landet der große Raubvogel neben ihm. Sie nähern sich vorsichtig an.
- Die jungen Raubvögel sind nicht besonders nett zu dem Neuen.

*Jede Mannschaft bekommt in einer eigenen Ecke Zeit zum Spielen. Gehen Sie von Spielort zu Spielort!*

Vorspielen: Wer vorspielen will, darf im Halbkreis vorspielen.

**Ausklang und Ausblick:** (5 Min.)

Denkanstoß: Ein neuer Schüler kommt in deine Klasse. Er heißt Fundevogel und sieht etwas anders aus als die anderen. Er interessiert dich zwar, aber - Was sagen deine Freunde zu ihm? Was halten sie von dir, wenn du dich mit Fundevogel abgibst?

Wenn ihr in einer Schulstunde gerade fertig seid mit der Arbeit und auf die anderen wartet, könnt ihr euch ausmalen, wie Fundevogel in der Klasse sitzt und was alles mit ihm passiert. Damit beginnen wir unser nächstes Treffen.

## 5. Spieleinheit: Fundevogel in der Schule

### Vogelschule - Menschenschule - Lenchens Schule

**Schwerpunkt:** Außenseiter in der Gemeinschaft

**Überblick:** Die Vogeljungen verlachen Fundevogel, weil er nicht ist wie sie. Die Schulkinder helfen Fundevogel, sich zurecht zu finden. Im freien Rollenspiel erproben sie die Rolle des Außenseiters.

**Material:** Schale mit Federn, Raubvogelmaske, Klebepunkte, Schulmaterial

**Ankommen:** Spielen mit den Schussern.

### Einstimmen: Die Vogelschule

Bewegung im Raum: Jeder nimmt wieder die Flugfedern in die Hände. Wir üben alle Muskeln, die wir zum Fliegen brauchen. Wer will der große Raubvogel sein?"

*Führen Sie zur Musik Kräftigungsübungen durch: kleine Schlussprünge, hüpfen auf einem Bein, auf dem anderen, Flügel schlagen über dem Kopf, vor dem Körper, seitlich, auf dem Rücken, flattern (Knieeinsatz), fliegen (Rumpfeinsatz), segeln (Zehenspitzen), landen, sich abstoßen..*

*Musik. Ein Kind turnt als großer Raubvogel vor, die "Jungen" turnen die Übungen nach.*

*Die Kinder stellen Schülertische in der Mitte des Raumes zusammen. Alle Kinder sollen auf der Fläche Platz haben. Ein (psychisch stabiles) Kind bekommt einen schwarzen Punkt auf die Nase: "Du bist Fundevogel".*

**Spielzeit:**

**1. Die Vögel fliegen aus**

Spielanleitung: Jetzt spielen wir: "Ausfliegen". Ein Junges nach dem anderen traut sich aus dem Nest und fliegt im Kreis. Nur Fundevogel traut sich nicht.

*Wenn Fundevogel alleine im Nest ist, Musikstopp.*

Aufforderung: Lockt und ruft Fundevogel!

*Die "Jungen" drängen Fundevogel, lachen ihn aus, verspotten und verachten ihn. Zum Schluss verlassen sie ihn.*

*Dieses Spiel wird öfters wiederholt. Betonen Sie, dass es Mut erfordert, sich auf die Rolle des Fundevogel einzulassen.*

**2. Fundevogel in der Menschenschule**

Spielanleitung: Fundevogel hat im Vogelnest natürlich etwas anderes gelernt als ihr in der Menschenschule. Jetzt kommt er in eure Klasse. Schließt euch zusammen! Wer will "Mathestunde" mit Fundevogel" spielen? Wer spielt „Deutschstunde“, wer „Turnstunde“? Gruppenbildung: zwischen vier und sieben Kindern pro Gruppe.

**3. Freies Rollenspiel**

*Sammeln Sie beim Besuch der Gruppen beispielhafte Situationen und notieren Sie Ihre Beobachtungen. Beim 2. Rundgang schlagen Sie der Gruppe eine kurze Szene vor, die Sie vorher beobachtet haben, zum Beispiel:*

Zusammenfassung im Halbkreis:

..Fundevogel hackt nach dem Lehrer, als dieser sein Heft sehen will.

..Niemand will neben Fundevogel sitzen, weil er so wild ist.

..Fundevogel weiß bei der Probe nichts und sein Freund sagt ihm ein.

.. Fundevogel wird vom Sportlehrer gelobt, weil er so hohe Sprünge machen kann.

.. Fundevogel kapiert nicht, wie man einen Füller hält.

.. Fundevogel schreit mit seinem Raubvogelruf ständig dazwischen.

**Ausklang: Fundevogel und Lenchen**

**Erklärung:** Lenchen hat sich sehr gefreut, als ihr der Vater Fundevogel aus dem Wald mitgebracht hat. Sie hat Fundevogel viel gelehrt: wie man einen Ball wirft und fängt, wie man Zähne putzt, wie man mit Messer und Gabel umgeht.

**Spielanweisung:** Geht jetzt im Raum umher. Wenn ich ein Kommando rufe, sucht ihr euch einen Partner und spielt mit ihm Fundevogel und Lenchen!

Durchführung, Rufe: Ball spielen! (natürlich ohne Ball!) Zähne putzen! Fingernägel schneiden! Suppe essen! Schuhe anziehen!

## Ausblick:

Nächstes Mal spielen wir ausführlich, wie Fundevogel zu Lenchen kommt. Für uns ist vieles selbstverständlich, was für Fundevogel ganz neu ist. Denkt euch aus, was er alles lernen muss und bringt entsprechende Dinge mit, zum Beispiel einen Kamm oder eine Zahnbürste, einen Bleistift oder einen kleinen Ball.

## 6. Spieleinheit: Fundevogel und Lenchen

Der Förster hört den Jungen auf dem Baum weinen. Er steigt hinauf und holt ihn herunter. Weil er ihn im Vogelnest gefunden hat, nennt er ihn Fundevogel. Er bringt ihn nach Hause zu seinem Lenchen. Diese freut sich sehr, denn nun hat sie einen Bruder. Sie lehrt ihn Ball spielen, mit Messer und Gabel essen und Zähne putzen. Aber die alte Köchin freut sich nicht. Was ist das für ein wilder, böser Junge! Er wirft ihr den Ball an den Kopf, macht alles kaputt und folgt nur Lenchen und dem Förster. Sie beschwert sich beim Förster, aber sie muss folgen und für Fundevogel sorgen. Lenchen bringt Fundevogel ins Bett. Die Kinder schlafen ein.

**Material:** Zahnbürsten, kleiner Ball, Bleistift, Kamm, Halstücher, Kreide, nasses Tuch, trockenes Tuch, Beispiele für Fundstücke aus dem Wald: Fraßspuren verschiedener Tiere, Gewölle..(oder Buch, Lexikon), Decken, Sicherheitsnadeln, Wäscheklammern, Försterhut, CD mit Urwaldmusik, CD mit Barockmusik, oder Kassette mit abwechselnden Musikeilen: zahm und wild

**Schwerpunkt:** Jemandem Vertrauen schenken, für jemanden Verantwortung übernehmen

**Übersicht:** Blindenspiele und eine Spurensuche quer durch das ganze Schulhaus führen zum Försterhaus. Im freien Rollenspiel begegnen sich Fundevogel, der Förster, Lenchen und die Köchin – Vertrauen und Zuneigung, Misstrauen und Abneigung. Am schönsten aber ist die Begegnung von Fundevogel und Lenchen, wie sie humorvoll und liebevoll miteinander umgehen. Die Stunde schließt mit einer pantomimischen Übung in Bewegung: „wild und zahm“

**Ankommen:** Wer vor der Stunde da ist, hilft Ihnen eine Hindernisbahn mit Stühlen, Tischen und Bücherstapeln im Kreis aufzubauen

**Einstimmen:** Dem Förster vertrauen (15 Min.)

Lesen Sie die zwei ersten Sätze vor und überlegen Sie mit den Kindern, ob das so einfach ist. Wer ist schon einmal auf einen Baum gestiegen? Leiten Sie die folgenden Blindenspiele mit der Figur des Försters, dem man vertrauen kann und Fundevogel ein:

Finde einen Partner! Einer ist Fundevogel, der andere ist der Förster. Nach jeder Aufgabe wechselt ihr die Rollen!

Wir haben hier keinen Baum, aber Hindernisse, die ein Partner, der die Augen schließt, sicher umgehen oder übersteigen soll, während der „Förster“ ihn sicher hält und ihm die Anweisungen gibt.

Ist Fundevogel auch sicher, wenn der Förster nur mit ihm redet und nicht hilft?

Kommt ihr beim dritten Versuch klar, wenn ihr Fundevogel nur durch Berührungszeichen führt? An die rechte Schulter tippen heißt: „gehe rechts“, an die linke Schulter tippen heißt „gehe links“, auf den Kopf tippen heißt „gehe“, zweimal tippen heißt „Stopp“.

Wechselt jetzt die Rollen und macht die gleichen Übungen nochmal!

**Spur legen, Spur lesen: (15 Min.)**

Zeigen Sie den Kindern Fundstücke aus dem Wald wie Gewölle und abgenagte Tannenzapfen oder einfach Tierspuren in einem Buch und erklären Sie, dass die Förster in der Natur wie in einem Buch lesen können. Die Kinder dürfen dann eine einfache Spurensuche machen.

Eine kleine Gruppe bekommt eine Kreide mit dem „Geheimauftrag“, immer einen Pfeil auf den Boden zu zeichnen, wenn sie die Richtung ändern. Die Spur soll durch das ganze Schulhaus führen und wieder im Übungsraum enden. Währenddessen räumen die Kinder im Übungsraum die Hindernisse ab. Dann werden sie paarweise auf Spurensuche gesandt. Die letzten Sucher bekommen einen feuchten Schwamm und ein Tuch mit zum Spuren verwischen. Die letzten vier Kinder gehen nicht auf Suche, sondern bauen mit Ihnen aus Tischen, Stühlen und Tüchern im Übungsraum ein "Försterhaus, bis die anderen eintreffen. Ein Kind der Gruppe spielt darin das Lenchen.

**Spielzeit:**

**Rollenspiel im Halbkreis: (10 Min.)** Wenn die Kinder das "Försterhaus" im Übungsraum gefunden haben, bekommt einer den Jägerhut und ein Kind ein paar Federn ins Haar. Nachdem sich die Gruppe im Halbkreis um das Haus gesetzt hat, spielen der Förster, Fundevogel und Lenchen die Ankunft. Die alte Köchin (Kopftuch) kommt dazu.

Freies Rollenspiel (40 Min.):

Spielt in Vierergruppen, wie es im Hause des Försters zugeht. Zu Lenchen soll Fundevogel ganz lieb sein, aber die Köchin kann ihn gar nicht leiden! Zu ihr ist er sehr frech. Verwendet eure mitgebrachten Sachen! Spielt die Szene mehrmals und tauscht die Rollen, damit ihr merkt, was ihr gerne spielt.

**Aussprache:** Welche Rolle hat dir besonders Spaß gemacht?

**Ausklang:** Wild und zahm – Pantomime (5 Min.)

Zu einer "Urwaldmusik" bewegen wir uns wie Wilde. Wir schleichen, fangen Tiere, töten und fressen sie.

Zu barocker Tafelmusik begrüßen wir uns höflich. Wir setzen uns auf Stühle, stellen die Füße ordentlich nebeneinander und essen mit Messer und Gabel. Einige Wechsel.

**Ausblick:**

Nächstes Mal braucht ihr „starke Nerven“. Wisst ihr schon, warum?

## 7. Spieleinheit: Die Köchin

Die Köchin schleppt Wasser vom Brunnen zum Kessel. Lenchen erwacht und fragt, wozu sie so viel Wasser braucht. Lenchen muss versprechen zu schweigen. Dann verrät ihr die alte Köchin, was sie vorhat: Am Morgen will sie Fundevogel darin kochen.

Lenchen weckt Fundevogel auf und fragt ihn:

„Fundevogel, verlässt du mich nicht, verlasse ich dich auch nicht“

„Nun und nimmermehr!“

antwortet Fundevogel. Da erzählt Lenchen, dass sie eigentlich nichts verraten darf, aber dass die Köchin ihn töten wolle. Die Kinder fliehen aus dem Haus.

**Material:** Tuch, Schusser für das Anfangsspiel, Schuhschachtel, in die an der offenen Seite unten „Tore“ hineingeschnitten werden. Über die Tore werden Zahlen geschrieben. Rahmentrommel, Sanduhr mit zwei Minuten, Fell oder Kissen als Bett für Fundevogel und Lenchen, **K- 3-** (2 Seiten): Karten mit Geheimnisgeschichten, Reißnägel oder Tesafilm, je nach Pinnwand

**Schwerpunkt:** gute und schlechte Geheimnisse unterscheiden, Schweigegebote durchbrechen

**Übersicht:** Nach der Einstimmung mit dem Laufspiel „Die Köchin holt Wasser“ wiederholen die Kinder den Verlauf des Märchens von Anfang an bis zur Köchin. Ihre Gestalt wird in einer Körperübung nachempfunden. Nun wird Lenchen im Kreis aller Spieler in das schlechte Geheimnis von der Ermordung Fundevogels eingeweiht. Es folgt die

Aussprache darüber und die Bearbeitung der Beispiele für gute und schlechte Geheimnisse in Partnergruppen. Eine Traumreise über ein gutes Geheimnis führt die Spieler aus dem angstbesetzten Thema heraus.

**Ankommen:** Spiel mit den Schussern und einer Schuhschachtel: Die Kinder zielen auf die Tore in der Schuhschachtel. Je öfter sie treffen, desto mehr Punkte sammeln sie.

**Einstimmen:**

Spiel: "Die Köchin holt Wasser" (20 Min.)

Aus dem Waldspaziergang ist das Spiel bereits bekannt, nun setzen Sie es für den Übungsraum um oder spielen auf dem Pausenhof.

**„Die Köchin holt Wasser, holt Wasser, holt Wasser!“**

**Richtungswechsel "Schlurf schlapp, sie schleppt, sie schleppt, sie schleppt!"**

**Spielzeit:**

Wiederholung im Halbkreis: (20 Min.) Lassen Sie die bisher erarbeiteten Szenen von Anfang an bis zu der Stelle spielen, wo die Köchin anfängt, Wasser zu schleppen. Messen Sie die Spielzeiten mit einer Sanduhr! Wenn jemand zwei Minuten gespielt hat, darf ein anderes Kind zu ihm gehen, ihn abklopfen und seine Rolle übernehmen. Es folgt eine Anweisung für eine

Körperübung: (15 Min.) Stelle dich breitbeinig hin! Lasse dein Rückgrat zusammenfallen! Ziehe deine Schultern hoch! Senke deinen Kopf! Ziehe deine Stirn in Falten! Balle deine Fäuste! - Wer bist du jetzt? - die Köchin!

zur Trommel: Gehe als Köchin durch den Raum! Deine Schritte sollen der Trommel folgen. ..Die Eimer in deinen Händen werden immer schwerer...Stämme sie mit aller Kraft hoch und schütte das Wasser in einen Riesenkessel! Erster Eimer.. zweiter Eimer! Nun hole wieder Wasser!

Ganze Gruppe (10 Min.) Spielanweisung: Fundevogel und Lenchen schlafen in der Kreismitte, alle schlurften und schlappen als Köchinnen im Kreis. Auf ein Scheppern (mit Topfdeckeln) hin erschrickt Lenchen, die Köchinnen bleiben stehen. Lenchen fragt eine Köchin im Kreis, diese antwortet. Sie spricht das Schweigegebot aus und sagt, dass sie Fundevogel kochen will. Lenchen schläft ein, der Kreis bewegt sich wieder.

Aussprache: Lenchen schläft ein?- Könntest du auch einschlafen?

Sprechen Sie mit den Kindern über gute Geheimnisse und Geheimnisse, die Angst machen, die mit Drohungen verbunden sind.

Geheimnisgeschichten: (10 Min.) Je zwei Kinder bekommen eine Geheimnisgeschichte. Sie lesen zusammen und überlegen, ob das ein gutes oder ein schlechtes Geheimnis ist.

Nun ordnen alle zusammen die Geheimnistexte und heften sie an eine Pinnwand für den späteren Gebrauch.

**Ausklang :** Traumreise vom guten Geheimnis: (10 Min.)

Setze dich auf den Boden und schließe die Augen!

Du bist auf dem Heimweg, dein Schulranzen ist schwer. Du stellst ihn kurz ab, denn du willst nachschauen, ob du das Mathebuch vergessen hast. Du öffnest deinen Schulranzen und staunst: Eine kleine, goldene Dose ist darin! Wer hat sie hineingetan? Ob du diese Dose öffnen darfst? Ach, sie ist verschlossen, sie geht nicht auf. Gerade willst du sie wieder in den Ranzen packen, da siehst du auf dem Boden deines Schulranzens einen kleinen goldenen Schlüssel liegen. Was ist darauf eingraviert? Die Schrift ist so klein, du kannst sie kaum lesen. Oh! Dein Name steht darauf, die Dose gehört also wirklich dir! Das war kein Versehen! Der Schlüssel passt, du drehst ihn um, die Dose springt auf. Ein Brief steckt darin. Mit goldener Schrift steht darauf: "Mein gutes Geheimnis für dich!" Von wem ist der Brief? Was ist das für ein gutes Geheimnis? - Jeder von euch hat eine eigene Dose mit einem eigenen Geheimnis. Lies es still für dich! (leise Musik)

Das Geheimnis, das du gerade entdeckt hast, kann ein Traum bleiben oder Wirklichkeit werden. Du hast selbst die Wahl. Lege jetzt den Zeigefinger auf die Lippen und verschließe dein gutes Geheimnis in dir!

**Ausblick:**

Können wir schlechte Geheimnisse einfach auflösen? – Darüber denken wir nächstes Mal nach.

## 8. Spieleinheit: Das schlechte Geheimnis, die Flucht, die Traumreise von der schönen Begegnung

Plötzlich hört Lenchen die Knechte der Köchin kommen und ruft:

„Fundevogel, verlässt du mich nicht, verlasse ich dich auch nicht“

„Nun und nimmermehr!“

antwortet Fundevogel. Sie verwandeln sich in einen Rosenbusch und in eine Rose darauf.

**Material:** Die K-3- Karten mit den schlechten Geheimnissen von der Pinnwand, („Handys“ für die Köchin und die Knechte)

**Schwerpunkt:** Bewusst einen Partner suchen, Wege aus manipulativen Situationen suchen

**Übersicht:** Zu Beginn kommt es darauf an, schnell einen Spielpartner zu finden. Denimpulse stoßen ein kurzes Gespräch über schlechte Geheimnisse an. In Partnerarbeit suchen sich die Kinder Beispiele von schlechten Geheimnissen aus und spielen, wie sie sich verhalten können. Drei Rollenspiele erhellen die Situation von Lenchen im Märchen und holen die Fröhlichkeit ins Stück zurück: Über die tollpatschigen Knechte können die Kinder wieder lachen. Eine Traumreise, in der die Kinder eine schöne Begegnung

erträumen können, löst die schwierige Problematik auf. (Wo ich ein Kind hineinführe, hole ich es auch wieder heraus!)

### **Einstimmen:**

**Laufspiel: Verwandeln (15 Min.)** Bei diesem Laufspiel fängt die Köchin Kinder, die nicht zu zweit zusammen stehen. Wenn die Musik stoppt und das Kommando: „Lauft, die Köchin kommt!“ ertönt, ruft ihr einem anderen Kind zu: "Verlässt du mich nicht, verlasse ich dich auch nicht!" Das Kind antwortet: "Nun und nimmermehr!" Ihr werdet nicht abgeschlagen, wenn ihr es schafft, zusammen einen Rosenstock und eine Rose oder eine Kirche und eine Krone oder einen See und eine Ente zu bilden. Alle Kinder, die keinen Partner gefunden haben, werden von der Köchin mitgenommen.

**Kommando:** Lauft! Die Köchin kommt!

*Übergeben Sie das Kommando einem Kind und sprechen Sie mit den „Gefangenen“ darüber, wieso bei ihnen nicht geklappt hat, dass sie einen Partner bekommen haben. Weisen Sie Argumente wie: "Niemand mag mich" / "Ich habe nie Erfolg"/"Der X hat mir meinen Partner weggenommen" freundlich zurück. Geben Sie jedem Kind zu verstehen, dass es zur Partnerwahl seinen Beitrag leisten kann: Kontakt zu einem Kind aufnehmen, es anschauen, zuwinken, auf andere zugehen – wer nur stumm wartet, bleibt alleine.*

Die Kinder spielen bei der nächsten Runde wieder mit.

### **Spielzeit**

**Sitzkreis:** Nachdenken über schlechte Geheimnisse, Ihre Denkanstöße: (10 Min.)

1. Die Kinder konnten fliehen, weil Lenchen ihr schlechtes Geheimnis in allerletzter Minute doch verraten hat. Hätte sie es nicht früher verraten können?

Aspekte dazu: Hat Lenchen die alte Köchin gemocht? Ist Lenchen gerne von ihrem Vaterhaus weggerannt? Was hätte sie getan, wenn Fundevogel gesagt hätte: "Ich kann dir nichts versprechen!"

2. Schlechte Geheimnisse sind immer mit Drohungen verbunden. Was passiert, wenn ein schlechtes Geheimnis gehalten wird? (keine Chance) Was passiert, wenn ein schlechtes Geheimnis gebrochen wird? (eine Chance)

3. Hat Lenchen es klug angestellt, als sie das schlechte Geheimnis brach oder hättest du es besser gemacht?

Gespräch über schlechte Geheimnisse, Angst, Machtlosigkeit und die Möglichkeit, sich daraus zu befreien.

**Rollenspiele:** (15 Min.) Schlechte Geheimnisse

Die Kinder wählen sich aus den geordneten Beispielen an der Pinnwand (letzte Spieleinheit) eine Szene aus und spielen Möglichkeiten das „Ausstiegs“.

**Halbkreis:** Nur wer will, spielt vor. Wer noch Fragen hat, fragt.

**Rollenspiel in der Dreiergruppe: (5 Min.)** Wir spielen, wie die Köchin Wasser schleppt, wie Lenchen sie fragt, wie die Köchin ihr das schlechte Geheimnis anvertraut, wie Lenchen sich halb tot stellt, wie sie Fundevogel rüttelt und fragt, wie die beiden abhauen. Rollenwechsel!

**Vorspielen:** Köchin und Knechte: (10 Min.) Bereiten Sie mit einigen Kindern die nächste Szene vor. Die Köchin (evtl. Sie selbst) merkt, dass die Kinder fortgelaufen sind, jammert und hat Angst vor dem Förster und ruft mit dem Handy die Knechte. Die Knechte sind sehr folgsam, aber doof.

**Halbkreis:** Köchin und Knechte spielen ihre Szene vor. Die Knechte holen sich Mitspieler aus dem Halbkreis und führen sie zur Köchin. Die Köchin schimpft die Knechte, weil sie die falschen Kinder gebracht haben und demütigt sie.

**Rollenspiel: (15 Min.)** Legt jetzt eure Gruppen so zusammen, dass ihr die beiden Szenen aneinander spielen könnt! (zwei oder drei Spielgruppen)

**Vorspielen:** Welche Gruppen wollen vorspielen?

**Ausklang:** Traumreise: Eine schöne Begegnung (15 Min.)

**SL:** Sucht euch ein schönes Plätzchen auf dem Boden, wo jedes Kind seine Ruhe hat! Wer will, kann die Augen schließen. Fundevogel und Lenchen halten sich fest an den Händen und rennen! Sie rennen hinaus aus Haus und Hof, den langen Feldweg entlang, über die steile Wiese den Berg hinauf. Ins Tal hinunter läuft sich´s wie von selbst. Sie stolpern quer durch den Wald, aber sie sind immer noch nicht weit genug weg. Weiter und weiter rennen sie ohne Halt. Erst als sie den ganzen, großen Wald durchquert haben, werfen sie sich nieder auf den Boden und schnaufen und atmen aus. Hier sind sie in Sicherheit! Fundevogel, hörst du das? Lenchen, siehst du das? Da ist jemand! Ist das ein Tier? Oder ein Mensch? Eine schöne Überraschung! ...

Ich lasse euch jetzt bei Fundevogel und Lenchen eine Weile am Waldrand träumen. Fundevogel und Lenchen haben hier ein schönes Erlebnis und du darfst daran teilhaben. (leise Musik)

Leider müsst ihr euch von Fundevogel und Lenchen verabschieden und in den Übungsraum zurückkommen. Wer will seine Begegnung erzählen?

Erzählen einiger Traumreisen

**Ausblick:** Könnt ihr euch bis zum nächsten Mal merken, wem Fundevogel und Lenchen begegnet sind? Diese Begegnungen wollen wir nächstes Mal spielen.

## 9. Spieleinheit: Unsere Traumreisen

**Material:** Schreib- und Malpapier, Stifte, Farben, **K -9-**, Schwarzlichtfarben, Schwarzlichtpapier, vorbereitete Gegenstände zum Fertigmalen.

**Schwerpunkt:** Das Märchen wird durch die Spielideen der Kinder ergänzt. Das Schwarzlichtteam findet sich zusammen.

*Seien Sie offen! Vielleicht mag Ihre Gruppe James Blond gar nicht! Vielleicht erfindet sie ganz andere Traumreisen, die den schweren Märchenstoff leicht und fröhlich machen. Die Ideen der Kinder lösen in Ihnen wahrscheinlich einen kreativen Notstand aus: Wie können Sie die erfundenen Szenen ohne Längen sinnvoll ins Märchen einfügen? Lassen Sie die Kinder die nächsten zwei Stunden von Anfang bis Schluss einfach spielen! Schauen Sie zu ohne Angst vor dem Chaos! Dann entscheiden Sie, wie eng Sie sich an meine Vorgaben halten oder an die neuen Ideen. Warum soll nicht eine Fußballmannschaft durch den Gemüsegarten der Köchin trampeln?*

*Vor der Rollenwahl fügen Sie die neuen Ideen ins Stück ein oder Sie entscheiden sich für die Szenenvorlage, die Sie ausgearbeitet vorfinden.*

**Überblick:** Die Stunde beginnt mit dem „Laufspiel Verwandeln“ aus der letzten Stunde. Dann erzählen die Kinder ihre Traumreisen, zeichnen sie als und spielen sie in Kleingruppen vor. Eine kleine Gruppe bereitet einstweilen die Verwandlungsszenen als Schwarzlichtszenen vor. siehe Skizzen Zum Ausklang spielen die Kinder ihre Szenen im Halbkreis vor und das Schwarzlicht-Team stellt die Szene vom Rosenbusch vor.

**Einstimmen:** Laufspiel Verwandeln (15 Min.)

**Spielzeit** (40 Min.)

**Die Traumreisen:** Einige Traumreisen werden erzählt, dann aufgeschrieben oder gezeichnet und anschließend gespielt. Für den "kreativen Notstand": siehe Textbeispiel: Zauberer zaubern Hasen und Bären, oder andere Ideen: Jogger, Fußballer beim Training, Stute und Fohlen, Raumschiff, Entenfamilie usw.

**Schwarzlichtszenen:** Eine kleine Gruppe wird abgekoppelt. Sie bereitet die Requisiten für die Schwarzlichtszenen vor. (siehe praktische Basteltipps) Anschließend zeigen Sie der Gruppe, wie die Szenen aufgebaut werden und lassen sie in einem dunklen Raum mit einer Schwarzlichtlampe üben.

**Ausklang** (30 Min.) Vorspielen einiger Traumreisen

**Ausblick:** Immer wieder müssen Fundevogel und Lenchen sich verwandeln, damit die Knechte sie nicht einfangen können, und weiterfliehen. Nächstes Mal werden wir die Knechte ein bisschen mit dem Filmteam ärgern!

## 10. Spieleinheit: Das Filmteam, Anfangsszene und die Knechte und der Rosenbusch

**Material:** selber gebastelte Filmklappe, 4 - 6 Postkartenpuzzle mit so viel Teilen wie Mitspieler sind, Körbchen mit Tannenzapfen für die Mutter und den Jungen, „Handys“ für die Knechte und die Köchin, Material und Handwerkszeug für **die Schwarzlichtszenen**

**Schwerpunkt:** Erzählstränge verzahnen - Das Filmteam und das Märchenteam treffen aufeinander.

**Überblick:** Zu Beginn in der Improvisation darf jeder sein was er will und schnell seine Rollen wechseln. Dann werden dreimal zwei Szenen ineinandergefügt, die „Missverständnisse“ sind. Aus dem „Durcheinander“ heraus führt die Traumreise vom Rosenbusch.

**Ankommen:** Eine Filmklappe basteln, Material herrichten.

**Einstimmen:** Wir drehen einen Film (10 Min.)

Improvisationstheater: Wir gehen im Raum durcheinander. Wenn ihr die Filmklappe zuschlagen hört, bleibt ihr stehen und ich sage euch, welchen „Film“ ihr gerade dreht. Sucht euch in dem Film eure Lieblingsrolle aus oder einen „Job“ beim Filmteam. Schaut einfach, wo ihr gebraucht werdet und mit wem ihr zusammen spielen könnt! Die Klappe an ein Kind abgeben!

*Keine Angst vor großem Tohuwabohu! Kinder, die für sich keine Rolle finden fragen, was sie gerne sein möchten, eventuell selbst mitspielen und Kontakte knüpfen.*

### Spielzeit:

#### Übung 1 (20 Min.)

Das Filmteam dreht im Wald eine Szene mit James Blond und den Gangstern. Sie schießen wild um sich. Plötzlich stehen da eine Frau und ein kleiner Junge und schreien. Der Regisseur schimpft: Die beiden haben die ganze Szene versaut! Sie sollen abhauen von ihrem Drehplatz. Da zeigt die Frau auf ein Plakat am Baum: Märchenspiel Fundevogel. Der Regisseur ist wütend und verlässt mit seinem Team den Märchenwald.

*Lesen Sie die Szene vor und bilden Sie zwei Parteien für die Gangster und die Geheimagenten mit James Blond. Eine dritte Gruppe spielt das Kamerateam mit dem Regisseur. Zwei Kinder spielen die Mutter und den Jungen. Führen Sie die Gruppen zu ihren Ausgangspunkten im Raum. Lenken Sie die Gruppen der Reihe nach ins Spiel.*

#### Übung 2 (20 Min.)

Die Knechte stehen vor dem Rosenbusch mit der Rose. Das Filmteam kommt. Der Regisseur freut sich, dass endlich mal richtig wilde Kerle von der Agentur geschickt worden sind. Er gibt Anweisungen: Hackebeilchen höher! Schlitzmesser blitzen lassen, Hut tiefer ziehen..." Die Knechte wollen reden, doch der Regisseur sagt: "Halt mal die Klappe!" Ein Knecht reißt ihm die Klappe aus den Händen – Die Köchin ruft an. Sie ist stocksauer und droht dem Filmteam.

Erhellen Sie die Spielsituation:

Das Filmteam ist immer noch auf der Suche nach seinem Drehort. Jetzt trifft es mit den Knechten zusammen, die vor dem Rosenbusch mit der Rose stehen. Der Regisseur denkt, der Produzent hätte neue Darsteller angeheuert, die Killer spielen. Er gibt Anweisungen und merkt nicht, dass die Knechte wirklich gefährliche Typen sind. Die Köchin mischt sich per Handy ein. Der Regisseur telefoniert mit der Köchin. Sie bedroht das Filmteam und die Knechte. Fundevogel und Lenchen spitzeln hinter dem Busch hervor. Wann ist es Zeit zum Abhauen? Wie sollen sie abhauen?

*Teilen Sie die Spieler neu ein: Köchin, Knechte, Filmteam mit Regisseur, Fundevogel und Lenchen. Erklären Sie, dass Fundevogel und Lenchen mit ihren Gesten da sind, auch wenn sie nichts sagen! Führen Sie die Gruppen wieder nach einander ins Spiel!*

Übung 3: (20 Min.) Erhellen Sie die Spielsituation: Jetzt nehmen wir die erste Traumreise dazu. Fundevogel und Lenchen sind am Waldrand, als sie (--) begegnen. Sie sprechen und spielen miteinander, als die Knechte anmarschieren. Lenchen hört die Knechte, sagt mit Fundevogel ihren Spruch und sie verwandeln sich in eine Rose und einen Rosenbusch. Die Knechte stehen vor dem Rosenbusch und suchen Fundevogel und Lenchen. Die Köchin ruft an und sagt: "Zerhackt den Rosenbusch und bringt mir die Rose!" Da kommt das Filmteam und gibt den Knechten Anweisungen. Währenddessen fliehen Fundevogel und Lenchen. Die Köchin bedroht die Knechte und das Filmteam per Handy. Führen Sie die Übung wie oben durch!

### **Ausklang: Traumreise Der Rosenbusch (15 Min.)**

Setze dich jetzt bequem auf den Boden und mache es dir gemütlich! Bist du nahe genug bei deinen besten Freunden? Hast du aber genug Platz? Wenn du willst, kannst du die Augen schließen. Manche träumen lieber mit offenen Augen. Bist du jetzt ganz ruhig? Schalte dein "Kopfkino" ein! Stelle dir jetzt vor, dass du dich gerade in einen Rosenbusch mit wunderbaren Rosen verwandelst! - Wie groß willst du werden? Wie sehen deine Blüten aus? Hast du Dornen - große - kleine? Kann man dich anfassen? Bist du eine Edelrose mit wenigen großen Blüten oder eine wilde Rose mit vielen, vielen, kleinen Blüten? Wo wächst du?

Das Filmteam kommt und filmt dich ganz genau! Die Blüten, die Blätter, die Stängel, deine Erde, die Wurzeln...Sieh dir den Film gut an! Du kannst dich darin in voller Pracht sehen. .. Verabschiede dich vom Filmteam und lasse deinen Rosenbusch hier in den Raum wachsen! Stelle dich langsam auf, spüre deinen Wurzelfüße, recke deine Äste und Zweige, falte deine Blüten auf ...verwandle dich langsam zurück in einen Menschen.. Recke dich und strecke dich komme zurück in den Raum! Du bist wieder du! Öffne die Augen!

### **Ausblick:**

Vielleicht hat jemand Lust, seinen Rosenbusch zu malen und nächstes Mal mitzubringen?

## 11. Spieleinheit: Ende der Geschichte und das Finale

**Material:** Schwungtuch, zwei Eimer mit etwas Wasser darin, Filmteam - Requisiten, Schwarzlichtmaterial zu Teich und Ente

**Schwerpunkt:** Zielstrebige Darstellung

**Überblick:** Nach dem gemeinsamen fröhlichen Spiel mit dem bunten Tuch erreichen wir im geführten Rollenspiel das Ende der Geschichte. Das Filmteam wird eingefügt.

**Ankommen:** Malen, basteln, freies Spiel

**Einstimmen:** Der Teich (15 Min.)

- Wir spielen mit einem Schwungtuch "Teich".
- Wir senden Wellen zu unserem Gegenüber.
- Abwechselnd machen wir große und kleine Wellen. Wir lassen Gegenstände darauf „schwimmen“ und laufen und „schwimmen“ über das "wilde Wasser".
- Wir zählen ab 1,2,1,2 - eine Gruppe darf unter das Tuch tauchen, die andere macht Wellen. - Wechsel!
- Im Teich wohnt die Nixe. Sie zieht die Kinder an einem Bein hinein!

**Spielzeit:**

Wiederholung im Sitzkreis: Wir spielen ab der Stelle, wo die Köchin das letzte Mal Wasser schleppt und die Kinder fliehen bis zur dritten Flucht nach der Kirche und der Krone. Wer weiterspielen will, darf nach drei Minuten Spielzeit einen Spieler im Kreis abschlagen. Oder der Spieler darf seine Rolle abgeben, wenn er nicht mehr weiterspielen will. Alle Zuschauer passen auf, dass die Spieler nichts Wichtiges vergessen und vergessen auch nicht, wie sie selbst die Szene gespielt hätten!

*Achten Sie bei den Wiederholungen auf Präzisierungen und lückenlose Handlung; lassen Sie wenig diskutieren, aber viel vorspielen.*

**Der Schluss:** Filmteam und Märchenteam

Geführtes Rollenspiel:

Das Filmteam hat seinen Drehort gefunden. James Blond soll eine feindliche Agentin verführen, aber er traut sich nicht. Auch die "Agentin" ist sehr schüchtern. Die Szene misslingt mehrmals. Der Regisseur tobt. Da kommen Fundevogel und Lenchen auf die Bühne gerannt. Die Köchin selbst ist hinter ihnen her. Sie sagen ihren Zauberspruch und umarmen sich ungestüm.

„Fundevogel, verlässt du mich nicht, verlasse ich dich auch nicht“

„Nun und nimmermehr!“

Der Regisseur ist begeistert. Er hat gar nicht gemerkt, dass das die falschen Darsteller sind. Fundevogel und Lenchen bitten dringend um Hilfe, aber das Filmteam verdrückt sich. James Blond sagt, er sei nur für das Kino zuständig, nicht für wirkliche Probleme.

Bei der Verwandlung in „See und Ente darauf“ sind Fundevogel und Lenchen alleine mit dem Schwarzlichtteam auf der Bühne. Die Köchin kommt und versinkt im See. Die beklemmende Schweigezeit muss ausgehalten werden. Erst die Rufe der Eltern lösen aus der Starre: Das Filmteam kehrt mit Lärm zurück, Lenchen und Fundevogel finden ihre Eltern.

Der Regisseur freut sich über die rührende Szene. Aber der Kameramann gesteht, dass er vor lauter Rührung nicht gefilmt hat. Der Regisseur fällt in Ohnmacht.

Durchführung im geführten Rollenspiel, alle spielen mit!

**Ausklang:** Lassen sie die Szenen im Zusammenhang spielen!

**Ausblick:** Es ist nun Zeit für die Rollenwahl

## II. Vom Spielen zum Vorspielen

**Material:** K 4- die Rollenkarten groß ausdrucken und zerschneiden, K5- , K 6, die Szenenvorlagen, K 11 – die Lieder; Verlauf der Rollenwahl in Heft 1, Einführung Seite 16

**Ankommen:** Kartenkreis für die Rollenwahl herrichten

### Die Rollenwahl

*Die Grundsätze für die Rollenwahl finden Sie, da sie für alle Stücke zutreffen, im allgemeinen Teil in Heft 1! Auf keinen Fall sollten Sie den Kindern die Rollen zuteilen! Die Kinder üben bei der Rollenwahl nicht nur eine demokratische Wahl, sondern auch einen guten Umgang miteinander. Sie erfahren, dass Konkurrenz und eigene Wünsche ganz natürlich sind und dass sie ohne gegenseitige Herabsetzung und Streit damit umgehen können. So viele Kinder wie möglich sollen sich ihre Wunschrolle offen – mit Zustimmung der Gruppe - erstreiten! Erschrecken Sie nicht, wenn bei der Rollenwahl Tränen fließen! Die Kinder trösten einander und bauen sich gegenseitig auf!*

*Nach der Rollenwahl teilen Sie das Kinderheft aus und alle Spieler\*innen streichen sich in der Rollenliste K 4 – und in der Szenenvorlage K 5 oder K 6 an, in welchen Szenen sie vorkommen und notieren, was sie an Requisiten brauchen. Kinder, die noch keine Rolle für sich gefunden haben, helfen den leseschwachen Kindern. Sie suchen das Gespräch mit ihnen.*

**Ausklang:** Die Lieder K -11

*Üben Sie zuerst das Lied von Fundevogel und Lenchen: „Lässt du mich allein?“ Dann üben Sie: „Flutter, flutter und flieg“. Ziehen Sie die Parallele vom Ausfliegen der Vögel zum Werk der Kinder: Bis jetzt habt ihr ganz für euch mit dem Märchen gespielt und geübt. Ab jetzt fliegt ihr aus in die Theaterwelt und keiner von euch soll zurückbleiben – ihr wollt den Eltern und Geschwistern etwas Schönes vorführen und alle helfen zusammen!*

## 2. Übungseinheit: Beschäftigung mit dem Szenenheft

<b>Material:</b>	die Szenenvorlage K -5 -, einfache Vorlage K – 6; Stifte, buntes Schwungtuch,
<b>Schwerpunkt:</b>	die eigenen Rollen annehmen und sich ausmalen.
<b>Überblick:</b>	Wir arbeiten uns in die Szenenvorlage ein und üben im Halbkreis die Szenen.
<b>Ankommen:</b>	Wir bauen die Szenen auf.
<b>Einstimmen:</b>	Wir sitzen um den "Teich" und machen leichte Wellen. Wenn die Musik ertönt, gehen alle langsam und still zur Mitte des Tuches und stellen nacheinander die drei Verwandlungen in Zeitlupe dar. Alle zusammen sind ein Rosenbusch und eine Rose, alle zusammen eine Kirche und eine Krone, zuletzt alle ein Teich und einige Enten darauf.
<b>Übungszeit:</b>	Wir lesen die Szenenvorlage vor, überlegen die Requisiten, die wir brauchen und schreiben sie neben die Szenen.
Halbkreis:	Wir spielen einander Szene für Szene vor.
<b>Ausklang:</b>	
Gespräch:	Wie kommst du mit deiner Rolle zurecht?
<b>Ausblick:</b>	Wenn wir keine nervigen Proben wollen, müssen wir in Einzelproben Sicherheit für die Spieler schaffen. Bitte kommt ganz pünktlich zu den Einzelproben! Lasst einander nicht warten! Seid gute Kameraden!

### Vorschlag für die Probenarbeit nach der Rollenwahl: 6 Wochen

*Vor und nach den gemeinsamen Übungsstunden und wo es möglich ist auch während Randstunden halten Sie nach Absprache mit dem Chef, den Eltern und den Lehrerkollegen Einzelstunden ab. Informieren Sie die Lehrer\*innen vor der Schulstunde, falls ein Kind zur Einzelprobe kommen muss!*

1. Einzelproben:	Mutter, Junge	Szenen 1,2,5
	Junge, Förster	Szenen 7,8
	Lenchen, Fundevogel	Szenen 8,9,11,12
	Lenchen, Köchin	Szenen 9,10
	Die schöne Begegnung	Szene 12
2. Gesamtprobe ohne Filmteam und Knechte:		Szenen 2 bis 12
3. Einzelproben:	Lenchen, Fundevogel, Helfer	Schwarzlichtszenen:
		Die Verwandlungen 13,17, 2
	Zauber -vorführung üben	Szene 16
	Regisseur und Knechte	Szene 14

	Köchin und Knechte	Handy - Szenen 15, 17,18
3. Gesamtprobe	Alle Spieler	Szenen 14 bis 18
4. Einzelproben:	Regisseur, J. Blond, Agentin	Szene 19
	Vater, Mutter, Lenchen, Fundevogel	Szenen 22, 23
5. Gesamtprobe:	Alle Spieler	Szenen 19 bis Schluss
6. Einzelproben nach Bedarf		
7. Gesamtprobe	"Endlosprobe"(samstags)	
8. Gesamtprobe mit Musik		1. Teil
9. Gesamtprobe mit Musik		2. Teil, Finale
10. Gesamtprobe mit Musik, "Endlosprobe" (samstags)		
11. Generalprobe (Vormittags mit kleinem Publikum)		
12. Aufführungen (Premiere mit den Familien, Schülervorstellungen)		

### III. Die Aufführungen:

Näheres im Einleitungsteil Vom Spielmärchen zum Märchenspiel, Heft 1, ab Seite 19!

## Fundevogel , Beispiel für eine Textgestaltung

Dieser Text wurde von sechzehn Schulschauspielkindern im freien Rollenspiel entwickelt und von mir zusammengefügt. Ich baute die „Filmszenen“ im Wechsel mit den Märchenszenen zusammen. So begegneten sich zwei Welten, die sich gegenseitig in Frage stellten. Sieger war natürlich die „echte“ Märchenwelt, in der nicht die „Show“ siegte, sondern der Sieg gegen die Angst durch die Liebe.

Einen Text dieser Länge nach Textbuch auswendig zu lernen widerspricht dem methodischen Weg des Märchenspieltheaters in der genannten Altersgruppe. Bitte nutzen Sie den Text als Anregung, und als Kontrolle von Sinnlücken, aber achten und fördern Sie die kreativen Ergebnisse Ihrer Schulschauspiel- Kinder! Sie sollen nicht imitieren, nichts vorgemacht kriegen, sondern schöpferisch gestalten!

#### 1. Bild: Im Wald

##### 1. Szene: Das Filmteam

Kind: Mama, Hunger!

Mutter: Warte nur, ich bin gleich fertig! (Sie sammelt Holz)

Kind: Mama, Hunger!

Mutter: Ach, wie ist das Bündel schwer! Lass mich noch ein bisschen ausruhen, bevor wir nach Hause gehen!

James Blond und Stuntman: Peng, peng!

Mutter: Hilfe, Hilfe, eine Schießerei! Hilfe, wer rettet uns!

Regisseur: O jemine, wieso platzen Sie mitten in unsere Filmszene!

Mutter: Filmszene? Ist die Schießerei gar nicht echt?

Regisseur: Stoop, Kamera, stopp! Oh du trübe Linsensuppe mit Filmsalat!

Mutter: Da haben Sie uns ja einen Schreck eingejagt!

Regisseur: Und Sie haben uns die ganze Szene verdorben!

Mutter: Ich darf doch wohl hier im Märchenwald mit meinem Söhnchen Holz sammeln?

James Blond: Märchenwald? - Hier wird mein neuester James- Blond - Film gedreht!

Mutter: Dann schauen Sie mal auf dieses Plakat! Da steht, was hier gespielt wird!

James Blond: Fundevogel - Aus dem Märchenbuch der Brüder Grimm gehüpft. He, Chef, wir sind im falschen Film! Die spielen hier ein Märchen!

Regisseur: Filmteam! Mitkommen! Oh du trübe Linsensuppe mit Filmsalat! Im falschen Film! Na sowas!

## 2. Szene: Die Raubvögel

Mutter: Jetzt ist auch noch unser Sammelkorb umgestürzt und wir müssen alle Tannenzapfen wieder einsammeln! Hilf mit, Söhnchen!

Kind: Mama, Hunger! Mama Durst! Heimgehen!

Mutter: So hilf mir doch, dann geht es schneller!

Kind: Heimgehen! Essen!

Mutter: Erst wird das Holz eingesammelt! - Ach, wie mir mein Kreuz wehtut! Ich bin ganz fertig! Gleich gehen wir heim, mein Söhnchen, ich ruhe nur ein paar Minuten aus!

Sie legt sich unter einen Baum und schläft ein.

Kind: Mama, Hunger!..Du! ..Mama!

Die Mutter schläft, winkt ab.

Raubvogel: Krah, krah, spiel mit!

Der Raubvogel und das Kind spielen „Hüpfen, fliegen, fangen“ - Plötzlich nimmt der Vogel das Kind mit in seinen Horst zu den Jungen.

Jungvögel: Was hast du denn da mitgebracht! - Ist das was zum Fressen? -Ist das was zum Picken? - Ist das was zum Hacken und beißen? - Ist das was zum Raufen? Ist das was zum Spielen?

Kind: Mitspielen, mitspielen!

Mutter: (wacht auf) Kind, mein Junge, wo bist du? Wo bist du denn? Komm doch wieder! Mein Junge, mein Bub! Wo bist du?

Die Mutter ruft, bis sie die Bühne verlässt, das Kind und die Jungvögel kichern.

Raubvogel: Kinder, aufgepasst! Jetzt üben wir fliegen! Übt, dass ihr kräftige Schwingen bekommt!

Das Kind übt fleißig mit - Publikumsspiel

Jetzt zeige ich euch, wie ihr das Nest verlasst!

Raubvogel zeigt den Weg aus dem Horst. Ein Jungvogel nach dem anderen fliegt aus, alle „fliegen“ im Kreis.

Jungvögel: Komm doch, trau dich, flieg!  
Kind: Ich trau mich nicht!  
Jungvögel: Angsthase, Pfeffernase!  
Kind: Hab keine Flügel!  
Raubvogel: Komm, oder wir fliegen ohne dich fort!  
Kind: Kann nicht, trau mich nicht!

Die Vögel fliegen fort. Das Kind versucht zu fliegen, weicht aber immer wieder voll Angst zurück. Jetzt ist es ganz alleine und fängt an zu weinen und zu schreien.

### 3. Szene: Der Jäger

Jäger: Das war kein Adler! Das war auch kein Kauz! Ich hör doch was, ich hör doch was! - Hört sich an wie ein Kind! - Mal gucken! - Da, da oben sitzt ein Kind im Adlerhorst! Ich muss es herunterholen!

Der Jäger steigt auf den Baum

Komm her, Kindchen, komm, ich hole dich!  
Kind: Trau mich nicht!  
Jäger: Wie bist du denn in den Adlerhorst gekommen? Du bist doch ein Kind!  
Kind: Weiß nicht!  
Jäger: Wie heißt du denn?  
Kind: Weiß nicht!  
Jäger: So will ich dich „Fundevogel“ nennen, weil ich dich im Vogelnest gefunden habe!  
Kind: Fundevogel, ja Fundevogel heiß ich!  
Jäger: Ich halte dich, komm!

Sie steigen vom Baum

Ich bringe dich zu meinem Lenchen. Bestimmt freut sich mein Lenchen, wenn es nicht mehr alleine spielen muss!

## 2. Bild: Im Jägerhaus:

### 1. Szene: Fundevogels Ankunft

- Jäger: Lenchen, Lenchen! Ich habe dir jemand mitgebracht!
- Lenchen: Einen Bruder! Wie heißt er?
- Jäger: Fundevogel heißt er, weil ich ihn in einem Vogelhorst gefunden habe!
- Lenchen: Fundevogel, spiel mit mir Ball! So geht fangen - so geht werfen!

Lenchen zeigt es Fundevogel. Die Köchin kommt mit dem Abendessen vorbei, sie bekommt den Ball an den Kopf und ärgert sich.

- Köchin: So eine Unverschämtheit! Hau ab, du Bengel!
- Lenchen: Köchin, das ist Fundevogel, mein neuer Bruder! Er bleibt jetzt immer bei mir!
- Köchin: Waaas! Ich habe doch schon genug Arbeit! Und so ein frecher Bengel! Fundevogel kratzt die Köchin mit seinen Krallen.
- Au, aua! Weg, du Biest! Geh hin wo du herkommst!
- Lenchen: Papa, Papa, die Köchin will Fundevogel verjagen!
- Jäger: Fundevogel bleibt!
- Köchin: Was soll der freche Bengel in unserem Haus? Schau, Förster, er kratzt und wirft mit Bällen! Das Abendbrot hat er mir aus der Hand geschlagen! Schick ihn fort!
- Jäger: Nein, Köchin! Ich habe ihn gefunden. Er ist unser Fundevogel und bleibt da!- Marsch, ihr Kinder, esst zu Abend und geht zu Bett! Köchin, richte Fundevogel ein Bett in Lenchens Kammer. Ich muss wieder hinaus in den Wald. Morgen sieht die Sache anders aus! Gute Nacht!
- Köchin: Jawohl, morgen wird die Sache anders aussehen! Aber frage nicht, wie! - Diesem Fundevogel werde ich´s zeigen! - Los, Kinder, zu Tisch!

### 2. Szene: Die Zähmung

- Lenchen: Geh du nur weg, Köchin! Ich esse mit Fundevogel und dann bringe ich ihn auch zu Bett!
- Köchin: Hm!
- Lenchen: Fundevogel, wir essen!
- Fundevogel, du hast keinen Schnabel, Lenchen zeigt dir Messer und Gabel!

Fundevogel greift mit seinen Krallen sehr unbeholfen.

Oh, du kannst Messer und Gabel gar nicht nehmen, du hast ja solange  
Fingernägel! - Ich schneide sie dir!

Fundevogel: Nein, nein, krah, krah!

Lenchen: Fundevogel, du bist kein Vogel! Du bist ein Mensch! Oder kannst du  
fliegen?

Fundevogel: Nein, nein, krah!

Lenchen: Schau meine schönen Fingernägel an! Willst du auch so schöne?

Fundevogel: Ja, ja, krah!

Lenchen schneidet Fundevogel die Nägel, sie lernt ihm, mit Messer und Gabel zu essen.

Lenchen: Und jetzt kommt das Zähneputzen!

Fundevogel beißt in die Zahnbürste.

Schaut euch das an, Kinder! Wir zeigen es ihm! Von rot nach weiß!

Fundevogel: Oh, wie fein, was hab ich doch für einen tollen Mundgeruch!

Lenchen: Jetzt schlafen wir ein. Fundevogel, freust du dich auch schon auf  
morgen, wenn wir wieder spielen?

Fundevogel: Ich freue mich riesig!

Lenchen. Gute Nacht, träume schön!

Fundevogel: Gute Nacht, krah!

### 3. Szene: Der Wasserkessel

*Die Köchin rumpelt mit Wassereimern vorbei, unheimliche Geräusche.*

*Lenchen schrickt aus dem Schlaf auf und sinkt wieder zurück.*

*Beim zweiten Mal fragt sie die Köchin:*

Lenchen: Was tust du da, Köchin?

Köchin: Ich schleppe Wasser!

*Lenchen schläft wieder ein, die Köchin rumpelt wieder vorbei - Lenchen schrickt auf:*

Lenchen: Warum schleppst du so viel Wasser, Köchin?

Köchin: Ich heize meinen Kessel. Morgen früh ist das Wasser heiß. Da werde  
ich Fundevogel hineinstoßen und kochen! Wehe, wenn du mich  
verrätst!

*Lenchen macht erschrocken die Augen zu. Die Köchin rumpelt davon. Lenchen weckt Fundevogel.*

Lenchen: Fundevogel, wach auf!

Fundevogel: Was ist?

Lenchen: Verlässt du mich nicht, verlasse ich dich auch nicht!

Fundevogel: Nun und nimmermehr!

Lenchen: Wir müssen fort, die Köchin will dich kochen! - Vorsicht, sie kommt!

*Die Kinder stellen sich schlafend, die Köchin rumpelt vorbei.*

Lenchen: Los, wir müssen fort!

*Die Kinder stecken hastig den Ball ins Bett, dass er aussieht wie ein Kopf und rennen davon. Die Köchin schleppt Wassereimer.*

Köchin: So, jetzt hole ich Fundevogel! (Sie schlägt das Bett auf)-

(Handy:) Oh weh, die Kinder sind geflohen! Was soll ich nur dem Jäger sagen! -  
Knechte, Knechte, kommt herbei!

Knechte: Jawohl, Frau Köchin, was sollen wir machen?

Köchin: Die Kinder sind geflohen! Holt sie ein! Tötet den Fundevogel und bringt Lenchen zurück!

Knechte: Das ist ja wieder mal ein toller Job! Wo sollen wir denn suchen? Wo ist eine Spur?

### 3. Bild: Auf der Wiese

*1. Szene: Die Kinder sind außer Atem.*

Fundevogel: Hilfe, ich kann nicht mehr!

Lenchen: Warte, ich spiel dir was auf der Flöte vor!

#### 2. Szene: Die Knechte

1. Knecht: Da sind sie!

2. Knecht: Schleicht leise ran!

3. Knecht: Gleich haben wir sie!

4. Knecht: *Sein Handy läutet - alle erschrecken: die Hasen und die Bären rennen davon.*

Lenchen: Fundevogel, die Knechte kommen! Verlässt du mich nicht, verlasse ich dich nicht!

Fundevogel: Nun und nimmermehr!

- Köchin am Handy: Wo seid ihr jetzt? Warum meldet ihr euch nicht?
1. Knecht: Wir sind auf der Wiese.
2. Knecht: Wir hätten sie beinahe erwischt!
- Köchin: Und warum habt ihr sie nicht erwischt?
3. Knecht: Weil das Handy geklingelt hat, als wir angeschlichen sind!
- Köchin: Ihr seid ja zu blöd zum Telefonieren!
4. Knecht: Frau Köchin, Sie haben doch angerufen!
- Köchin: Ich schick dir gleich den Blitz durchs Telefon!
4. Knecht: Aua!
- Köchin: Seht ihr noch irgendwas auf der Wiese?
1. Knecht: Oh, wie schön!

### 3. Szene: Schwarzes Theater: Der Rosenbusch

Verwandlungsmusik.

*Schwarzes Theater.*

*Schwarzes Verstecktuch wird vor Fundevogel und Lenchen gehalten, bis diese bereit sind.*

*Fundevogel hält den Rosenbusch*

*Lenchen lässt die Rose tanzen und erblühen.*

*Handy klingelt.*

- Köchin: Ich hab was gefragt! Ist noch was auf der Wiese?
2. Knecht: Ein Rosenbusch
3. Knecht: mit einer Rose!
- Köchin: Verbrennt den Busch und bringt die Rose nach Hause!
4. Knecht: Zu Befehl, Frau Köchin!

### 4. Bild: Das Filmteam beim Rosenbusch

#### 1. Szene: James Blond beim Rosenbusch

- Regisseur: Optimal! Optimal, meine Herrn. Endlich schickt die Agentur die Leute mit dem richtigen Outfit! Stellen Sie sich hier auf. Ach, das Hackebeilchen, wie niedlich! Sie, halten Sie ihr Schlitzmesser höher! J Ja, sehr schön, optimal. Und Sie, ziehen Sie ihren Hut noch tiefer. So ist es optimal! Und Klappe, die erste!

1. Knecht: Was soll das?  
Regisseur: Du sollst die Klappe halten.

*1. Knecht nimmt ihm die Klappe aus der Hand.*

Regisseur: Linsensuppe und Filmsalat, das ist meine Klappe!  
1. Knecht: Gerade haben Sie gesagt, ich soll sie halten!  
Regisseur: Oh Mann, s c h w e i g e n sollen Sie, den Mund schließen!  
Klappe die zweite!

*Handy klingelt*

Köchin: Habt ihr die Rose? Brennt der Busch?  
Regisseur: (nimmt dem 2.Knecht das Handy aus der Hand)  
Wer hat die Unverschämtheit, mitten in der Filmaufnahme anzurufen? -  
Und Sie, mein Herr, sie sind nach dieser Aufnahme entlassen!  
Klappe die dritte!

*James Blond und der Stuntman rennen schießend durch die Szene, die Knechte lassen Hackebeil und Messer fallen und nehmen die Hände hoch.*

Regisseur: Halt, stopp! Was hat man mir für Trottel geschickt! Kämpfen sollen Sie, meine Herrn, kämpfen!  
3. Knecht: Jetzt sind uns wegen Ihnen die Kinder entwischt!  
Regisseur: Kinder, Kinder, hier spielt James Blond!  
4. Knecht: Fundevogel und Lenchen!  
Stuntman: Au Backe, wir sind schon wieder im falschen Film!  
Regisseur: Oh du trübe Linsensuppe mit Filmsalat! Macht euch fertig, Leute - unser Drehort liegt ein paar Kurven weiter!  
Handy/Köchin: Was seid ihr nur für Trottel! Los, rennt! Fangt mir Fundevogel und Lenchen!  
Knechte: Jawohl, Frau Köchin!

## 5. Bild: Der öde Platz

1. Szene: Der Zauberer tritt auf  
*Fundevogel und Lenchen kommen erschöpft auf einen öden Platz.*

Fundevogel: Lenchen, ich kann nicht mehr! Gleich sind die Knechte wieder da!  
Lenchen: Verlässt du mich nicht, verlasse ich dich auch nicht!  
Fundevogel: Nun und nimmermehr.

---

*Lenchen nimmt ihre Flöte und spielt. Hinter den beiden baut sich der Zauberer auf. Er führt einen Trick vor.*

2.Szene: Das Filmteam beim Zauberer

*Das Filmteam „platzt“ in die Vorstellung:*

Regisseur: Meine Damen und Herrn, das ist unser Drehort! Bitte verlassen Sie den Platz!

Zauberer: Wenn Sie nicht augenblicklich still sind, verwandle ich Sie in Bären!

Regisseur: Ich bin vom Fach! Mich können Sie mit solchen Albernheiten nicht beeindrucken!

Zauberer: sagt Zauberspruch nach Wunsch – *Dieser kann auch zum Publikumsspiel ausgebaut werden, z.B.*

*Kinder, sollen sie Bären werden? Dann spricht mir nach: Zallibillibär!*

Publikum: Zallibillibär!

Das Filmteam hält sich die Bärenmaske vor.

Zauberer: Oder sollen sie lieber Hasen sein? - Dann spricht mir nach: Zallibillihäs!

Publikum: Zallibillihäs!

Das Filmteam hält sich die Hasenmasken vor.

Zauberer: Nun kann ich ungestört fortfahren mit meiner Vorstellung!

*Hasen und Bären tanzen zur Musik.*

3. Szene: Die Knechte kommen - Schwarzes Theater: Kirche und Krone darin

*Die Knechte schleichen an - prompt klingelt das Handy wieder!*

Fundevogel: Die Knechte kommen!

Lenchen: Verlässt du mich nicht, verlasse ich dich auch nicht!

Fundevogel: Nun und nimmermehr!

*Die Bären holen mit dem Zauberer die schwarze Stellwand herbei. Das „Filmteam“, die Bären und Hasen, sitzen an der Bühnenrampe. Schwarzlicht, die Kirche baut sich auf, die Krone erscheint.*

*Das Handy klingelt wieder.*

Köchin: Meldet euch, ihr Trottel!

1. Knecht: Wir sind auf dem öden Platz.

2. Knecht: Beinahe hätten wir sie erwischt!

Köchin: (öffnet nach) aber das Handy hat geklingelt! Faule Ausrede! Was ist jetzt noch auf dem Platz?

3. Knecht: eine Kirche mit einer Krone darin!

Köchin: Brecht die Kirche ein und bringt die Krone heim!

4. Knecht: Hilfe, wilde Bären, wilde Bären!

Köchin: brecht die Kirche ein! Bringt die Krone heim!

Knechte: Hilfe, Hilfe!

*Fundevogel und Lenchen entzaubern sich. Lenchen schnipst mit den Fingern - die Bären entzaubern sich. Fundevogel und Lenchen fliehen.*

Knechte: Was, Sie schon wieder?

Regisseur: Oh du trübe Linsensuppe mit Filmsalat!

Köchin am Handy: Ihr Versager! Alles muss man selber machen! Der Blitz soll euch treffen!

*Die Knechte fallen der Reihe nach um.*

Regisseur: Tolle Nummer! Müssen wir uns merken!

Der Regisseur hebt ein Handy vom Boden auf:

Regisseur: Frau Köchin, diese tolle Nummer kaufen wir sofort. Nennen Sie einen Preis!

Köchin: Trottel! Wartet nur, jetzt komme ich selbst!

James Blond: He, die sind echt tot!

Regisseur: Optimal! Sie können ja in unserem Film als Leichen mitspielen!

*Das Filmteam schleppt die „Leichen“ von der Bühne.*

## 6. Bild: Der Drehort des Filmteams

1. Szene: Die feindliche Geheimagentin

Regisseur: Optimal! Endlich haben wir unseren Drehplatz gefunden! Das ist ja wie im Märchen! Last uns gleich loslegen! Klappe die erste! James Bond verführt die feindliche Geheimagentin!

*James Blond traut sich nicht, Monica in den Arm zu nehmen. Monica ist ebenfalls schüchtern.*

Regisseur: Stopp, Stopp! Oh du trübe Linsensuppe mit Filmsalat! Ver - füh - ren sollst du sie! Da musst du schon ran gehen! Monica, geh doch ein bisschen auf James Blond zu! Klappe - die zweite!

*Wieder sind James Blond und Monica zu schüchtern.*

Regisseur: Oh du trübe (Publikum: Linsensuppe mit Filmsalat)! Das ist doch keine Liebesszene! Klappe die dritte!

*Fundevogel und Lenchen stürzen auf die Bühne.*

Fundevogel: Die Köchin selbst ist es! Sie kommt mit Riesenschritten!

Lenchen: Verlässt du mich nicht, verlasse ich dich auch nicht!

Fundevogel: Nun und nimmermehr!

Fundevogel und Lenchen umarmen sich stürmisch.

Regisseur: Das ist eine Szene! Optimal! Optimal! Die ist im Kasten! Optimal!

Kameramann: Ich hab aber nicht gedreht, das sind die falschen!

Regisseur: Tatsächlich! Wer seid ihr?

Fundevogel: Fundevogel und Lenchen. Helft uns, bitte helft uns!

Lenchen: Hört ihr?? Die Köchin kommt mit Riesenschritten.

Fundevogel : Sie will uns töten!

Lenchen: James Blond, bitte hilf uns!

James Blond: Ich bin doch nur im Film! Und jetzt hau ich ab, bevor mir auch noch was passiert!

Stuntman: Was ihr da treibt, das geht uns nichts an. Wir sind nur im Film.

*Das Filmteam verlässt eilig die Bühne.*

## 2. Szene : Schwarzes Theater: Die Ente auf dem See

*Lenchen und Fundevogel gehen in Zeitlupe zur Bühnenmitte. Fundevogel breitet seine Hände wellenförmig aus, Lenchen steht davor und bewegt die Arme wie Flügel. Im Schwarzlicht erscheint ein See, darauf eine Ente.*

Köchin: Jetzt hab ich euch! Bei mir könnt ihr euch nicht verstellen! Fundevogel, du bist der See und Lenchen ist die Ente drauf! –

Lenchen, schwimm her zu mir!

Lenchen: Nun und nimmermehr!

Köchin: Dann trinke ich den See aus!

Fundevogel: Trink nur, trink nur, du böse Köchin!

*Die Köchin geht auf allen Vieren zum Schwarzen Theater, kämpft mit den Wellen und verschwindet.*

Fundevogel: Sie ist weg!  
Lenchen: Wir sind frei!

## 7. Bild: Finale

*Der Zauberer tritt auf mit Seifenblasen und Jonglage.*

*Das Filmteam filmt den Zauberer.-lenchen und Fundevogel kommen.*

Regisseur: Da seid ihr ja, ihr beide! Ihr habt gewonnen! Ihr spielt die Hauptrollen im nächsten James Blond- Film!  
Alle: Bravo! Bravo!  
Fundevogel: Wäääh! Will ich nicht!  
Lenchen: Oh du trübe Linsensuppe mit Filmsalat! Ich höre was!

Förster: Lenchen, wo bist du?  
Mutter: Söhnchen, wo bist du?  
Förster: Lenchen!  
Mutter: Söhnchen!

*Sie treffen sich.*

Förster: Haben Sie ein kleines Mädchen gesehen?  
Mutter: Haben Sie einen kleinen Jungen gesehen? Ich habe ihn im Wald verloren.  
Förster: Ich habe einen kleinen Jungen gefunden im Wald, in einem Adlerhorst. Meine Tochter, das Lenchen, hat mit ihm gespielt. Fundevogel haben wir ihn genannt. Nun sind sie beide ausgerissen. Sie hatten Angst vor der bösen Köchin.  
Mutter: Bestimmt war das mein Sohn. Fundevogel! Kaum gefunden, ist er schon wieder weg!  
Förster: Wir werden die beiden schon finden! Lenchen!  
Mutter: Fundevogel!

*Lenchen und Fundevogel kommen zu den Eltern.*

Förster: Mein liebes Lenchen!  
Mutter: Mein lieber Fundevogel!

Regisseur: Optimal! Optimal! So was, das wollen die Leute sehen!

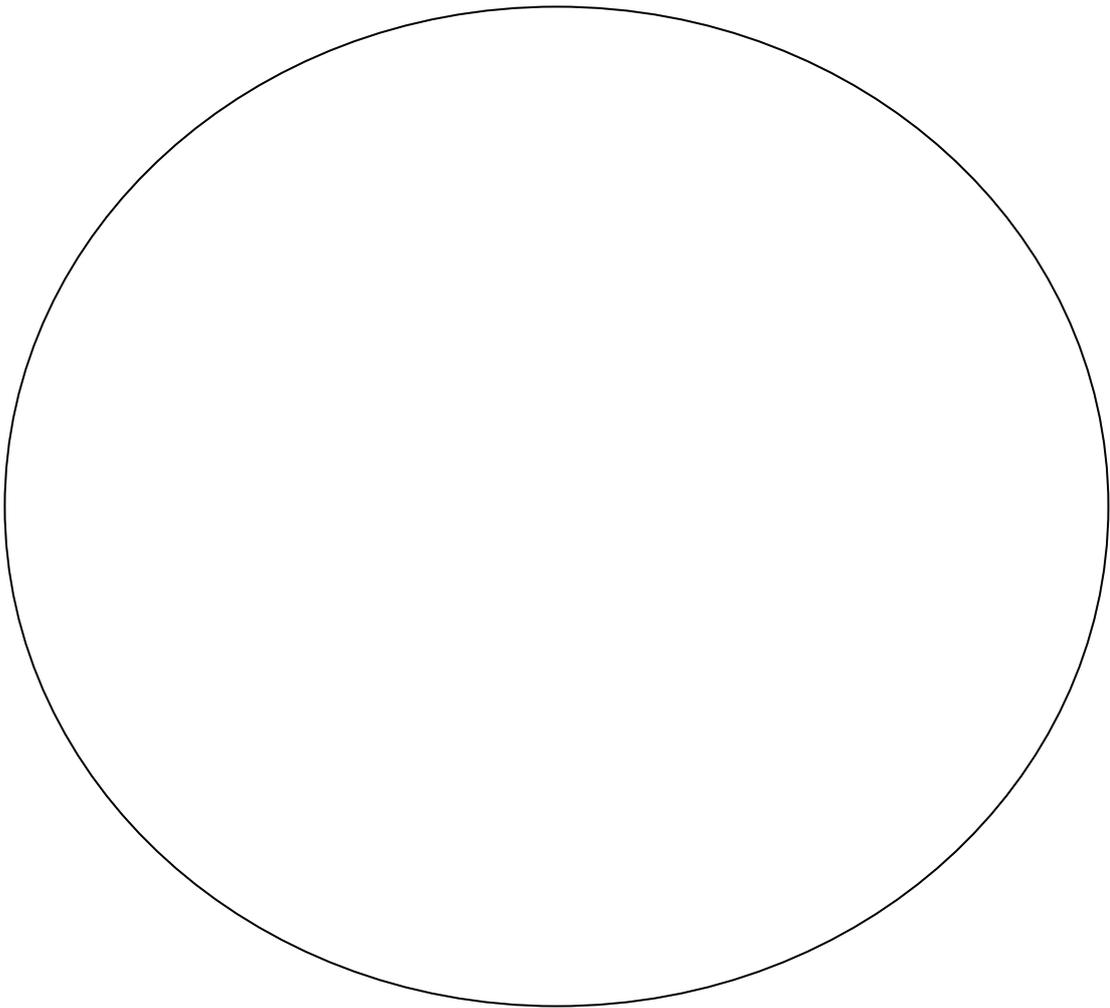
Kameramann: Chef, wir hatten Filmriss! Leider hat die Aufnahme nicht geklappt!

*Der Regisseur fällt in Ohnmacht und wird rausgeschleppt. Mit Getöse und Bimbamborium ziehen das Filmteam und der Zauberer weg. Die Eltern stehen hinter ihren Kindern und berühren die Schultern.*

Lenchen: Fundevogel, verlässt du mich nicht, verlasse ich dich auch nicht!

Fundevogel: Nun und nimmermehr!

## Kinderheft zu Fundevogel



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

## K 1 - Die Märchenerzählung, Brüder Grimm:

Es war einmal ein Förster, der ging in den Wald auf die Jagd, und wie er in den Wald kam, hörte er schreien, als ob's ein kleines Kind wäre. Er ging dem Schreien nach und kam endlich zu einem hohen Baum, und oben darauf saß ein kleines Kind. Es war aber die Mutter mit dem Kinde unter dem Baum eingeschlafen, und ein Raubvogel hatte das Kind in ihrem Schoße gesehen: da war er hinzu geflogen, hatte es mit seinem Schnabel weggenommen und auf den hohen Baum gesetzt.

Der Förster stieg hinauf, holte das Kind herunter und dachte: Du willst das Kind mit nach Hause nehmen und mit deinem Lenchen zusammen aufziehen. Er brachte es also heim, und die zwei Kinder wuchsen miteinander auf. Das aber, das auf dem Baum gefunden worden war, und weil es ein Vogel weggetragen hatte, wurde Fundevogel geheiß. Fundevogel und Lenchen hatten sich so lieb, nein so lieb, daß wenn eins das andere nicht sah, ward es traurig.

Der Förster hatte aber eine alte Köchin, die nahm eines Abends zwei Eimer und fing an, Wasser zu schleppen, und ging nicht einmal, sondern viele Mal hinaus an den Brunnen. Lenchen sah es und sprach: „Hör einmal, alte Sanne, was trägst du denn so viel Wasser zu?“ – Wenn du's keinem Menschen wieder sagen willst, so will ich dir's wohl sagen.“ Da sagte Lenchen nein, sie wollte es keinem Menschen wieder sagen, so sprach die Köchin: „Morgen früh, wenn der Förster auf die Jagd ist, da koche ich das Wasser und wenn's im Kessel siedet, werfe ich den Fundevogel 'ein und will ihn darin kochen.“

Des andern Morgens in der Frühe stieg der Förster auf und ging auf die Jagd, und als er weg war, lagen die Kinder noch im Bett. Da sprach Lenchen zu Fundevogel: „Verlässt du mich nicht, so verlass ich dich auch nicht“, so

sprach Fundevogel: „Nun und nimmermehr.“ Da sprach Lenchen: „Ich will es dir nun sagen, die alte Sanne schleppte gestern Abend so viele Eimer Wasser ins Haus; da fragte ich sie, warum sie das täte, so sagte sie, wenn ich's keinem Menschen sagen wollte, so wollte sie es mir wohl sagen: sprach ich, ich wollte es gewiss keinem Menschen sagen: da sagte sie. Morgen früh, wenn der Vater auf die Jagd wäre, wollte sie den Kessel voll Wasser sieden, dich hineinwerfen und kochen. Wir wollen aber geschwind aufsteigen, uns anziehen und zusammen fortgehen.“

Also standen die beiden Kinder auf, zogen sich geschwind an und gingen fort. Wie nun das Wasser im Kessel kochte, ging die Köchin in die Schlafkammer, wollte den Fundevogel holen und hineinwerfen. Aber als sie hineinkam und zu den Betten trat, waren die Kinder alle beide fort: da wurde ihr grausam Angst, und sie sprach vor sich: „was will ich nun sagen, wenn der Förster heimkommt und sieht, dass die ‚Kinder weg sind? Geschwind hinten nach. Dass wir sie wieder kriegen.“

Da schickte die Köchin drei Knechte nach, die sollten laufen und die Kinder einlangen. Die Kinder aber saßen vor dem Wald, und als sie die drei Knechte von weitem laufen sahen, sprach Lenchen zum Fundevogel: „Verlässt du mich nicht, so verlass ich dich auch nicht“, so sprach Fundevogel: „Nun und nimmermehr.“ Da sagte Lenchen: „Werde du zum Rosenstöckchen und ich zum Röschen darauf.“ Wie nun die drei Knechte vor den Wald kamen, so war nichts da als ein Rosenstrauch und ein Röschen obendrauf, die Kinder aber nirgend. Da sprachen sie: „Hier ist nichts zu machen“, und gingen heim und sagten der Köchin, sie hätten nichts in der Welt gesehen als nur ein Rosenstöckchen und ein Röschen obendrauf. Da schalt die alte Köchin: „Ihr Einfaltspinsel, ihr hättet das Rosenstöckchen sollen entzweischneiden und das Röschen abbrechen und mit nach Haus bringen, geschwind und tut's.“ Sie mussten also zum

zweiten Mal hinaus und suchen. Die Kinder sahen sie aber von weitem kommen, da sprach Lenchen: „Verlässt du mich nicht, so verlass ich dich auch nicht“, Fundevogel sagte: „Nun und nimmermehr.“ Sprach Lenchen: „So werde du eine Kirche und ich die Krone darin.“ Wie nun die drei Knechte dahin kamen, war nichts da als eine Kirche und eine Krone darin. Sie sprachen also zueinander: „Was sollen wir hier machen, lasst uns nach Hause gehen!“ Wie sie nach Hause kamen, fragte die Köchin, ob sie nichts gefunden hätten: So sagten sie nein, sie hätten nichts gefunden als eine Kirche, da wäre eine Krone darin gewesen. „Ihr Narren“, schalt die Köchin, warum habt ihr nicht die Kirche zerbrochen und die Krone mit heimgebracht?“ Nun machte sich die alte Köchin selbst auf die Beine und ging mit den drei Knechten den Kindern nach. Die Kinder sahen aber die drei Knechte von weitem

kommen und die Köchin wackelte hintennach. Da sprach Lenchen: „Verlässt du mich nicht, so verlass ich dich auch nicht“. Da sprach der Fundevogel: „Nun und nimmermehr.“ Sprach Lenchen: Werde zum Teich und ich die Ente darauf.“

Die Köchin aber kam herzu und als sie den Teich sah, legte sie sich drüber hin und wollte ihn aussaufen. Aber die Ente kam schnell geschwommen, fasste sie mit ihrem Schnabel beim Kopf und zog sie ins Wasser hinein: da musste die alte Hexe ertrinken. Da gingen die Kinder zusammen nach Haus und waren herzlich froh; und wenn sie nicht gestorben sind, leben sie noch.

K 2 - Karten für Ratespiele

**Wer bückt sich gerade zum Boden?**

**Was hast du im Wald gefunden?**

<b>alte Frau</b>	<b>fleißige Liese</b>	<b>ein Vögelchen</b>	<b>Steinpilze</b>
<b>Roboter</b>	<b>Riese</b>	<b>Fahrradcomputer</b>	<b>ein Nest</b>
<b>Kind</b>	<b>Förster</b>	<b>Blindschleiche</b>	<b>Dornenranke</b>
<b>Sportler</b>	<b>Schatzsucher</b>	<b>bunten Stein</b>	<b>kleinen Frosch</b>
<b>Kriminaloberinspektor</b>	<b>Drache</b>	<b>alten Schuh</b>	<b>zerbrochene Flasche</b>
<b>Nikolaus</b>	<b>Wolf</b>	<b>Geldbeutel</b>	<b>ein verletztes Kind</b>

K 3 - Geheimnisgeschichten - Ordne die guten und schlechten Geheimnisse!

<p>Fred hat zum Geburtstag ein kleines Rennauto bekommen. Felizitas spielt damit auf dem Tisch. Das Rennauto fällt hinunter auf den Steinboden. Es ist kaputt. Sie wirft es ganz schnell in den Mülleimer und deckt es zu. Fred sucht sein Auto und kann es nirgends finden.</p>	<p>Monika und Ludwig bauen im Bastelkeller bei Ludwig ein Futterhäuschen für Vögel. Das wollen sie Opa zum 80.sten Geburtstag schenken. Sie hören Schritte - Opa kommt. Schnell verstecken sie das Futterhäuschen im Schrank und schnitzen an einem Haselstock.</p>	<p>Familie Hummel geht im Wald spazieren. Phillip weiß eine besondere Stelle. Er zeigt seiner Familie, wo der Frauenschuh wächst. "Bitte zeigt diese Stelle nur ganz zuverlässigen Leuten! Wir müssen die seltenen Pflanzen schützen!" Alle versprechen Phillip, dass sie den Frauenschuh schützen werden.</p>
<p>Mama ruft Tom und Tina zu sich. "Könnt ihr schweigen?" "Klar, Mama, großes Ehrenwort!" Dann verrate ich euch etwas, was bisher nur Papa weiß und der Doktor: In meinem Bauch wächst gerade ein neues Baby." Tom und Tina staunen. "Wann kommt es auf die Welt? Dürfen wir es nicht einmal Oma verraten?" "Nein, das sage ich ihr selbst."</p>	<p>Onkel Eddi schaut Lina beim Spielen zu. "Schau mal, was ich Schönes habe!" Er zeigt Lina einen netten Bären aus Schokolade. "Setz dich auf meinen Schoß!" Onkel Eddi zieht Lina das Hemd aus der Hose und streichelt ihre Haut. Er küsst sie und atmet immer schneller. Lina ekelt sich. Sie schämt sich. Sie will den blöden Schokobären gar nicht mehr. Onkel Eddi droht: "Du darfst niemand etwas sagen!"</p>	<p>Susi kommt jeden Tag ohne Brotzeit in die Schule. Auch heute steht sie wieder einmal ohne Jacke in der Ecke des Schulhofes und friert. Ihre Lippe ist aufgesprungen. Sascha fragt: "Susi, was ist passiert? Hat dich jemand geschlagen?" "Nein, nein, ich bin die Treppe hinuntergefallen." Sascha denkt, dass Susi lügt. Er kennt ihre Eltern und weiß, dass sie Susi schlagen, wenn sie betrunken sind. Soll er das jemand erzählen?</p>
<p>Ulrich versteckt sich in der Pause im Klo. "Du meinst wohl, ich finde dich nicht! Wenn du nicht gleich herauskommst, schlage ich dich! Los, her mit den fünf Euro, sonst kriegst du ein Veilchen! Und wehe, du sagst etwas!" - Ulrich muss seiner Mutter täglich fünf Euro stehlen und einem Neuntklässler geben, damit ihn dieser nicht schlägt.</p>	<p>Die Eltern sind beide beim Arbeiten und Kurt will ins Haus. Vorsichtig schaut er um sich, ob ihn jemand beobachtet. Er schlendert in den Garten und hebt einen Stein. Wieder schlendert er umher und schaut, ob sein Geheimnis jemand entdeckt hat: Im Garten unter dem Stein war der Hausschlüssel versteckt, dass Kurt jederzeit ins Haus kann.</p>	<p>"Erika ist eine blöde Sau!" schreibt Gerd groß an die Tafel und verschwindet aus dem Klassenzimmer. Die anderen Kinder kommen herein, lesen und grinsen. Erika kommt. Alle lachen und Erika bekommt eine rote Birne. Die Lehrerin fragt: "Wer war das? Hat jemand gesehen, wer das war?" Anton wird rot. Er hat es gesehen, will aber Gerd nicht verraten.</p>

Geheimnisgeschichten - Ordne die guten und schlechten Geheimnisse! -2-

<p>Maria hat wunderschöne Farben in ihrer Schultüte. "Ich hatte letztes Jahr keine so schönen Farben in meiner Schultüte", denkt Fritz. Er spielt mit den Farben herum und krach - plötzlich reißt er sie ab, eine nach der anderen. Maria kommt und weint bitterlich. Fritz beschuldigt die kleine Schwester. Sie hätte die Farben abgerissen.</p>	<p>Barbara soll die alten Mappen ihrer Geschwister in der Schule verwenden, weil sie noch recht gut erhalten sind. Alle anderen Kinder haben neue Mappen. Oma merkt, wie traurig Barbara ist und wie sie sich schämt. Heimlich kauft sie neue Mappen und steckt sie Barbara in den Schulranzen.</p>	<p>Manfred weiß sich zu helfen! Weil Bernd schönere Turnschuhe hat als er, packt er sie einfach in sein Turnsäckchen und behauptet, seine Eltern hätten ihm neue Turnschuhe gekauft. Sein Bruder Michael weiß, dass er lügt.</p>
<p>Paul, Petra und Papa backen zusammen Weihnachtsplätzchen. Hmm, die schmecken so lecker! Papa meint: "Ich glaube, wir geben sie vorsichtshalber Mama zum Verstecken, sonst haben wir an Weihnachten keine Plätzchen mehr!" Alle sind einverstanden. Mama soll ihr "süßes Geheimnis" hüten.</p>	<p>"Komm doch auch mit!" bittet Stefan seinen Freund Franz. Der geht fast jeden Tag heimlich zu Herrn Festmann und schaut dort schlechte Videos an. Stefan bekommt dort auch Alkohol und tut alles, was Herr Festmann sagt. Franz weiß nicht genau, was er tun soll.</p>	<p>Papa und Elfi reparieren Mamas Fahrrad, aber sie sagen ihr nichts davon. Am Sonntag will Elfi vorschlagen, dass sie eine Fahrradtour machen. Wenn Mama dann anfängt zu klagen, dass ihr Fahrrad ja kaputt sei, wollen sie ihr Geheimnis lüften.</p>
<p>Lukas und Lorenz spielen im Hof Ball, obwohl sie das nicht dürfen. Klirr, fällt die Hoflampe herunter und ist kaputt. Lukas und Lorenz verschwinden. "Wer war das?" fragt der Hausmeister zornig. Keiner will für den Schaden zahlen.</p>	<p>Opa führt die kleine Franziska zur Hecke. Franziska, wenn du ganz still bist, erfährst du ein Geheimnis. Opa und Franziska sitzen ganz still. Da kommt eine Amsel geflogen. Sie hören ganz leise: "Piep, piep, piep"! Die Amsel hat Junge im Nest. Als sie wegfliegt, zeigt Opa Franziska das Nest. Sie darf es aber nicht berühren und darf ihren Freundinnen nicht verraten, wo das Nest ist.</p>	<p>Bulli, Helga, Jossi und Klaus zeigen im Fahrradhäuschen hinter der Turnhalle die Sachen, die sie im Kaufhaus geklaut haben. Jeder musste etwas bringen, damit er zur Clique gehört. Karin hat nichts mitgebracht. "Ich steige aus, ich will nichts klauen!" "Angsthase! Verräterin! Versagerin! Wenn du irgend jemand etwas erzählst, geht es dir schlecht!" Karin petzt nicht.</p>

K 4 - Die Rollen – Was sind meine Rollen? – Was brauche ich?

Junge Raubvögel		
Förster		
Fundevogel		
Lenchen		
Alte Sanne		
Kamerateam		

Regisseur		
James Blond		
Filmschauspieler		
Stuntman		
Schwarzlichtteam		
Zauberer		
Vater		

Mutter		

## K 5 - Szenenvorlage zum Märchenspiel

Im Wald

1. Ein kleiner Junge hilft seiner Mutter im Wald Holz sammeln. Die Mutter ist von der schweren Arbeit sehr müde und will vor dem Heimgehen noch ein bisschen ausruhen. Sie schläft ein.

Der kleine Junge zupft sie am Ärmel, schüttelt sie, aber die Mutter wacht nicht auf. Da wird der kleine Junge ungeduldig. Er hat Hunger und Durst und will heim, aber die Mutter schläft.

2. Plötzlich erschrickt der Junge! Neben ihm ist ein großer Raubvogel gelandet. Sie lernen sich kennen und spielen zusammen lustige Raubvogelspiele. Der Junge vergisst Hunger, Durst und die Mutter. Der Raubvogel nimmt ihn mit zu seinen Jungen in den Horst.

3. Die jungen Raubvögel wissen nicht, ob der Junge etwas zum Fressen ist, etwas zum Kämpfen, etwas zum Picken und Hacken oder zum Spielen.

Bald finden sie heraus, dass sie mit dem Jungen gut spielen können.

4. Die Mutter erwacht, sucht ihren Sohn überall, aber findet ihn nicht.

Der Junge hält ganz still, als die Mutter ruft. Die Mutter irrt davon.

5. Der Junge übt mit den Vogelkindern auf dem Baum das Fliegen. Aber er kann nicht ausfliegen wie die anderen Vögel. Er hat ja keine Flügel. Die Vögel locken ihn, schimpfen ihn und lachen ihn aus. So sitzt er zuletzt ganz alleine auf dem Baum und traut sich nicht hinunter

6. Der Förster hört den Jungen auf dem Baum weinen. Er steigt hinauf und holt ihn herunter. Weil er ihn im Vogelnest gefunden hat, nennt er ihn Fundevogel.

7. Er bringt ihn nach Hause zu seinem Lenchen. Diese freut sich sehr, denn nun hat sie einen Bruder. Sie lehrt ihn Ball spielen, mit Messer und Gabel essen und Zähne putzen.

8. Aber die alte Köchin freut sich nicht. Was ist das für ein wilder, böser Junge! Er wirft ihr den Ball an den Kopf, macht alles kaputt und folgt nur Lenchen und dem Förster. Sie

beschwert sich beim Förster, aber sie muss folgen und für Fundevogel sorgen. Lenchen bringt Fundevogel ins Bett. Die Kinder schlafen ein.

9. Die Köchin schleppt Wasser vom Brunnen zum Kessel. Lenchen erwacht und fragt, wozu sie so viel Wasser braucht. Lenchen muss versprechen zu schweigen. Dann verrät ihr die alte Köchin, was sie vorhat: Am Morgen will sie Fundevogel darin kochen.

10. Lenchen weckt Fundevogel auf und fragt ihn:

„Fundevogel, verlässt du mich nicht, verlasse ich dich auch nicht“

„Nun und nimmermehr!“

antwortet Fundevogel. Da erzählt Lenchen, dass die Köchin ihn töten wolle und die Kinder fliehen aus dem Haus.

## Auf der Flucht

11. Plötzlich hört Lenchen die Knechte der Köchin kommen und ruft:

„Fundevogel, verlässt du mich nicht, verlasse ich dich auch nicht“

„Nun und nimmermehr!“

antwortet Fundevogel. Sie verwandeln sich in einen Rosenbusch und in eine Rose darauf.

12. Die Knechte finden Fundevogel und Lenchen nicht. Schon ruft die Köchin an und fragt, ob die Knechte die beiden gefunden haben. Sie haben nur eine Rose auf einem Rosenbusch gefunden. Nun sollen die Knechte den Rosenbusch abhacken und die Rose nach Hause bringen. Aber der Rosenbusch ist weg! Fundevogel und Lenchen sind davongelaufen! Die Köchin schimpft. Die Knechte müssen weiter suchen.

13. Fundevogel und Lenchen fliehen weiter bis zu einem öden Platz. Dort haben sie eine schöne Begegnung. In einer Traumreise malen sich die Kinder die schöne Begegnung aus. Wer will, kann davon erzählen.

14. Sie hören die Knechte kommen und fliehen weiter. Lenchen spricht den Zauberspruch und verwandelt Fundevogel in eine Kirche und sich selbst in eine Krone darin.

15. Die Knechte kommen und finden die beiden nicht. Schon ruft die Köchin an und befiehlt, sie sollen die Kirche abreißen und die Krone mitbringen. Aber Fundevogel und Lenchen sind schon über alle Berge.

16. Jetzt ist die Köchin selbst hinter ihnen her. Fundevogel und Lenchen verwandeln sich in einen See mit einer Ente drauf. Die Köchin kommt. Sie merkt sofort, dass Fundevogel der See ist und Lenchen die Ente darauf. Sie will den See austrinken, aber die Ente packt sie und die Köchin fällt in den See.

17. Fundevogel und Lenchen hören Stimmen: „Lenchen!“ „Söhnchen!“

Gleich erkennen sie, dass es der Förster und die Mutter von Fundevogel sind. Schnell entzaubern sie sich und laufen zu ihren Eltern. Nun wollen sie immer zusammenbleiben.

K 6 - Szenenvorlage einfach : Zeichnen oder Notieren

Mutter schläft ein. Der Junge will heim.	
Ein Raubvogel nimmt den Jungen mit ins Nest zu seinen Jungen.	
Sie spielen und üben fliegen im Nest.	
Die Mutter sucht den Jungen. Er ist im Nest versteckt.	
Alle Vogelkinder fliegen aus. Der Junge kann nicht fliegen und ist allein.	

<p>Ein Förster hört den Jungen weinen und holt ihn vom Baum. Er nennt ihn Fundevogel.</p>	
<p>Der Förster bringt ihn zu Lenchen ins Försterhaus. Sie spielen zusammen und lernen miteinander.</p>	
<p>Die Köchin mag Fundevogel nicht. Er ist wild, er macht alles kaputt. Lenchen bringt Fundevogel ins Bett.</p>	
<p>Die Köchin schleppt Wasser. „Was machst du da?“ fragt Lenchen. Die Köchin will Fundevogel kochen. Lenchen darf es niemand sagen.</p>	
<p>Fundevogel, verlässt du mich nicht, verlasse ich dich auch nicht. - Nun und nimmermehr - sagt Fundevogel. Sie fliehen.</p>	

<p>Die Köchin schickt die Knechte. Fundevogel und Lenchen verwandeln sich in einen Rosenbusch mit Rosen.</p>	
<p>Die Knechte sollen den Rosenbusch zerhacken und die Rose heimbringen. Aber der Rosenbusch ist weg.</p>	
<p>Fundevogel und Lenchen fliehen weiter und ruhen aus. Wen treffen sie?</p>	
<p>Sie hören die Knechte und verwandeln sich in eine Kirche mit einer Krone darin.</p>	
<p>Die Köchin sagt: Reißt die Kirche ab und bringt die Krone heim! Die Kinder sind geflohen.</p>	

<p>Jetzt kommt die Köchin selbst. Lenchen verwandelt Fundevogel in einen See und sich in eine Ente darauf. Die Köchin fällt in den See.</p>	
<p>Der Förster und die Mutter suchen ihre Kinder. Lenchen und Fundevogel entzaubern sich und laufen zu ihren Eltern.</p>	
<p>Finale:</p>	

## K 7 - Szenen – Das Filmteam

A. Das Filmteam dreht im Wald eine Szene mit James Blond und den Gangstern. Sie schießen wild um sich. Plötzlich stehen da eine Frau und ein kleiner Junge und schreien. Der Regisseur schimpft: Die beiden haben die ganze Szene versaut! Sie sollen abhauen von ihrem Drehplatz. Da zeigt die Frau auf ein Plakat am Baum: Märchenspiel Fundevogel. Der Regisseur ist wütend und verlässt mit seinem Team den Märchenwald.

B . Die Knechte stehen vor dem Rosenbusch mit der Rose. Das Filmteam kommt. Der Regisseur freut sich, dass endlich mal richtig wilde Kerle von der Agentur geschickt worden sind. Er gibt Anweisungen: "Hackebeilchen höher! Schlitzmesser blitzen lassen, Hut tiefer ziehen..." Die Knechte wollen reden, doch der Regisseur sagt: "Halt mal die Klappe!" Ein Knecht reißt ihm die Klappe aus den Händen – Die Köchin ruft an. Sie ist stocksauer und droht dem Filmteam.

C. Am öden Platz ist ein Zauberer. Das James -Blond- Team platzt in die Vorstellung und will den Zauberer vertreiben. Aber der Zauberer verwandelt das Filmteam mittels Zaubersprüchen in Bären und Hasen. Fundevogel und Lenchen hören die Knechte und verwandeln sich in eine Kirche mit einer Krone darin. Die Knechte haben Angst vor den Bären und fliehen.

D. Lenchen zaubert aus den Bären wieder das Filmteam hervor und flieht mit Fundevogel.  
Die Köchin tobt am Handy und lässt die Knechte durchs Handy vom Blitz erschlagen.  
Der Regisseur ist begeistert. Diese Nummer will er kaufen und verhandelt mit der Köchin am Handy. Diese droht, dass sie jetzt selber kommt und den Regisseur auch vom Blitz erschlagen lässt.  
James Blond lässt die Knechte wegschleppen. Sie sollen im James- Blond-Film mitwirken.

E. Endlich hat das Filmteam seinen Drehplatz gefunden. James Blond soll eine feindliche Agentin küssen, aber er traut sich nicht. Auch die "Agentin" ist sehr schüchtern. Die Szene misslingt mehrmals. Der Regisseur tobt.

F. Da kommen Fundevogel und Lenchen auf die Bühne gerannt. Die Köchin selbst ist hinter ihnen her. Sie sagen ihren Zauberspruch und umarmen sich ungestüm.

„Fundevogel, verlässt du mich nicht, verlasse ich dich auch nicht“

„Nun und nimmermehr!“

Der Regisseur ist begeistert. Er hat gar nicht gemerkt, dass das die falschen Darsteller sind. Fundevogel und Lenchen bitten dringend um Hilfe, aber das Filmteam verdrückt sich. James Blond sagt, er sei nur für das Kino zuständig, nicht für wirkliche Probleme.

G. Die Begrüßung zwischen den Eltern und Kindern findet der Regisseur wieder optimal. Als er erfährt, dass der Kameramann vergessen hat, die Szene zu filmen, fällt er in Ohnmacht.

Finale

## K 8 - Szenenvorlage mit Filmszenen

<p style="text-align: center;"><i>Fundevogel</i></p> <p style="text-align: center;"><i>Szenenvorlage für die Spieler</i></p>	<p style="text-align: center;"><i>Requisiten, Vorschläge und Ideen aufschreiben!</i></p>
<p><b>1. Ein kleiner Junge hilft seiner Mutter im Wald Holz sammeln. Plötzlich sind Mutter und Sohn in eine Schießerei verwickelt und heben die Arme. Der Filmregisseur schimpft, was die beiden am Drehort verloren hätten. Die Mutter ist froh, dass die Schießerei nicht echt ist und zeigt dem Regisseur ein Plakat von Fundevogel. Dies hier ist der Märchenwald und nicht der Drehort für den James-Blond-Film. Das Filmteam zieht weiter.</b></p>	<p><b>Junge, Mutter, Regisseur, Kameraleute, James Blond, Gangster, Agenten..</b></p>
<p><b>2. Die Mutter ist von der schweren Arbeit sehr müde und will vor dem Heimgehen noch ein bisschen ausruhen. Sie schläft ein.</b></p> <p><b>Der kleine Junge zupft sie am Ärmel, schüttelt sie, aber die Mutter wacht nicht auf. Da wird der kleine Junge ungeduldig. Er hat Hunger und Durst und will heim, aber die Mutter schläft.</b></p>	<p><b>Mutter, Junge</b></p>
<p><b>3. Plötzlich erschrickt der Junge! Neben ihm ist ein großer Raubvogel gelandet. Sie lernen sich kennen und spielen zusammen lustige Raubvogelspiele. Der Junge vergisst Hunger, Durst und die Mutter. Der Raubvogel nimmt ihn mit zu seinen Jungen in den Horst.</b></p>	<p><b>Junge, Raubvogel (Mutter)</b></p>
<p><b>4. Die jungen Raubvögel wissen nicht, ob der Junge etwas zum Fressen, etwas zum Kämpfen, etwas zum Picken und Hacken sei oder zum Spielen.</b></p> <p><b>Bald finden sie heraus, dass sie mit dem Jungen gut spielen können.</b></p>	<p><b>Raubvogel, Jungvögel, Junge</b></p>
<p><b>5. Die Mutter erwacht, sucht ihren Sohn überall, aber findet ihn nicht.</b></p> <p><b>Der Junge hält ganz still, als die Mutter ruft. Die Mutter irrt davon.</b></p>	<p><b>Mutter , Junge, Jungvögel</b></p>

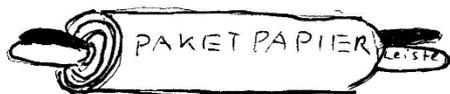
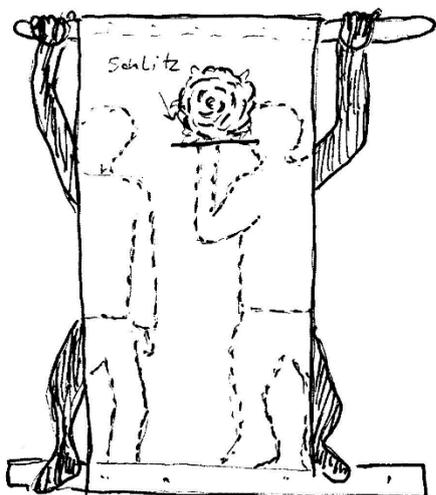
<p><b>6. Der Junge übt mit den Vogelkindern auf dem Baum das Fliegen. Aber er kann nicht ausfliegen wie die anderen Vögel. Er hat ja keine Flügel. Die Vögel locken ihn, schimpfen ihn und lachen ihn aus. So sitzt er zuletzt ganz alleine auf dem Baum und traut sich nicht hinunter</b></p>	<p><b>Raubvogel, Jungvögel, Junge</b></p>
<p><b>7. Der Förster hört den Jungen auf dem Baum. Er steigt hinauf und holt ihn herunter. Weil er ihn im Vogelnest gefunden hat, nennt er ihn Fundevogel.</b></p>	<p><b>Förster, Fundevogel</b></p>
<p><b>8. Er bringt ihn nach Hause zu seinem Lenchen. Diese freut sich sehr, denn nun hat sie einen Bruder. Sie lehrt ihn Ball spielen, mit Messer und Gabel essen und Zähne putzen.</b></p>	<p><b>Förster, Lenchen, Fundevogel</b></p>
<p><b>9. Aber die alte Köchin freut sich nicht. Was ist das für ein wilder, böser Junge! Er wirft ihr den Ball an den Kopf, macht alles kaputt und folgt nur Lenchen und dem Jäger. Sie beschwert sich beim Jäger, aber sie muss folgen und für Fundevogel sorgen. Lenchen bringt Fundevogel ins Bett. Die Kinder schlafen ein.</b></p>	<p><b>Köchin, Lenchen, Fundevogel, Förster</b></p>
<p><b>10. Die Köchin schleppt Wasser vom Brunnen zum Kessel. Lenchen erwacht und fragt, wozu sie so viel Wasser braucht. Lenchen muss versprechen zu schweigen. Dann verrät ihr die alte Köchin, was sie vorhat: Am Morgen will sie Fundevogel darin kochen.</b></p>	<p><b>Köchin, Lenchen (Fundevogel)</b></p>
<p><b>11. Lenchen weckt Fundevogel auf und fragt ihn:</b></p> <p style="padding-left: 40px;"><b>„Fundevogel, verlässt du mich nicht, verlasse ich dich auch nicht“</b></p> <p style="padding-left: 40px;"><b>„Nun und nimmermehr!“</b></p> <p><b>antwortet Fundevogel. Da erzählt Lenchen, dass die Köchin ihn töten wolle und die Kinder fliehen aus dem Haus.</b></p>	<p><b>Lenchen, Fundevogel</b></p>

<p><b>13. Plötzlich hört Lenchen die Knechte der Köchin kommen und ruft:</b></p> <p>„Fundevogel, verlässt du mich nicht, verlasse ich dich auch nicht“</p> <p>„Nun und nimmermehr!“</p> <p>antwortet Fundevogel. Sie verwandeln sich in einen Rosenbusch und in eine Rose.</p>	<p><b>Schwarzlicht – Team, Fundevogel, Lenchen, (Knechte)</b></p>
<p><b>14. Die Knechte stehen vor dem Rosenbusch mit der Rose. Das Filmteam kommt. Der Regisseur freut sich, dass endlich mal richtig wilde Kerle von der Agentur geschickt worden sind. Er gibt Anweisungen: "Hackebeitchen höher! Schlitzmesser blitzen lassen, Hut tiefer ziehen..." Die Knechte wollen reden, doch der Regisseur sagt: "Halt mal die Klappe!" Ein Knecht reißt ihm die Klappe aus den Händen,...</b></p>	<p><b>Regisseur, Kameramann, James Blond, Gangster, Agentin, Knechte (Fundevogel, Lenchen)</b></p>
<p><b>15. Das Handy klingelt, die alte Köchin fragt, ob die Knechte den Rosenbusch abgehackt haben. Aber der Rosenbusch ist weg! Fundevogel und Lenchen sind davongelaufen!</b></p> <p>Die Köchin schimpft. Sie hätten den Rosenstock abhacken und die Rose mitbringen sollen. Sie droht dem Filmteam.</p>	<p><b>Filmteam, Knechte, Köchin (am anderen Ende der Bühne mit Handy)</b></p>
<p><b>16. Fundevogel und Lenchen fliehen weiter bis zu einem öden Platz. Dort ist ein Zauberer. Das James -Blond- Team platzt in die Vorstellung und will den Zauberer vertreiben. Aber der Zauberer verwandelt das Filmteam mittels Zaubersprüchen in Bären und Hasen. Fundevogel und Lenchen hören die Knechte und verwandeln sich in eine Kirche mit einer Krone darin. Die Knechte haben Angst vor den Bären und fliehen.</b></p>	<p><b>Fundevogel , Lenchen, Zauberer, Filmteam</b></p> <p><b>Masken: Bären und Hasen</b></p>
<p><b>17. Lenchen zaubert aus den Bären wieder das Filmteam hervor und flieht mit Fundevogel.</b></p> <p>Die Köchin tobt am Handy und lässt die Knechte durchs Handy vom Blitz erschlagen.</p> <p>Der Regisseur ist begeistert. Diese Nummer will er kaufen und verhandelt mit der Köchin. Diese droht, dass sie jetzt selber kommt.</p> <p>James Blond lässt die Knechte wegschleppen. Sie sollen im James- Blond-Film mitwirken.</p>	<p><b>Lenchen, Fundevogel, Filmteam, Knechte, Köchin</b></p>

<p>18. Endlich hat das Filmteam seinen Drehplatz gefunden. James Blond soll eine feindliche Agentin küssen, aber er traut sich nicht. Auch die "Agentin" ist sehr schüchtern. Die Szene misslingt mehrmals. Der Regisseur tobt.</p>	<p>Regisseur, Kameramann, James Blond, Gangster, Agentin, Knechte (Fundevogel, Lenchen)</p>
<p>19. Da kommen Fundevogel und Lenchen auf die Bühne gerannt. Die Köchin selbst ist hinter ihnen her. Sie sagen ihren Zauberspruch und umarmen sich ungestüm.</p> <p>„Fundevogel, verlässt du mich nicht, verlasse ich dich auch nicht“</p> <p>„Nun und nimmermehr!“</p> <p>Der Regisseur ist begeistert. Er hat gar nicht gemerkt, dass das die falschen Darsteller sind. Fundevogel und Lenchen bitten dringend um Hilfe, aber das Filmteam verdrückt sich. James Blond sagt, er sei nur für das Kino zuständig, nicht für wirkliche Probleme.</p>	<p>Fundevogel, Lenchen, Filmteam</p>
<p>20. Fundevogel und Lenchen verwandeln sich in einen See mit einer Ente drauf. Die Köchin kommt an. Sie merkt sofort, dass Fundevogel der See ist und Lenchen die Ente darauf. Sie will den See austrinken, aber die Ente packt sie und die Köchin fällt in den See.</p>	<p>Schwarzlicht-Team, Fundevogel, Lenchen, Köchin</p>
<p>21. Fundevogel und Lenchen hören Stimmen: „Lenchen!“ „Söhnchen!“</p> <p>Gleich erkennen sie, dass es der Förster und die Mutter von Fundevogel sind. Schnell entzaubern sie sich und laufen zu ihren Eltern. Nun wollen sie immer zusammenbleiben.</p>	<p>Förster. Mutter, Fundevogel, Lenchen, Filmteam</p>
<p>22. Die Begrüßung zwischen den Eltern und Kindern findet der Regisseur wieder optimal. Als er erfährt, dass der Kameramann vergessen hat, die Szene zu filmen, fällt er in Ohnmacht.</p>	<p>Förster. Mutter, Fundevogel, Lenchen, Filmteam</p>
<p>23. Beim Finale kommen alle Darsteller in ihren letzten Kostümen auf die Bühne. Als Dekoration kann der Rosenbusch genommen werden. Das Filmteam filmt das Publikum.</p>	<p>Alle Darsteller</p>

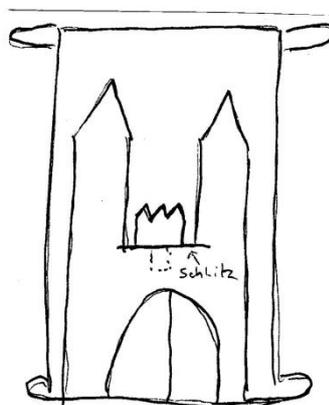
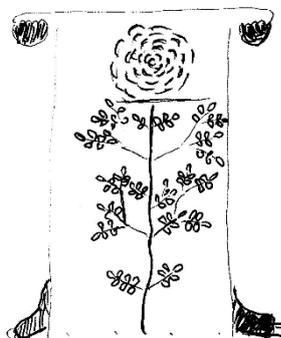
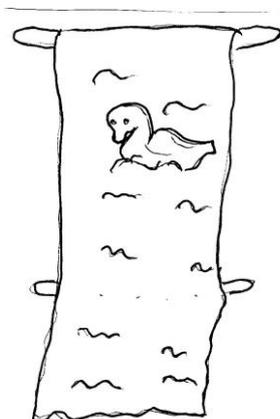
## K 9 - Bastelvorschläge für die Schwarzlichtszenen

Sie können die gleichen Bastelvorschläge zum Teil auch ohne Schwarzlicht benützen, wenn Sie sich nicht in diese Technik einarbeiten wollen. Dennoch ist es empfehlenswert, weil es den Verwandlungsszenen noch mehr Zauberwirkung gibt. Wichtig: Die Rückwand, vor der gespielt wird, ist schwarz!



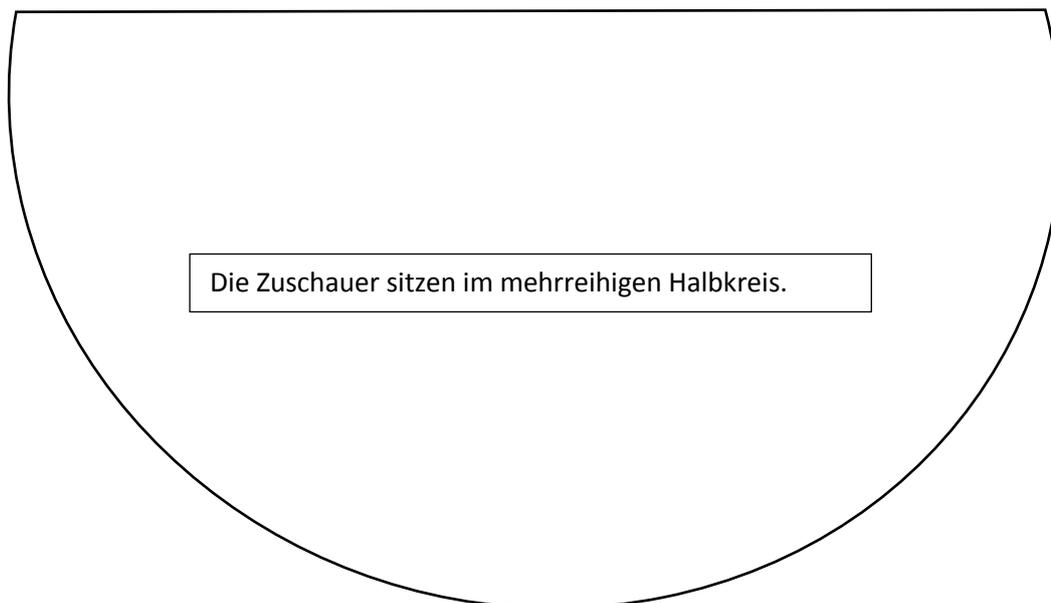
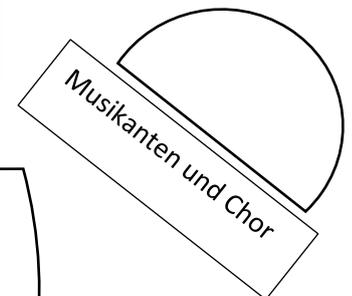
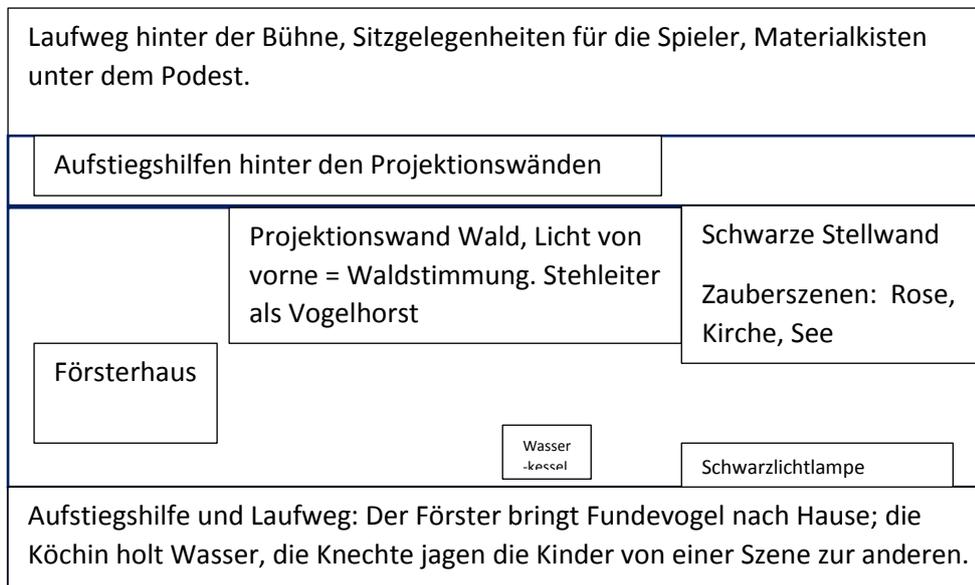
Die Bilder werden mit Schwarzlichtfarben auf Packpapier gemalt und oben und unten an überstehenden schwarzen Leisten befestigt. Die untere Leiste wird mit je einem Fuß gehalten, an der oberen Leiste wird das große Bild langsam aufgerollt. Durch einen Schlitz können kleine Bilder ins große Bild geschoben werden.

Der „See“ wird auf Futterseite gemalt. Die Stoffbahn ist länger als der Abstand der Leisten, dass die Köchin unter dem See verschwinden kann.



## K 10 - Vorschlag für den Bühnenaufbau

quer zur Halle:





M.Kohler Fundevogel

### Zauberlied

Erst singt Fundevogel, dann Lehnchen, bei der Wiederholung der Chor

Lenchen:

Fundevogel:



Lässt du mich al-lein? Gehst du fort von mir? Nun und nim-mer mehr!

Lenchen:

Fundevogel:



Bit-te, bit-te hilf wenn die Kö-chin kommt! Ja, ich schüt-ze dich sehr.



Husch husch hei, Zi-Za--Zau--be-rei, bring uns ins Ver- steck!



Husch husch heck, wenn die Kö- chin kommt, sind wir längst schon weg!

\*\*\*\*\*