

Heft 7

Vom Spielmärchen zum Märchenspiel

Kindertheater aus dem freien Rollenspiel entwickeln



Hanse lernt Sprachen

Inhalt

Hanse lernt Sprachen	4
Inhalt unserer Theaterfassung:	4
Voraussetzungen	4
Eignung für die Kinder:	4
Bühnendarstellung:	5
Zum Märchen	5
Die Stundenbilder als Realisierungshilfen	6
I. Epoche: Das freie Rollenspiel	6
Spieleinheit 1: Die Märchenstunde	6
Spieleinheit 2: Das Märchen vergegenwärtigen, erstes "Schule spielen"	9
Spieleinheit 3: Rollenspiel in Stationen: Vater - Mutter - Kind, Schule spielen	12
Spieleinheit 4: Rollenspiele Schule, weitere Stationen	13
Spieleinheit 5: Freies Rollenspiel: Schule	15
Spieleinheit 6: Der Hundeturm: Die weiße Frau	16
Spieleinheit 7: Der Hundeturm, gelenktes Rollenspiel.....	17
Spieleinheit 8: Hanse auf der Suche - Der Froschteich	19
Spieleinheit 9: Die Prinzessin sucht einen Königssohn aus	21
II. Epoche: Vom Spielen zum Vorspielen.....	23
1. Übungseinheit: Das ganze Märchen im freien Rollenspiel	23
Übungseinheit 2: Die Rollenwahl	24
Weitere Übungseinheiten:	24
III. Epoche: Die Aufführungen	25
Beispiel für eine Verlaufsskizze für die mitwirkenden Gruppen –	26
Schlüsselszenen für den Musikeinsatz	26
Textbeispiel mit Regieanweisungen	29
K-1 Kinderheft - Hanse lernt Sprachen	52
K 2-Märchen: Hanse lernt Sprachen.....	53
K 3- Wir spielen Schule	55
K 3 a-Meine Schule / K 4 - Bildergeschichte	57
K 5 - Hanse lernt Sprachen- Die Überschriften.....	59
K 6 - Hanse lernt Sprachen /die Rollen.....	60
K 7 - 3. Spieleinheit, Station 1.....	62
K 8- Spieleinheit 4: Beim strengen Zauberer.....	63

K 9 -Fadenspiel: Der Hexenbesen	64
K 10/11 - Faltmasken	65
K -12 Hanse lernt Sprachen / Zauberwörter	67
K 13- Hanse lernt Sprachen - Szenenvorlage.....	68
K 14- Hanse lernt Sprachen - Die Lieder	70
K 15 Die Frösche	71
K 16 Tauschen.....	72
K-17-Prinzessin und Prinz	73

Hinweise zur Benutzung dieser Publikation

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

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

Die Autorin freut sich über Rückmeldungen der neuen Ideen.

Erstmals erschienen im August 2019.

Autorin: Monika Kohler, Bergstraße 12, 87733 Markt Rettenbach

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

Hanse lernt Sprachen

Inhalt unserer Theaterfassung:

Hanse ist ein Träumer, der in der Schule nichts taugt. Die Eltern schicken den Sohn dreimal in eine andere Schule, in jeder wird auf unterschiedlichste Art gelehrt. Aber Hanse lernt statt der anerkannten Wissenschaften drei Tiersprachen: die Hundesprache, die Froschsprache und die Vogelsprache. Daraufhin werfen ihn die Eltern aus dem Haus. Auf seiner Wanderschaft erlöst er die weiße Frau mit ihren Hunden und gewinnt ihre Schätze. Er will aber nicht bleiben, sondern bei den Fröschen ausruhen. Sie lassen ihn nicht ruhen, sondern weissen ihm, dass er in die Königsstadt gehen soll und schicken ihn weiter. Er verirrt sich im Wald und wird von zwei Täubchen in die Stadt geführt. Dort wird er von der Königin zum Gatten gewählt.

Voraussetzungen

Alter der Spieler: altersgemischte Gruppe mit drei Jahrgängen, Spieler zwischen 8 und 12 Jahren

Zahl der Rollen: mind. acht Spieler, bis zu 15 Einzelrollen, dazu die Kleingruppen. Für eine große Gruppe geeignet!

feste Rolle: Hanse

Einzelrollen zum Wechseln: Vater, Mutter, 1. Lehrer, 2. Lehrer 3. Lehrer, Hund, Frosch, Piepmatz, weiße Frau, schwarze Frau, rote Königstochter, Eltern der roten Königstochter, zwei Tauben

Gruppen zum Tanzen und Singen: drei Gruppen Schüler, Hundegruppe, Froschgruppe, Vogelgruppe, Leute, Volk

Chor und Instrumentalgruppe: sechs Lieder, jedes wird mindestens zweimal gesungen, Mitwirkung der Gruppen auf der Bühne als Volk und als Tiere. Fehlen Chor und Instrumentalgruppe, werden aus den Liedern rhythmische Verse und die Spielleiter suchen sich Zwischenmusik nach dem eigenen Geschmack aus.

Eignung für die Kinder:

Die Kinder spielen ausgiebig Schule und „Vater - Mutter – Kind“, sie spielen Tiergesellschaften oder projizieren ihre Erfahrungen in die Tiergesellschaften. Sie entlarven "faulen" Zauber, dem sie in der 3. Schule begegnen und sie erleben die Initiation Hanses als wirklich geheimnisvollen Zauber. In manchen Fassungen lädt Hanse seine Eltern zur Hochzeit wieder ein, bei Grimm verschwinden sie für immer. Im Spiel bleibt es den Kindern überlassen, ob die Eltern zur Hochzeit eingeladen oder vergessen werden.

Bühnendarstellung:

„Die drei Sprachen“, wie das Märchen bei Grimm und Derungs heißt, habe ich, um Verwechslungen zu vermeiden, in „Hanse lernt Sprachen“ umbenannt. Das Stück erfordert Abstand von den Zuschauern, ein Podest oder eine Guckkastenbühne. Zauberszenen, „gefährliche“ Hexen, Räuber, Drachen müssen - wie im Zirkus die echten wilden Tiere - von den Zuschauern im Abstand gehalten werden. Das Stück **„Hanse lernt Sprachen“** erfordert einen erhöhten Bühnenraum und mehrere Spielebenen. Besorgen Sie auf jeden Fall Bühnenelemente als Vorbau und eine Treppe vor der Bühne! Trotz des Abstandes sollen Kinder und Publikum einander erreichen können. So kann in „Hanse lernt Sprachen“ beispielsweise eine belebende Kissenschlacht zwischen dem müden Volk und den wilden Hunden stattfinden, die sich auf das ganze Publikum ausweitet.

Zum Märchen

Das karg ausgestattete Legendenmärchen "Die drei Sprachen" aus der Grimm'schen Märchensammlung bereichere ich wieder mit Motiven aus seinen Walliser Ur- Sagen und füge die drei Frauen wieder ein, die jeweils ein Tier begleiten: Frosch - schwarze Frau, Hund - weiße Frau, Vogel - rote Frau. Warum? Weil die Kinder beim Rollenspiel ohne jedes Zutun den weiblichen Aspekt wieder eingefügt haben! Aus dem Vater wurden Eltern, statt der hohen Ehre der Papstwürde im Grimm'schen Märchen schien den Kindern eine zünftige Hochzeit mit einer schönen Prinzessin erstrebenswerter. Erst nach den Aufführungen habe ich erfahren, dass diese Form des Märchens mehr seinen frühen Fassungen entspricht als die Fassung der Brüder Grimm. Ich bringe also in die klar gegliederte Geschichte den mythologischen Aspekt der Landschaftsgöttin und der heiligen Hochzeit wieder zurück. Aus dem Legendenmärchen wird wieder andeutungsweise ein Mythenmärchen mit seiner typischen Struktur:

1. Die naturmythologische Ausbildung des Helden, zu der drei Tiere, drei Elementarreiche, drei schamanische Bereiche gehören. Der Frosch und die schwarze Frau gehören zur Unterwelt, zum Wasser, zur nährenden Quelle; die Hunde, die weiße Frau gehören zur Erde und zum Mond; die Vögel und die rote Frau gehören zum überirdischen Reich, zum Himmel, zur Reife, zur Sonne, zur Herrschaft.
2. Die Reise in die jenseitige Welt ist hier zur Wanderung und Bestrafung verkürzt.
3. Die Initiationsproben besteht der Junge bei den drei Göttinnen.
4. Er wird von der Göttin zum Landeskönig erwählt. Die Göttinnen erscheinen als Frauen oder als Königin.

Ich bitte die stark verkürzte Darstellung zu entschuldigen und verweise auf Kurt Derung, Der Herr der Tiere und die Göttin der Inspiration in "Mann und Frau im Märchen" ISBN 3-7205 - 2369 - 1, Europäische Märchengesellschaft 2002

Die Stundenbilder als Realisierungshilfen

I. Epoche: Das freie Rollenspiel

Spieleinheit 1: Die Märchenstunde

Schwerpunkt: Über die Schule sprechen; Fantasiesprache sprechen und deuten nach Bildern

Überblick:

Zu Beginn der Stunde bewegen sich die Kinder in der Großgruppe, üben dabei ihre individuelle Vorstellungskraft und begrüßen sich. Das Thema Schule, das uns in den nächsten Theaterstunden beschäftigt, wird eingeführt und emotional gewertet. Dabei kommen Probleme zur Sprache, die beim freien Rollenspiel berücksichtigt und bearbeitet werden können. Der Anfang des Märchens selbst wird über die Bilder verstanden und Sprache als "Fremdsprache" dargestellt. Die Kinder sind motiviert, "richtig" zu erzählen. Im zweiten Teil der Geschichte wird zweimal gespielt: die Flößergasse beim Froschteich, denn unser Hanse soll ja nicht im Sumpf versinken und ein Irrgarten auf dem Weg in die Königsstadt als Blindenspiel: Nur die Vögel führen auf dem richtigen Weg! Zum Ausklang gibt es ein Hochzeitsmahl, das an die drei Tiersprachen erinnert, die Hanse erlernt hat.

Material: Stifte, Zettel, K - 3- Plakat: „Schule/ Das ist schön/ Das ist nicht schön“; K- 2 - Das Märchen; K - 4-Bilder zum Märchen, Hochzeitsmahl aus Fertigmüsli („Hunderinglein“), Schokomandeln(Vogeleier) und Kaugummi (für die Froschblasen!)

Einstimmung: **Auf dem Schulweg - Bewegungsübung**

Anweisung: Geht zur Musik durcheinander. Beim Musikstopp schließt ihr die Augen und bleibt stehen!

*Stelle dir vor, wie du das Haus verlässt auf dem Weg zur Schule. Habe das Bild von der Straße vor Augen und gehe jetzt vorsichtig voran. Sobald du an jemand stößt, bleibst du stehen.

*Öffnet die Augen und begrüßt euch!

Immer wenn die Musik stoppt, stellst du dir ein weiteres Stück deines Schulweges vor und tastest dich blind voran, bis du auf jemanden triffst.

Variante: Jetzt seid ihr dicht vor der Schule. Alle, die aneinandergestoßen sind, bleiben jetzt aneinander haften und gehen zusammen blind vorwärts. Die Gruppen werden immer größer.

Spielzeit:

Gesprächsrunde: Was gefällt dir in der Schule gut, was gefällt dir nicht? K- 3

Schule

Das gefällt mir

/

Das gefällt mir nicht

Anweisung: Im Märchen vom „Gescheiten Hanse“ kommen drei verschiedene Schulen vor. Darum möchte ich zuerst einmal mit euch sammeln, was in der Schule schön ist und was nicht so schön ist. (Mündlich oder als Brainstorming)
Nehmt euch Stifte und Zettel, schreibt so groß, dass es alle lesen können und legt eure Zettel an die passende Seite des Plakates!

Sitzkreis: Die Kinder erzählen zu ihren Äußerungen, Sie werten nicht, sondern achten darauf, was beim Schule spielen in den folgenden Spielstunden unbedingt thematisiert werden sollte. Bei persönlichen Angriffen auf Kollegen lenken Sie ab von der Person hin auf die Sache. Zum Beispiel: „Herr X gibt immer so viel Hausaufgabe auf“ „Wie lange brauchst du für die Hausaufgabe?“

Gespräch beenden: Unser neues Märchen handelt von einem Jungen, dem es in der Schule nicht so sonderlich gut gegangen ist.

Erzählung zu Bildern *Vergrößern Sie K 4 zum Plakat!*

(siehe Beilage!) Es war einmal wau wau. Wuff, wau wau, wuff, wuff...

Zeigen Sie auf die Bilder, dass die Kinder trotz "Hundesprache" die Geschichte verstehen. Erzählen Sie, wie Hanse mit den Eltern lernt, wie die Mutter erklärt, wie der Vater erklärt und wie die Eltern miteinander streiten. Lassen Sie dann die Kinder in Menschensprache "nacherzählen" und führen Sie ein kurzes Gespräch, ob die Kinder wirklich die Hundesprache verstanden haben und ob sie wirklich Zeichen aus der Hundesprache wissen (Schwanz wedeln, Ohren legen, Zähne fletschen)

- Kinder:** Anhand der Bilder erzählen die Kinder weiter bis Hanse hinausgeworfen wird, Sie ergänzen die Erzählungen, wo dies nötig ist.
- Erzählung:** Sie erzählen die Geschichte weiter vom Hundeturm bis zum Froschteich, wo Hanse den Fröschen sein Abenteuer erzählt, müde wird und fast in den Sumpf sinkt.
- .. aber ich zeige euch, wie die Frösche Hanse wieder wach bekommen haben:
- Flößergasse:** Alle Kinder bilden eine Gasse und fassen sich gegenseitig an den Handgelenken. Ein Kind legt sich auf die Hände (Schuhe aus!) und wird durch die Gasse mit Hau ruck weitertransportiert. Wer hinten angekommen ist, bildet dort wieder mit seinem Partner ein Paar, wer nicht geflößt werden will, geht außen herum.
- Erzählung** Nun war Hanse wieder wach und die schwarze Frau Kröte...
- bis: ..merkte er, dass er im Kreis gelaufen war.
- Blindenspiel:** **Den Weg zeigen**
- Soll das Spiel öfters gespielt werden, verlassen einige Kinder vor Beginn den Raum. Anfangspunkt und beweglicher Zielpunkt (Stuhl oder Kartenständer..) im Raum werden ausgemacht, der "Blinde" wird gedreht. Nun locken ihn die Kinder in falsche Richtungen, sogar der Zielpunkt wird verstellt.
- Der Blinde kann niemandem trauen!
- Lösung:** Der Blinde kann erkennen, wer den richtigen Weg zeigt, weil die wahren Aussagen mit "Gurru" angekündigt werden - die Täubchen führen richtig! Das muss der Blinde aber selber herausfinden. Diesmal wird das Ziel nicht verstellt!
- Erzählung:** Erzählen Sie bis zum Schluss!
- Ausklang:** Wir feiern ein Hochzeitsmahl: Vorspeise "Hunderinge " (Fertigmüsli) Hauptmahl "Vogeleier" (Schokomandeln), Nachspeise "Froschblasen" (Kaugummi): Wer kann aus seinem Kaugummi zwei Blasen machen und seitlich in die Mundwinkel stecken?

Ausblick: Ich bin gespannt, wer nächstes Mal die Geschichte noch weiß! Außerdem spielen wir Schule, so, wie ihr erzählt habt mit einer Ausnahme: Ihr habt einen neuen Klassenkameraden aus der Schweiz!

Spieleinheit 2: Das Märchen vergegenwärtigen, erstes "Schule spielen"

Überblick: Drei Tierarten und zwei Farben dienen als Ordnungsrahmen für ein **Verwandlungsspiel**. Jeder Spieler wechselt dabei mehrmals in Zeitlupe seine Tierart und übt die Gangart des Tieres. (20 Min.) Danach erzählen die Kinder **das Märchen**: Wer den Ball in Händen hält, spricht. Beim Überschriften ordnen prägen sie sich nochmals den **Hergang** der Handlung ein. (15 Min.) Die Kinder sehen sich ihre Meinungen über Schule aus der vorigen Stunde an und **spielen ganz frei** Schule (20 Min). In der **2. Runde** kommen zwei Spielanregungen dazu: Der Lehrer ist schlimm und ein neuer Schüler aus der Schweiz kommt in die Klasse. (20 Min.). Das lebhafteste, selbständige Spiel wird mit einer ruhigen **Traumreise** in die "Pfefferminzkäferschule" beschlossen. Die Kinder können dabei ihre Idealvorstellung von Schule erträumen.

Material: K -5 –Überschriften, K- 6 -Die Rollen, K -10/11- Faltmasken, Trommelmusik, Sphärenmusik (taktlos), Maskenwerkstatt: Vordrucke für die Faltschnitte, Scheren, Malzeug, Karton für eigene Entwürfe, Plüschestoff für die Hundehohren, Pailletten, Federn, Heu usw. zum Schmücken, alte dreiteilige Matratzen, alternativ kleine Trampoline oder eine Weichbodenmatte, das Märchen in Überschriften.

Ankommen: Wer kommt, kann sich eine Vogelmaske, eine Froschmaske aus einem Faltschnitt basteln oder eine Hundemaske herstellen, bemalen und verzieren. Das Maskenmaterial liegt vor allen Spielstunden bereit. Ebenso liegt eine alte dreiteilige Matratze bereit, wo die Kinder Froschhüpfen spielen können. Es geht auch eine Weichbodenmatte. Sicherheitsregel aufstellen!

Einstimmen: **Tiere verwandeln**
Der Spielleiter zählt ab: roter Hund, roter Frosch, roter Vogel, blauer Hund, blauer Frosch, blauer Vogel, und von vorne: grüner Hund..

Ordnungsübung: bei Musikstopp stehen alle Roten, alle Blauen sitzen, alle Hunde stehen, alle blauen Frösche, alle Vögel usw.

Spiel: Zur Trommelmusik bewegen sich alle normal durch den Raum. Zur Sphärenmusik verwandeln sich alle in Zeitlupe in ihr Tier und sind starr. Der Spielleiter ruft: "Blau" - die blauen Tiere gehen in ihrer tierischen Gangart zu einem "roten" Tier und nehmen ganz langsam dessen Pose an. So kann sich ein Frosch in einen Vogel verwandeln oder ein Hund in einen Frosch. Die Karten tauschen! Wenn dreimal blau gerufen wird, waren bei drei Gruppen alle dran. Dann die Farben mischen: die Frösche rot, die Hunde grün, die Vögel blau usw.

Spielzeit:

Sitzkreis: Wir erzählen die Geschichte vom „gescheiterten Hanse“ mit dem Ball. Jeder, der den Ball hat, erzählt ein kleines Stück und gibt ihn dann weiter.

Zusammenfassung: Jede Gruppe einer Farbe bekommen ein Bündel Überschriften (K 5) aus dem Märchen und ordnen sie. Wir heften die Überschriften an die Wand und schauen uns an, was wir heute spielen:

2. freies Rollenspiel: Hanse kommt in die Schule

Anweisung: Bevor wir in Gruppen zu vier bis acht Kindern spielen, schauen wir auf dem Plakat von der letzten Stunde nach, was ihr an der Schule schön oder nicht so schön findet.

1. Runde: ganz freies Spielen

2. Runde: Die Klasse hat einen schlimmen Lehrer! Außerdem kommt ein Neuer aus der Schweiz (spricht so komisch, hat keine Markenklamotten an, schaut mit offenem Mund)

Nach der ersten Runde können die Kinder ihre Gruppe wechseln.

Ausklang: In der Traumschule

Traumreise: Sucht euch einen Platz am Boden, bei guten Freunden, die euch in Frieden lassen oder ganz alleine, macht es euch bequem!

Wer will, schließt die Augen. Wer die Augen offen lassen will, nimmt sich aus dem Korb etwas zum Anschauen! - Jetzt gehen wir auf die Reise. Wir steigen die Treppe hinunter, öffnen die große Glastür, gehen in den Schulgarten (Park, Bachufer -).

Schau die bunten Blumen an, die Gräser, schau auf die Erde! Nanu, da ist ein kleiner Hügel mitten in der Wiese! Du hast deine Lupe dabei und schaust den Hügel genau an. Du erkennst eine Glastür, ein Treppenhaus - das sieht ja aus wie unsere Schule in Klein! Tatsächlich! Das kann doch nicht wahr sein! Da krabbeln kleine grünschillernde Pfefferminzkäfer mit bunten Schulranzen auf dem Rücken auf die Glastür zu! Du nimmst einen Käfer vorsichtig mit spitzen Fingern hoch. "He, lass mich in die Schule gehen, ich will nicht zu spät kommen!" "Ach was, das wird schon nicht so schlimm sein, wenn du ein bisschen zu spät kommst! Sag mir doch, wie ist es bei euch in der Schule?" "Schön ist es bei uns, so schön, wie du nur träumen kannst. Viel schöner als in eurer Schule! Aber jetzt lass mich gehen!" "Was ist denn da so schön bei euch?" " Kannst ja mitkommen, wenn du so neugierig bist!" "Da bin ich viel zu groß!" "Ich kann dich für eine Unterrichtsstunde klein zaubern in einen Pfefferminzkäfer. Dann kannst du in unsere Schule gehen. Willst du?" "Ist das gefährlich?" Du musst nur genau tun, was ich sage, dann ist es nicht gefährlich!" Na gut, ich will!" "Lege die Fingerspitzen beider Hände aneinander. Kreise mit den Fingerspitzen der rechten Hand dreimal nach rechts auf den Fingerspitzen der linken Hand! Jetzt kannst du mitkommen in meine Traumschule!"

Ich lasse euch jetzt zwei Minuten Zeit, in die Pfefferminzkäferschule zu gehen. Schaut euch um! Ich hoffe, ihr habt viel Spaß dort!

Gleich ist die Zeit um! Legt jetzt wieder die Fingerspitzen aneinander. Dreht die Fingerspitzen der linken Hand dreimal nach links auf den Fingerspitzen der rechten Hand! Wem es in der Pfefferminzkäferschule gefallen hat, der drückt die Handflächen fest aneinander und gähnt! Und was sollen die tun, denen es nicht gefallen hat? Denen könnt ihr auf dem Heimweg erzählen, wie es bei euch war!

Ausblick:

Wer will nächstes Mal noch mal Schule spielen? Wir spielen Hausaufgabe und Schule! Wer will, kann im Witzebuch Schulwitze suchen und mitbringen.

Spieleinheit 3: Rollenspiel in Stationen: Vater - Mutter - Kind, Schule spielen

Schwerpunkt: Verschiedene Standpunkte einnehmen,

Überblick: Die Kinder geben ihre Schulwitze zum Besten. Dann durchlaufen die Gruppen
1. zwei Stationen: Hausaufgaben im Elternhaus

2. Experimentier- Schule: Im Experiment mit dem Leben bleibt das Leben und Fühlen fast auf der Strecke: (pro Station 15 Min.)

Jeder Spieler wechselt innerhalb seiner Gruppe zweimal die Rolle. Zum Schluss werden bei der Vorführung die zwei Stationen zusammengefügt. So ergibt sich der Anfang des Stückes.

Das Spiel in relativ großen Gruppen fordert die Führungs- und Einordnungsqualitäten der Kinder heraus. Zwar gibt es in jeder Gruppe einen zufälligen Chef mit genau festgelegter Funktion, erfahrungsgemäß werden sich als Spielführer andere Kinder herausstellen.

Material: **K -7-** Stationen (Hausaufgaben mit Mutter und Vater) neu dazu

mehrere Stoppuhren, leere Blumenspritze

Ankommen: **Witze abschreiben, Witzkarten kleben mit den mitgebrachten Witzen und aushängen.**

Einstimmung: **Wir erzählen Schulwitze**

Die Kinder erzählen ihre mitgebrachten Witze.

Spielzeit: **Spielstationen: Wechsel nach 15 Minuten!**

Gruppen bilden: Zwei Postkarten werden als Puzzle in so viele Teile zerschnitten wie Spieler mitmachen, die Teile gemischt und von den Spielern gezogen. Die Postkarten werden von den Spielern zusammengesetzt. Die Gruppen benennen sich nach den Postkarten. (z.B. Gruppe Segelschiff) Sie bleiben bei allen Stationen zusammen. Auf einem Schnipsel pro Karte steht "Chef". Der Gruppenchef bestimmt, wer die Arbeitsanleitung lesen darf und sorgt für eine Wiederholung der Anleitung in eigenen Worten.

K 7-Spielanleitungen *siehe Kopierbeilagen! (in: „Kinderheft vom gescheiterten Hanse!“)*

Elternhaus: Hausaufgaben machen mit Mutter und Vater

Experimentier-Schule: Im Biologiesaal

Ausklang: Spiel im Halbkreis

Jede Gruppe spielt einen Teil vor.

Ausblick: Nächstes Mal spielen wir wieder Schule. Wer ein Betttuch mitbringen darf, bringt eines mit. Kein Spannbetttuch, sondern ein normales Leintuch wie Oma es hatte! Daraus machen wir uns griechische Gewänder! Zwei weiße Handtücher gehen auch. Wer nichts mitbringen kann, nimmt sich ein Gewand aus dem Koffer (aus weißer Salatfolie- mein Lieblingstheater-Stoff, auch als Schattenwand, Schnee-Dekoration und für andere Kostüme verwendbar).

Spieleinheit 4: Rollenspiele Schule, weitere Stationen

Überblick: Verkleiden macht Spaß und ein Auftritt als weiße Gruppe draußen in der "Realität" ist spannend! So beginnt eine weitere Einheit mit dem Thema Schule. Diesmal geht es im ersten Teil um Oberschicht und Unterschicht (Markenklamotten, Cliques in den Klassen) und im zweiten Teil um einen autoritär - elitären Lehrstil. Bitte denken Sie beim Schule spielen an die Probleme, die von den Kindern angesprochen wurden und aktualisieren Sie damit meine Spielvorschläge!

Material: K – 8-, Leintücher, weiße Salatfolie, Gürtel und Bänder, Tablett mit frischem **Saft in Gläsern, Tellerchen mit Müsli,**

Ankommen: Wir verkleiden uns ganz in weiß und basteln uns Fächer.

Einstimmung: ca. 30 Min. einplanen!

Anweisung: Wir machen mit unseren weißen Gewändern einen Ausflug ins Schulgelände und wandeln ganz ernsthaft umher. Falls andere Schüler uns anpöbeln, bemerken wir sie gar nicht.

Der Spielleiter "belehrt" die Kinder sehr gütig und lobt ihre hervorragenden Ideen. Immer wieder bleiben alle stehen und sprechen gelehrt miteinander, auch in „Fremdsprachen“.

Spielzeit:

Erklärung und Aussprache über das "Wandeln":

Was wir gespielt haben, war eine Schule der antiken Welt in Rom, wo es Wandelhallen gab statt geschlossener Schulen.

Schülermeinungen dazu.

Der Nachteil: Nicht jeder gehörte dazu wie bei uns! Arme? Frauen? Andersdenkende? Menschen aus anderen Ländern?

Rollenspiel in Stationen:

ganze Gruppe:

1. Die Weisheitsschule: Wir spielen wie vorher, aber einige von uns verwandeln sich in **Zweibeinhunde**, die uns beim Wandeln mit frischen Säften und Konfekt bedienen, aber selbst nichts sagen dürfen und keine Erfrischungen bekommen. Einer spielt **Hanse**, wie er in die Schule aufgenommen wird. Dann wandeln alle mit dem Spielleiter als Weisheitslehrer umher. Alle sprechen weise über Hunde. Der Weisheitslehrer belohnt die Schüler mit Erfrischungen für jeden Satz, den sie sagen. Die Hunde winseln, aber werden übersehen.

Hanse füttert die Hunde mit den Häppchen, Lehrer und Schüler sind empört. Das sind doch ihre Häppchen! Hanse zieht mit den Hunden davon.

Stationen, 10 Min.:

2. Beim strengen Zauberer: siehe K -8 – bis K- 12- Kopiervorlagen!

Gruppenbildung wie letztes Mal!

Ausklang:

Wir spielen die Zauberschule im Halbkreis vor, überlegt einen Schluss! Wie kommt Hanse aus der Ecke des Klassenzimmers?

Ausblick:

Nächstes Mal spielen wir alle drei Schulen am Stück!

Spieleinheit 5: Freies Rollenspiel: Schule

Überblick: Die Kinder rhythmisieren in "Freiarbeit" vor dem Unterrichtsbeginn Zaubersprüche. Geben Sie Tipps zur Dynamik, Klang- und Rhythmusgestaltung, greifen Sie aber so wenig wie möglich ein. Nach dem Vorführen der Zaubersprüche bilden die Kinder Gruppen und spielen Hunde-, Frosch- oder Vogel-Schule nach eigener Wahl. Diesmal wird nicht vorgespielt, sondern der gruppenspezifische Prozess besprochen. Den gemeinsamen Schluss initiieren Sie als Hexenmeister. Sie lehren die Kinder den Hexenbesen schlingen.

Material: K -15 – das Vogellied; K -9- Hexenbesen, Bastelmaterial für Zauberer-Hüte, Vogel- Frosch- und Hundemasken; weiße Tücher; Klangwörter auf Karten für Zaubersprüche, Rahmentrommeln, kleines Orff Schlagwerk, Wollfäden , Plakat Hexenbesen

Ankommen: Basteln, Zaubersprüche zusammensetzen und instrumentieren (Öffnen Sie dafür die Nebenräume!)

Einstimmung: Zaubersprüche vorspielen

Spielzeit:

Gesprächsrunde im Sitzkreis: Die Kinder finden sich in Gruppen zu sechst zusammen. Sie entscheiden sich für eine Schule, die sie spielen wollen!

Sprechen Sie kurz die Regeln für das freie Rollenspiel an und geben Sie die Regeln jeder Gruppe mit in ihren Spielraum! Weisen Sie den Gruppen einzelne Räume zu.

Freies Spiel: *Besuchen Sie in kurzen Abständen alle Gruppen. Wenn Schüler auf Sie zukommen, fragen Sie ob sie etwas brauchen. Haben Sie Konflikte, appellieren Sie an ihren Stolz, dass sie Konflikte gerecht lösen können. Wiederholen Sie ihren Besuch nach drei Minuten und helfen Sie nur notfalls.*

Ausklang:

Gesprächsrunde im Sitzkreis: Wie war euer Spiel? Das Vogellied kennenlernen. K -15-

Hexenmeister: Jedes Kind bekommt einen zum Ring geknoteten Wollfaden, Länge ca. 150 cm. für das Fadenfingerspiel, den Hexenbesen: "Eins, zwei, drei, Besen flieg herbei!" (siehe Anleitung mit Bildern, als Plakat kopieren und im Theaterraum aufhängen!)

Ausblick: Ob ihr den Hexenbesen nächstes Mal noch könnt? Ich bin gespannt!

Spieleinheit 6: Der Hundeturm: Die weiße Frau

Überblick: Die ersten drei Ankömmlinge üben in einem verdunkelten Nebenraum das Zusammensetzen einer "weißen Frau" im Schwarzlicht und führen die Szene zur Einstimmung der Gruppe vor. Diese Einstimmung soll die Phantasie der Kinder anregen, dass sie sich eine Geistergeschichte zur weißen Frau ausdenken und als vier-teiliges Comic zeichnen. Nach dem Austausch der Geschichten werden die Kinder "eingeweiht" in den Trick des Schwarzen Theaters, wie eine Figur zusammengesetzt wird.

Material: Bastelsachen wie oben, Fäden, Anleitungen für weitere Fadenspiele: z.B.: Lothar Walschik, ABOINUDI, Fadenspiele sind mehr; schwarze Vorhänge zur Wandabdeckung und für den Boden, Schwarzlichtlampen, - Handschuhe weiß, - Maske weiß, - Tuch weiß, schwarze Bekleidung für drei Kinder

Ankommen: Führen Sie die drei ersten Kinder zur Schwarzlichtbühne in einen verdunkelten oder fensterlosen Raum (Sportgarderobe, Gang im Untergeschoss, Physiksaal o.ä.)! Zeigen Sie den Kindern, wie man zu dritt aus einem weißen Tuch, zwei weißen Händen (ein Kind linke Hand, das andere die rechte Hand und einer weißen Maske eine weiße Frau zusammensetzen. Die drei Kinder üben nach Anleitung alleine. Die ankommenden Kinder tauschen Fadenspiele aus und üben den "Hexenbesen". Weitere Fadenspiele können im Buch nachgeschaut werden.

Einstimmung: **Die weiße Frau**

Erzählung: Nachdem Hanse die drei Sprachen der Hunde, Frösche und Vögel gelernt hatte, warfen ihn seine Eltern aus dem Haus. Er ging in die weite Welt und kam zu einer Burg mit einem geisterhaften Turm. Kommt alle mit und seht zu!

Schwarzlicht mit Musik: Die drei Kinder setzen die weiße Frau zusammen.

Spielzeit: Die Geistergeschichte von der weißen Frau mit den wilden Hunden und dem Schatz

Geistergeschichte erfinden: Immer zwei Kinder arbeiten zusammen! Faltet ein Blatt zweimal, damit ihr vier Felder habt, die Geschichte der weißen Frau zu zeichnen. Eine weiße Frau - wilde Hunde - eine große Schatztruhe - Warum muss die weiße Frau mit ihren Hunden geistern? Zeichnet oder schreibt!

Zusammenfassung: Geistergeschichten gegenseitig zeigen und erzählen. An die Wand heften.

Ausklang: Wir gehen nochmals zur Schwarzlichtbühne, die "eingeweihten" Kinder lüften ihr Geheimnis, wie sie die weiße Frau zusammengesetzt haben.

Ausblick: Nächstes Mal spielen wir, wie Hanse die weiße Frau, die Hunde und auch das ganze Burg-Volk erlöst.

Spieleinheit 7: Der Hundeturm, gelenktes Rollenspiel

Überblick: Zur Einstimmung spielen wir mit dem Gefühl der Ruhelosigkeit und Bedrohung: Schlafen im Gehen, wilde Hunde vereiteln jeden Schlafversuch. In der Erarbeitung geht es um die geisterhafte, "schleierhafte" weiße Frau, die wir im Tanz und mit Silbertönen darstellen und um Hanse, der das Geheimnis ergründet: Im gegenseitigen Geben und Nehmen weicht die Verzauberung! Zum Ausklang lernen die Kinder das entsprechende Lied kennen und setzen es auch mit rhythmischen Körperbewegungen um: Sie werfen im Takt die Sofakissen.

Material: wie letzte Stunde; Sack mit Sofakissen, Sack mit golden überzogenen Kissen; weiße Salatfolie und Glockenspiele für das "Weiße -Frau" – Spiel; K 16 Lied: Werfe hin (Die Hunde)

Ankommen: Darstellungsversuche für die Schwarzlichtbühne, basteln, Comics zeichnen, Thema: "Die weiße Frau"

Einstimmung: **Das müde Burgvolk**

Anweisung: Legt eure Köpfe auf die Kissen, geht um den Hundeturm (einige Stühle) und schläft beinahe ein. Doch kaum wollt ihr einschlafen, stürzen die wilden Hunde heraus und versuchen euch zu fangen. Ihr müsst schnell eure Kissen nach den Hunden werfen, damit sie euch nicht fressen. Wenn die Hunde alle Kissen aufgestapelt haben, schlafen sie ein. Ihr stiehlt die Kissen ganz leise

weg vom Stapel, bis jeder wieder eines hat. Fällt der Stapel um, habt ihr verloren.

Spielzeit

Anweisung: Eure Burg ist verzaubert, aber ihr wollt sie nicht aufgeben. Hanse fragt euch nach einem Platz für die Nacht. Ihr erzählt ihm, dass ihr keinen Platz habt. Immer, wenn ihr einschlafen wollt, stürzen die wilden Hunde heraus und beißen euch. Hanse will auch ein Kissen, er bekommt keines. Die Leute haben selber zu wenig. Viele haben schon versucht, in den Turm zur weißen Frau zu gelangen, aber alle wurden von den Hunden zerfetzt. Die Gruppe führt pantomimisch aus, was Sie erzählen.

Bewegungsspiel: **Die weiße Frau.** Die Hälfte der Kinder nimmt Salatfolien, die auf ca. 2 Meter zugeschnitten sind, die andere Hälfte geht an die Glockenspiele, auf denen die Töne f, g, a, c, d in mehreren Oktaven liegen. Der Spielleiter gibt einen leisen, langsamen Dreier - Rhythmus vor - die weiße Frau steigt auf. Der Spielleiter wird lauter und schneller und stoppt plötzlich.

Anweisung: Spielt nur so laut, dass ihr meine Pauken hören könnt! Beim Stopp ist Gruppenwechsel.

Anweisung: Hanse will in den Turm gehen und bittet die Leute um Fleisch für die Hunde. Er bekommt es und geht hinein. Die Leute schleichen in zwei Gruppen um den Turm. Wenn sie sich begegnen, erschrecken sie und laufen vor einander davon. Dann lauschen sie am Turm. Sie hören nichts und sinken langsam hinunter und schlafen ein. Die Gruppe führt pantomimisch aus, was Sie erzählen.

Anweisung für Hanse: Während die „Leute“ einschlafen, steigen Sie in den Turm und erzählen Hanse leise, wie er weiterspielen soll:

Am Morgen steigst du heraus und winkst der weißen Frau, die erlöst als Nebel aufsteigt. (*Nebelmaschine erst bei den letzten Proben dabei!*) Erkläre den Leuten, warum du noch lebst. Fordere sie auf, einfach Sachen zu

tauschen mit den Hunden, dann wären diese ganz freundlich und hilfreich.
Nimm einem sein Kissen weg und wirf es in den Turm. Die Hunde werfen dann ein goldenes Kissen heraus. Für jedes Sofakissen, das hineinfällt, kommt ein goldenes Kissen heraus. Spielt alle zusammen Ball mit den Sofakissen und den goldenen Kissen!

Rollenspiel: Jetzt spielen Sie beim Volk mit und geben Impulse für drei Spielphasen:
"Nein, wir tauschen doch nicht mit den wilden Hunden!" (Angst überwinden)
" Tom, wirf das Kissen mir her!" (Kissenschlacht, dann Kissenschlacht beenden, indem Sie die Kissen einsammeln!)
"Hanse, du sollst unser König werden!"

Szene von vorn: Wechseln Sie alle Spieler aus. Am Schluss spielen Sie selbst Hanse. Er sagt, dass er noch nicht König sein könne. Ihn zieht es hinaus in die Welt.

Ausklang: **Lied: Werfe hin, wirf wieder her** kennen lernen, dazu Kissen werfen und fangen.

Ausblick: Nächstes Mal kommt Hanse zu seinen Freunden, den Fröschen

Spieleinheit 8: Hanse auf der Suche - Der Froschteich

Überblick: Als Einstimmung wird der Inhalt der letzten Einheit spielend wiederholt. Es folgt ein Sprachspiel zur Situation: dunkle Frau, Froschteich. Dabei entsteht ein Netz, durch das Hanse mit hohen Schritten steigen muss. Es stellt den sumpfigen Teich dar. Die dunkle Frau führt ihn durch den Sumpf ans Land. Nach dem Liederwerb und dem freien Rollenspiel in Kleingruppen beschließen wir die Stunde mit einem etwas wilderen Spiel: Der Wurfgrasse. Hanse wird aus dem Teich hinausgeworfen.

Material: wie letzte Stunde, neu: Großknäuel grüne Wolle K- 15 -Die Frösche

Ankommen Turm bauen, mit Kissen Ball spielen

Einstimmung "Werfe hin, wirf wieder her" singen, Kissen im Kreis werfen, immer mehr Kissen wandern im Kreis

Wiederholung: **Der Hundeturm**, Spiel in der Großgruppe

Spielzeit:

Der Froschteich, Stehkreis

Anweisung 1: Hanse läuft hierhin und dorthin mit seinem goldenen Kissen in den Armen und will ausruhen. Da kommt er zu einem Froschteich. Jeder, der das Knäuel hat, erzählt von einem Ding, das es im oder am Teich gibt. Er behält den Faden in der Hand, gibt aber das Wollknäuel weiter, dass ein Netz entsteht.

Anweisung 2: Jedes zweite Kind übergibt seinen Faden dem linken Nachbarkind und taucht als Frosch unter das Wollnetz, das den Teich mit morastigem Grund darstellt. Aus dem „Sumpf“ ragt ein dunkler Arm. Er packt Hanse. Normalerweise wäre er jetzt verloren. Die dunkle Frau taucht auf und dankt Hanse, dass er den Frosch im Biologiesaal gerettet hat. Die Frösche begrüßen Hanse, doch die dunkle Frau warnt ihn: Hier kann er nicht ausruhen! Hier sinkt er ein. Die Frösche danken ihm für die Rettung und sagen ihm, dass er in die Stadt gehen soll. Wer hat noch nichts gesagt? Wer keinen Frosch-satz weiß, fragt die anderen Frösche!

Im Teich: Hanse steigt über das Wollnetz. Wenn die Frösche sprechen, strecken sie ihre Köpfe durch das Netz. Die dunkle Frau hilft Hanse über das Netz steigen.

Hinweis: *Wolle reißt zwar leicht, trotzdem ist bei diesem Spiel höchste Aufmerksamkeit geboten. Halten Sie Blickkontakt zu Kindern, denen Sie Grobheiten zutrauen! Ermuntern Sie alle zum sensiblen Zusammenspiel!! In den Aufführungen wird die Wolle durch Kreppbänder ersetzt.*

Anweisung: Auch wer den „Teich“ festhält, darf den Fröschen zuflüstern, was sie sagen sollen!

Lied: **Qui, qua, quas**

Nach jeder Wiederholung kommen einige Froschsätze.

Spiel in Kleingruppen: Zwischen drei und sechs Kinder spielen Froschteich - ohne Wolle! Schubst Hanse ganz sanft hin und her!

Ausklang: **Wurfgasse**

Anweisung: Legt euer Netz auf den Boden! Nachdem ihr mit dem Wollnetz so vorsichtig umgegangen seid, traue ich euch zu, dass ihr mit den Händen ein Netz für Hanse bildet und ihn aus dem Teich befördert! Das geht so: Bildet eine Gasse und fasst euch gegenseitig an den Handgelenken. Wer vorn in der Gasse steht, darf sich - ohne Schuhe, ausgestreckt auf die Hände legen. Die Kinder in der Gasse rufen "Hau ruck! und bewegen die Arme nach oben und werfen Hanse durch die Gasse. Die Kinder am Schluss der Gasse helfen Hanse herunter. Er schließt hinten an, vorne legt sich das nächste Kind auf die Hände in der Gasse. Wer nicht geworfen werden will, geht ans hintere Ende der Gasse, wenn er an der Reihe ist.

Ausblick: Die Frösche haben für Hanse ein Geheimnis gehütet. Diesem Geheimnis sind wir nächstes Mal auf der Spur!

Spieleinheit 9: Die Prinzessin sucht einen Königssohn aus

Überblick: Vertrauen - enttäuscht werden - auswählen - wieder vertrauen, diese Fähigkeiten und Gefühle spielen wir beim Blindenspiel zur Einstimmung.

Welche Positionen kann Einer in der Menge einnehmen? Muss er sich durchboxen, findet er Anerkennung, will er auffallen oder lieber untertauchen? Nähe und Distanz, anonym und exponiert sein probieren wir in Spielen mit der ganzen Gruppe. Wir träumen unseren Kriterien für das "Auserwählt sein " nach: Wie ist dein Prinz, deine Prinzessin? Wir üben das Auftreten vor einer großen Menge. Mit einem Hochzeitszug beschließen wir die Stunde. Wir haben uns jetzt zum ersten Mal durch das ganze Märchen gespielt.

Material: Malpapier für Schreibspiel, Augenbinden, zwei Tauben (Erklären Sie ruhig zwei weiße Socken zu Tauben, wenn Sie keine haben!), Krone, Barockmusik, K -16- Hochzeitslied, Klamottenkoffer, Klebepunkte, Die Theaterlieder vom Handy oder am Klavier).

Ankommen: Die Kinder üben die Lieder (eigene Aufnahmen) oder zeichnen Prinzenpaare

Einstimmung: Blindenspiel: Wanderung zur Stadt

Spielsituation: Hanse ist jetzt auf dem Weg in die Stadt. Aber wie er so geht und läuft und geht und läuft, merkt er, dass er im Kreis gegangen ist. Wir haben hier keinen Wald, also stellen wir ihn uns im Kopfkino vor. Wer möchte mit geschlossenen Augen Hanse spielen, der durch den Wald irrt?

Spielanleitung: Einige Kinder, die Hanse spielen wollen, verlassen den Raum. Der Spielleiter macht mit den Kindern aus, dass alle falsche Richtungsangaben machen, aber so, dass sich das blinde Kind nicht verletzt. Ein Stuhl wird in den Kreis gestellt, die Kinder treten einzeln mit verbundenen Augen in den Kreis und befühlen den Stuhl. Ihn muss der Spieler finden, er stellt die Königsstadt dar. Jetzt wird der Blinde mit Rufen durch den Kreis geführt, aber alle im Kreis lügen, machen Angst, warnen.

Erst kurz vor dem Aufgeben greifen die "Tauben" ein. Vor jeder richtigen Anweisung rufen sie "gurru"! Daran kann "Hanse" erkennen, dass er richtig geführt wird.

Spielzeit:

Erzählung: Als Hanse in der Königsstadt ankommt, weiß er gar nicht, was gerade los ist. Die Leute stehen dicht gedrängt wie eine Mauer.

Anweisung 1: Stellt euch dicht gedrängt. Wer einen Punkt auf die Stirn geklebt bekommt, geht hinter die Menschenmauer und versucht, drüber zu schauen und sich durchzuschlängeln.

Anweisung 2: Hanse sieht, wie die Königssöhne einer nach dem anderen der Prinzessin vorgestellt werden. Stelle du dir jetzt vor, wie die Prinzessin ist!

Wenn du Prinzessin wärst, wie würde dein Prinz aussehen?

Zeichne deine Prinzessin oder deinen Prinzen oder schreibe auf, wie sie oder er ist!

Schreibspiel: Mein Prinz / Meine Prinzessin

Erzählkreis zum Schreibspiel: freie Äußerungen

Bewegungsspiel: Alle schreiten zu Barockmusik. Beim Stopp setzen Sie einem Kind die Krone auf. Das ist die Prinzessin. Alle stellen sich im Halbkreis um sie auf, begrüßen sie mit Hofknicks und stellen sich ihr vor. Die Prinzessin gibt beim nächsten Musikstopp die Krone weiter.

Erzählung: Jetzt fliegen die Tauben zu Hanse. Alle Leute weichen zurück und schauen auf ihn. Jetzt muss er sich nicht mehr durchboxen! Die Leute weichen neugierig zurück.

Anweisung: Wenn Hanse mit den Tauben kommt, weicht ihr zurück und schaut ihm nach, wohin er auch geht! "Hanse" gibt die Tauben nach zehn Schritten weiter! Barockmusik.

Einer und viele: Menschen machen oft den anderen alles nach. Wenn einer schnell fährt, fahren die anderen auch schnell. Wenn einer eine schräge Sonnenbrille aufhat, wollen alle die gleiche Sonnenbrille. Viele fürchten sich davor, etwas anderes zu tun als die anderen. Sie wollen nicht auffallen. Hanse geht es genauso. Plötzlich fällt er auf. Plötzlich schauen alle auf ihn. Wir üben jetzt "Auffallen". Der mit dem Punkt fällt auf! Verteilt euch im Raum! Steht ganz ruhig. Der mit dem Punkt muss nichts Besonderes tun. Er bewegt sich nur, während die anderen still stehen. Gebt den Punkt weiter!

Das Gleiche geht auch umgekehrt: Alle gehen durch den Raum und wechseln die Richtung. Der mit dem Punkt steht, bis ihm einer den Punkt abnimmt und stehen bleibt.

Anweisung: Jetzt steht Hanse vor der Prinzessin. Wer spielt vor?

Ausklang: **Hochzeitslied**

Ausblick: Wir sind am Ende der Geschichte angekommen. Nächstes Mal dürft ihr in selbstgewählten Gruppen die ganze Geschichte für euch spielen

II. Epoche: Vom Spielen zum Vorspielen

1. Übungseinheit: Das ganze Märchen im freien Rollenspiel

Stundenverlauf: Nachdem als Einstimmung die Lieder wiederholt sind, ordnen die Kinder in ihrer Spielgruppe die Überschriften zum ganzen Stück. Das stützt beim Spiel ihr zielstrebiges Vorgehen ohne sie genau festzulegen. Die Schwerpunkte in ihrem Stück setzen sie selbst. Nach dem Spielen sehen sich die Kinder die Rollen an, was sie gerne sein wollen und was nicht. Als Ausklang spielen sie im Kreis mit wechselnden Rollen das ganze Stück.

Material: Bastelsachen, Klamottenkiste, Liedblätter, Märchen in Überschriften, Rollenblatt, Kisten mit Beschriftung, dicke Filzstifte und Etiketten

Ankommen: Requisiten und Kleidung für die Kleingruppe auswählen, verhandeln, wer mit wem spielt.

Einstimmung: Alle Lieder werden gemeinsam gesungen.

Übungszeit:

Freies Rollenspiel Zur Klärung des freien Rollenspiels werden von den Kleingruppen die Überschriften gelegt, dann richten sie ihren Spielort her und spielen.

Rollen: Die einzelnen Rollen werden besprochen, evtl. neue Rollen eingefügt.

Ausklang: **Spielen im Halbkreis**

Die Rollen werden beim Spielen gewechselt, das ganze Stück wird, ohne Eingreifen des Spielleiters, in kindlicher Sprache und Darstellung vorgespielt.

Übungseinheit 2: Die Rollenwahl
Es folgt in der nächsten Theaterstunde die Rollenwahl nach bewährtem Muster. (Siehe Heft 1, Seite 16, Einführungsteil) Die Kinder erhalten ihr Szenenheft mit Erzählung, Szenenvorlage und verschiedenen Materialien. Sie schreiben in die Szenenvorlage, welche Rolle sie darin spielen und ordnen ihre Requisiten in der Reihenfolge der Szenen in die bereitstehenden Kisten. Am Schluss singen alle gemeinsam die Lieder.

Weitere Übungseinheiten:

Richten Sie gemeinsam ihre Bühne ein und markieren Sie die Ausgangspunkte auf dem Bühnenboden. Wiederholen Sie zu Beginn der Probe die letzten Szenen, bevor Sie die neuen Szenen laut Szenenvorlage einführen. Trainieren Sie den Blick in Richtung Publikum, indem Sie frontal zu ihren Spielern sitzen. Den Text als „Oper“ singen bewirkt eine langsame, verständliche Sprache ohne Schreien. Achten Sie auf reibungslose Szenenwechsel und Ordnung. Stärken Sie das „Wir-Gefühl“ der Gruppe durch einen festen Rahmen und offene Konfliktlösungen. Straffen Sie die Gruppenproben, indem Sie Einzelproben vorweg nehmen. Lob erfreut und stärkt. Beziehen Sie die mitwirkenden Gruppen erst bei den letzten vier Proben ein. In der ersten Gesamtprobe sitzen die mitwirkenden Gruppen im Publikum und werden von da aus an ihre Plätze zum Auftritt geführt.

III. Epoche: Die Aufführungen

Jeder Gruppenleiter bekommt eine Verlaufsskizze, damit sie ihre Auftritte sicher absolvieren können. Nähere Tipps finden Sie im kostenlosen Download für Heft 1, „Vom Spielmärchen zum Märchenspiel“, Einführungsteil Seiten 19/20!

Beispiel für eine Verlaufsskizze für die mitwirkenden Gruppen –
Schlüsselszenen für den Musikeinsatz

Szene	Anhaltspunkt Wechsel	Einsätze	Umbau
1. Elternszene - Hausaufgabe	Witz: Wenn von den zehn Tauben die Hälfte Männchen sind, können doch nur 5 Eier legen!	Was ich kann, das gilt ihnen nicht Hanse Ist das Lied geübt? Flöten Chor Klavier	Umbau zur 1. Schule (Hunde)
1. Schule: Die Hunde	Hanse, willst du mit uns kommen und die Sprache der Hunde lernen?	Ich bin der kluge Hund Hanse Flöte Chor	Umbau Elternszene
2. Elternszene	So viel Geld kostet Hanses Ausbildung! Auf Wiedersehen, liebe Eltern!	Hanse summt das Lied vom klugen Hund. Was ich kann, das gilt ihnen nicht Hanse - Flöte - Chor	Umbau 2. Schule (Frösche)
2. Schule: Die Frösche	Blumenspritze - Hanse , willst du mit mir kommen und die Sprache der Frösche lernen?	Qi, qua, quas Hanse – Flöte -Chor	Frösche auf die Bühne mit Tuch! Umbau Elternszene
3. Elternszene:	Wo soll Hanse studieren? - In Amerika - Auf Wiedersehen, ihr lieben Eltern!	Was ich kann, das gilt ihnen nicht Hanse Flöte Chor	Umbau 3. Schule (Vögel)
3. Schule: Zauberschule	Hanse - willst - du - die - Sprache- der- Vögel- lernen?- Ja, gerne... Hanse - flieg - mit! Die Vögel kommen mit Tuch, wenn im Kessel gezaubert wird, auf die Bühne, Wenn sich Hanse versteckt hat, lassen sie das Tuch fallen und fliegen ins Publikum.	Lied Tiriliri Klavier Chor	Umbau Elternszene, zwei Spieler bleiben auf den Stühlen und schauen nach: "Da fliegt Hanse!" "Und wir können immer noch nicht fliegen!"
Letzte Elternszene: Was soll Hanse werden?	"Hau ab, verschwinde! Du bist unser Sohn nicht mehr!"	Was ich kann, das gilt ihnen nicht Hanse - Flöte - Chor	Umbau Hundeturm

II. Hanses		Hundelied/	
------------	--	------------	--

Wanderung 1. Der Hundeturm	<p>A .Die Leute rennen um den Turm, Frage- und Antwort mit Hanse – Schlaf.</p> <p>Die Schwarzlichtszene von der weißen Frau: Nachspiel, während das Licht hochgefahren wird.</p> <p>C: Hanse lebt! Er wirft ein Kissen in den Turm, ein goldenes kommt heraus. Goldene Kissen! Oh! Spiel mit den Kissen auf der Bühne.</p> <p>D. Hanse soll König werden. Abschied.</p>	<p>Lied von der weißen Frau ganz langsam, nur mit Klavier. Wenn die weiße Frau erscheint, singt sie dazu.</p> <p>Lied: Werfe hin, wirf wieder her: Klavier und Chor. Das Lied wird so lange wiederholt, bis die Spieler auf der Bühne kein Kissen mehr ins Publikum werfen, sondern die Kissen vom Publikum zurückfordern.</p> <p>Klavier einmal Hundelied, dann Froschlied.</p>	<p>Der Turm</p> <p>Schwarzlicht, Nebel</p> <p>Publikumsspiel mit den Sofakissen</p> <p>Umbau Froschteich, kleine Frösche unter dem Verstecktuch auf die Bühne</p>
2. Froschteich:		1. Tanz der Schwarzen Frau - Klavier	
	<p>Gespräch der Frösche Hanse wird durch die Gasse geworfen und mit den Händen gehalten.</p>	<p>Lied: Qui, qua, quas Flöte und Chor, dazu 2. Tanz der Schwarzen Frauen. Die schwarzen Frauen schicken Hanse weiter.</p>	
Zwischenspiel:	<p>Hanes Taube trifft die Taube der Prinzessin. Hanse soll jetzt alleine in die Stadt gehen. Die Tauben gurren und fliegen zum Königshof.</p>		<p>Grüne Schleier weg ziehen</p>

Szenenwechsel:	Vögel fliegen erst im	Klavier	Tisch für Königshof
-----------------------	-----------------------	---------	---------------------

	Hintergrund, dann wieder durch die Halle. Hanse ist jetzt im Publikum. Der Königshof dreht sich um.		aufbauen, die Prinzen stehen in einer Reihe.
--	--	--	---

III. Hanse kommt ans Ziel A. Die Prinzen stellen sich vor B: Die Tauben suchen den Bräutigam aus.	Meine Täubchen! Ich weiß nicht, welchen ich nehmen soll! Sucht mir einen Mann aus! Bringt mir den Richtigen her!	Vogellied, Klavier, bis Hanse unten an der Treppe angekommen ist.	
C. Begegnung zwischen Prinzessin und Hanse:	Gespräch in der Tiersprache, Sie spricht meine Sprache! Er spricht meine Sprache!	Hochzeitslied:	
IV.Finale:	Aufmarsch wie geübt	Lied: Werfe hin, wirf wieder her	

Hochzeitslied: (Werfe hin..)Schau zu mir! Ich schau dich an, denn ich will dich zum Mann!

Schau nur her, doch schau genau, denn ich will dich zur Frau!

Komm, komm, sagt die Frau, schöne Sachen tauschen wir!

Komm, komm, sagt der Mann, traue dich doch und traue mir!

Textbeispiel mit Regieanweisungen

Das Textbeispiel wird den Kindern nicht ausgehändigt. Es dient Ihnen zur ersten Orientierung, zur Überprüfung von Sinnlücken, zur Einarbeitung neuer Ideen und nur, falls Sie außer Ihrer schulischen Arbeit ein Laientheater mit Erwachsenen leiten, als Text.

Einzelrollen:		Gruppen:
Vater	Zauberlehrer	Hunde; Frösche; Vögel;
Mutter	Vogel (Vögel)	1. Klasse (Weisheit)
Hanse	dunkle Frau	2. Klasse (Naturkunde)
Weisheitslehrer	rote Prinzessin	3. Klasse (Zauberwissen)
		Leute vom Hundeturm
		Schwarzlichtmannschaft: weiße Frau

Die Hausaufgabe

Auf der Vorbühne links vom Zuschauer aus steht ein Schülertisch mit Stuhl, eventuell eine "Spüle" und ein Tisch, damit die Mutter abtrocknen kann, während sie bei den Hausaufgaben hilft.

Hanse sitzt auf seinem Stuhl, kaut auf dem Bleistift und träumt. Während die Chorkinder die Tierlieder singen, bewegen sie sich mit entsprechenden Masken über die Bühne, Hanse schaut ihnen nach und träumt weiter. Die Mutter ruft aus der Küche.

Mutter: Hanse, wann bist du endlich fertig? Die anderen Kinder sind längst im Schwimmbad!

Hanse: Ich weiß nicht, wie Mathematik geht!

Mutter: Warte, ich helfe dir!

Hanse: Wenn eine Taube im Jahr 30 Eier legt, wie viele Eier legen dann 10 Tauben?

Mutter: Das ist doch ganz leicht! Du nimmst einfach 30 mal 10!

Hanse: So einfach ist das aber nicht.

Mutter: Na gut, dann rechne "und": Eine Taube legt 30 Eier, zwei Tauben?

Hanse: ..auch 30 Eier.

Mutter: Aber nein, Hanse! 60 Eier legen sie!

Vater: Was ist denn hier los? Sagst du dem Jungen wieder alles vor? Er muss da selber durch! Sonst lernt er es nie!

Mutter: Aber Hanse kann die einfachsten Rechenaufgaben nicht! Er braucht Hilfe.

Vater: Er braucht Hilfe! Hat mir jemand geholfen? Oder dir? Hanse, stell dich nicht so an! Strenge dich endlich an!

Hanse: Wenn eine Taube im Jahr 30 Eier legt, legen 10 Tauben 150 Eier.

Vater: So ein Blödsinn!

Mutter: Hanse, rechne schön weiter, immer und! Eine Taube legt 30 Eier, und 30 von der zweiten Taube dazu, und dreißig von der dritten Taube dazu.. na, was bekommst du heraus?

Vater: Wirst schon sehen, wohin du kommst, wenn du so langsam bist. Beeile dich ein bisschen!

Hanse *zählt mit den Fingern* Einhundertfünfzig!

Vater : Ja zum Donnerwetter noch einmal! Amanda! Du bist zu gutmütig bei den Hausaufgaben.

Mutter: Jetzt bin wieder ich schuld! Immer bin ich schuld, wenn etwas schief läuft!

Vater: Um alles muss ich mich selber kümmern! Hanse, du sagst jetzt sofort das Einmaleins mit dreißig auf und wenn du länger als eine Minute dazu brauchst, bekommst du dreißig Ohrfeigen!

Mutter: Und davon soll er dann gescheiter werden? Wenn du das tust, gehe ich!

Vater: Hanse, los!

Mutter: Nein, Beowulf, nein!

Hanse: Mach dir keine Sorgen, ich kann das schon, Mama!
30,60,90,120,150,180,210,240,270,300

Vater: Siehst du jetzt, wie man ihn anfassen muss?! Los, wie viele Eier legen 10 Tauben?

Hanse: 150

Vater: Das darf doch nicht wahr sein!

Mutter: Ich halte das nicht mehr aus!

Vater: Hanse, du siehst, wie deine Mutter ganz krank wird wegen dir! Du kommst jetzt in eine sehr gute Internatsschule. Dort lernst du alles, was du brauchst und in einem Jahr kommst du wieder!

Die Mutter packt den Schulranzen und bringt einen Koffer. Hanse umarmt die Eltern und geht seines Weges. Die Eltern gehen von der Bühne ab.

Hanse: Wenn von diesen 10 Tauben die Hälfte Männchen sind, dann legen doch nur fünf Tauben davon Eier, also 150 Eier im Jahr. Was hab ich denn falsch gemacht?

Lied: Was ich kann, das gilt ihnen nicht.

Die Weisheitsschule

Lehrer und Schüler tragen weiße Überwürfe. Ein Hund (Einige Hunde) trägt ein Servierbrett mit Häppchen. Alle wandeln mit dem Lehrer umher.

Lehrer: Geliebte Schüler, nun kommen wir zum Satz des Pythagoras. Wie war es möglich, dass Pythagoras einen solchen Satz fand?

Schüler 1: Er zeichnete ein Dreieck in den Sand!

Lehrer: Das war zwar der große Meister Thales, aber du hast recht! Alles, was wir verstehen wollen, zeichnen wir in den Sand! (*klatscht*) Hund, reiche ihm ein Häppchen!

Der Hund kommt mit seinem Tablett, schnuppert und fiept und reicht dem Schüler ein Häppchen.

Lehrer: Nun fahren wir fort mit der Weisheitslehre! Nun, wie sah es denn aus, das Dreieck des Pythagoras?

Schüler 2: Bei jedem Dreieck gilt der Satz des Pythagoras!

Lehrer: Wie recht du hast, mein Lieber! Hund, reiche ihm ein Häppchen!

Der Hund kommt mit seinem Tablett, schnuppert und fiept und reicht dem Schüler ein Häppchen.

Schüler 3: So gilt der Satz des Pythagoras auch bei rechtwinkligen Dreiecken?

Lehrer: Wie klug du zu fragen weißt, mein Lieber! Hund, reiche ihm ein Häppchen!

Der Hund kommt mit seinem Tablett, schnuppert und fiept und reicht dem Schüler ein Häppchen.

Hanse: Herr Lehrer, der Hund hat Hunger!

Lehrer: Wie banal! Wir interessieren uns hier nur für geistige Dinge!

Hanse: Dann kann der Hund ja die Häppchen kriegen! Komm her, Waldi! Bist du ein kluger Hund?

Hund: Lied vom klugen Hund

Hanse: Wie recht du hast, wie klug du bist! Friss nur, mein Lieber, die Herrschaften interessieren sich nur für geistige Dinge!

Chor: Lied vom klugen Hund

Während des Liedes tanzen viele Hunde herein und nehmen Hanse mit. Der Lehrer und die Schüler versuchen die Hunde zu vertreiben, haben aber Angst, dass sie gebissen werden. Zum Szenenwechsel wird das Lied vom klugen Hund instrumental wiederholt.

Im Elternhaus

Vater und Mutter sitzen traurig am Tisch. Hanse kommt näher, das Lied vom klugen Hund

wird wieder von Hanse gesungen.

Mutter: Hörst du etwas?

Vater: Jemand singt.

Mutter: Das ist Hanse!

Vater: Du hast Recht!

Hanse kommt herein.

Hanse: Guten Tag, liebe Mutter, guten Tag, lieber Vater!

Vater: Nun, mein Sohn, was hast du gelernt?

Hanse: Wau, wau, wuff!

Mutter: Was sprichst du da?

Vater: Führe dich anständig auf!

Hanse: Ja hört ihr denn nicht? Ich habe gelernt, wie die Hunde miteinander sprechen! Ich kann die Sprache der Hunde.

Vater und Mutter: Die Sprache der Hunde!

Vater: Das viele Geld, das wir für ihn ausgegeben haben!

Mutter: Wir sind sehr enttäuscht von dir, Hanse!

Vater: Aber wir werden es noch einmal mit dir versuchen! Du kommst in ein anderes Internat. Vielleicht liegen dir die Naturwissenschaften besser! Streng dich an, mein Sohn!

Mutter: Lebe wohl, mein Sohn, aber nicht zu wohl! Lerne fleißig!

Hanse: Auf Wiedersehen, lieber Vater! Auf Wiedersehen, liebe Mutter!

Lied: Was ich kann, das gilt ihnen nicht.

Die naturwissenschaftliche Schule

Lehrer: Ein wissenschaftlicher Versuch muss immer wiederholbar sein. Nur dann ist er beweiskräftig. Untersucht den Frosch also ganz genau und beachtet seine Bewegungen und Geräusche!

Die Schüler und der Lehrer stehen um einen Seziertisch herum. Darauf liegt ein lebendiger Frosch. Die Schüler bewegen seine Arme und Beine und schreiben auf ihren Blöcken etwas auf. Jede Bewegung hört sich an wie Türe quietschen. Hanse steht dabei und schüttelt bedenklich den Kopf.

Lehrer: Frosch! Quake!

Der Frosch versucht zu quaken, aber unter den gleißenden Lampen versagt ihm die Stimme.

Hanse wird ganz unruhig. Er findet eine Blumenspritze und spritzt den Frosch an. Dieser steht auf, tanzt auf dem Seziertisch und singt das Lied der Frösche: Qui qua quas.

Frosch: Eine kühle Dusche! Danke lieber Hanse! Dafür darfst du die Sprache der Frösche lernen! Komm mit uns in unsere Schule!

Viele Frösche tanzen herein und singen, die Schüler ekeln sich und schlagen nach den Fröschen, diese hüpfen ihnen in die Gesichter. Dann hüpfen sie mit Hanse davon. Wieder wird zum Szenenwechsel das Lied instrumental gespielt und Hanse singt, bevor er die Wohnung der Eltern betritt.

Im Elternhaus

Vater: Nun, mein Sohn! Was hast du gelernt?

Hanse: Quak, Qua, quak, qui

Mutter: Hanse, sei bitte jetzt ernst! Bitte unterlasse den Unsinn! Sage uns, was du gelernt hast!

Hanse: Liebe Eltern, ich habe die Sprache der Frösche gelernt.

Vater und Mutter: Quaaak? ah nein Waas?

Mutter: Meine Nerven! Schäme dich!

Vater: Wie willst du es zu etwas Anständigem bringen?

Mutter: Wir geben nicht auf!

Vater: Wir machen noch einen letzten Versuch mit dir! Du kommst in ein ehrwürdiges Internat, das sehr, sehr teuer ist und einen guten Ruf hat!

Mutter: Mach mir keine Schande!

Vater: Ergreife deine letzte Chance! Ich verstehe keinen Spaß mehr!

Hanse: Ich tu mein Bestes, liebe Eltern, Auf Wiedersehen!

Lied: Was ich kann.

Die Zauberschule

Frontalunterricht. Die Schüler haben Hüte auf, die sie nach dem Zauber umkehren: Jetzt sind es Vogelschnäbel.

Lehrer: Im Herbst fliegt der Storch nach Afri..

Schüler: ka!

Lehrer: Der große stolze Kondor lebt in Südameri..

Schüler: ka!

Lehrer: Die grünweißgeschwänzte Auslachmöve lebt in Korsi..

Schüler: ka!

Lehrer: Die weißgrünblaugefiederte Zilpzalpmeise lebt in Portu..

Schüler: ka!

Lehrer: Ihr Nichtswürdigen! Ihr Schwätzer! Mit wie viel Mühe lehre ich euch das Wissen der Natur und ihr? Ihr denkt nichts! Ihr versteht nichts! Schämt euch!

zu Hanse Du, Neuer!

Hanse steht auf.

Lehrer: Wo lebt die weißgrünblaugefiederte Zilpzalpmeise? In Portu..

Hanse zittert vor Angst

Hanse: gal!

Lehrer: Du darfst dich eine Bank weiter vor setzen!

an alle Aufstehen! Hinsetzen! Aufstehen! Hinsetzen! Schneller! Aufstehen!
Hinsetzen! Aufstehen! Die weißgrünblaugefiederte Zilpzalpmeise lebt in Portu..

alle: gal!

Lehrer *(salbungsvoll)* So will ich euch denn, obwohl ihr es nicht verdient, die Sprache der Vögel lehren. Auch sollt ihr das Geheimnis erfahren, wie der Vogel von der Erde abhebt und fliegt.

Er zieht seine Flügel an. Achtet genau auf jede Silbe und sprecht mir nach!

Der Lehrer macht Flugbewegungen, die Schüler machen sie nach.

Lehrer: Abra

Schüler: Abra

Lehrer: Abrakadabra

Schüler: Abrakadabra

Lehrer: Abrakadabralalos

Schüler: Abrakadabralalos

Vogel *am Fenster* Piep!

Hanse: Piep! *Der Lehrer macht Pause und schaut Hanse scharf an.*

Lehrer: Abrakadabralaloskakados

Schüler: Abrakadabraloskakados

Lehrer: Abrakadabraloskakadoskakadu

Vogel: Piep, piep!

Hanse: Piep, piep!

Lehrer: Du störst!
 Abrakadabraloskakadoskakadu

Schüler: Abrakadabraloskakadoskakadu

Vogel: Piep!

Hanse: Piep, piep!

Lehrer: Du störst, du störst!

Schüler: Du störst, du störst!

Lehrer: Abrakadabraloskakadoskakadukakadim

Schüler: Abrakadabraloskakadoskakadukakadim

Lehrer: AbrakadabraloskakadoskakadukakadimSkageratSkategat

Schüler: AbrakadabraloskakadoskakadukakadimSkageratSkategat

Vogel: Piep, piep! So lernen die nie das Fliegen!

Lehrer: AbrakadabraloskakadoskakadukakadimSkageratSkategatKataflieg!

Schüler: AbrakadabraloskakadoskakadukakadimSkageratSkategatKataflieg!

Hanse: Piep!

Lehrer: Warum können wir uns nicht in die Lüfte erheben? - Er ist schuld! - Du störst!
Du störst!

Alle Schüler stehen von ihren Plätzen auf, gehen mit gespreizten Fingern auf Hanse los und drängen ihn in die Ecke.

Schüler: Du störst, du störst, du störst!

Vogelmarionetten an Angeln und Vögel mit Masken singen das Vogellied. Sie nehmen Hanse mit. Beim Szenenwechsel folgt das Vogellied instrumental, bevor Hanse das Elternhaus betritt, singt er den Text.

Im Elternhaus

Vater: Ich höre Hanse kommen!

Mutter: Oh weh! Was hat er jetzt schon wieder gelernt!

Vater: Am liebsten würde ich ihn gar nicht hereinlassen!

Hanse: Guten Tag, liebe Eltern!

Die Eltern schauen betreten auf den Boden.

Hanse: Wollt ihr denn gar nicht wissen, was ich gelernt habe?

Vater: Hast du ein Handwerk gelernt?

Mutter: Bist du Kaufmann geworden?

Hanse: Ich habe die Sprache der Vögel erlernt!

Vater: Mach, dass du fort kommst, sonst geschieht ein Unglück!

Mutter: Warum tust du uns so etwas an!

Vater: Du bist nicht mehr unser Sohn! Geh schnell!

Lied: Was ich kann..

Der Hundeturm

Auf der Hauptbühne steht ein Turm. (Stühle, Schachteln, gemalter Turm..) Im Turm ist ein kleiner Tisch mit Aufstiegshilfe. Um den Turm torkeln im Halbschlaf Leute, die in den Armen Sofakissen tragen.

Hanse: Schönen guten Abend!

Leute: Pst! Sei leise!

Hanse: Kann ich hier übernachten?

Leute: Nein!

Hanse: Kann ich auch so ein Kissen haben?

Leute: Nein!

Die Hunde jaulen im Turm. Die Leute rennen ängstlich nach allen Seiten davon. Zwei

Gruppen rennen um den Turm. Sie begegnen sich und erschrecken voreinander, fliehen auf die andere Seite, begegnen sich wieder vor dem Turm und erschrecken wieder.

Hanse: Komisches Volk! Was haben die nur? He, was habt ihr denn? Wovor rennt ihr davon?

Leute: Vor den wilden Hunden der weißen Frau rennen wir davon!

 Wehe, wir schlafen ein! Dann rennen sie aus dem Turm und beißen uns!

Die weiße Frau schickt uns die Hunde.

Wir sollen die weiße Frau erlösen, aber niemand von uns kann das.

Niemand, der versucht hat, in den Turm zu steigen, ist je wieder herausgekommen.

Nur die Hunde hat man knurren und heulen hören.

Die weiße Frau hat einen riesigen Schatz!

Aber keiner kann ihn heben!

Und wir können nicht schlafen. Nie! Verstehst du?

Hanse: Nein, da bin ich zu dumm. Gebt mir ein Stück Fleisch!

Leute: Was willst du damit?

Hanse: Ich will es für die Hunde.

Leute: Tu es nicht, steige nicht hinein!

Hanse: Macht euch um mich keine Sorgen. Ich besuche die weiße Frau! Mich werden die Hunde schon durchlassen!

Leute: Hier hast du Fleisch! Denke daran, wir retten dich nicht

Hanse: Gute Nacht, ihr Leute!

Hanse steigt in den Turm. Die Leute lauschen. Freundliches Gebell ist zu hören, dann herrscht Stille. Die Leute lauschen an der Mauer, langsam rutschen sie zu Boden und schlafen ein.

Schwarzlichtszene

über dem Turm: Die weiße Frau wird zusammengebaut. Sie singt das Lied der weißen Frau.

Zuerst tauchen einzeln die Hände auf - ein schwarz gekleidetes Kind hat den weißen

Handschuh rechts an, das Kind auf der anderen Seite hat den Handschuh links an. Die Hände

kreisen, wiegen sich, gehen zusammen und wieder weit auseinander. Jetzt lässt das dritte

Kind den Kopf mit Schleier auftauchen und tanzt damit. (weiße Larve mit Tüll) Die Hände tanzen jetzt zum Kopf. Die weiße Frau winkt und verschwindet wieder: Die Hände werden hinter dem Rücken versteckt, das dritte Kind dreht den Kopf mit dem Schleier um – Auf der Rückseite ist ein schwarzes Verstecktuch angeklebt. Alle drei Schwarzlichtspieler verschwinden hinter dem Turm.

Die Bühne wird wieder hell. Aus dem Turm steigt Nebel auf. Hanse steht auf dem Turm.

Hanse: Ihr Leute, aufgewacht! Die Sonne scheint!

Leute: Oh, er hat überlebt!

 Wo sind die Hunde?

 Wo ist die weiße Frau?

 Hast du sie erlöst?

Hanse: Einen schönen Gruß von der weißen Frau! Sie möchte von euch ein Kissen!

Leute: Nein, wir brauchen unsere Kissen selbst!

Lied: Werfe hin

Hanse nimmt einem sein Kissen ab und wirft es in den Turm. Ein goldenes Kissen fliegt

heraus. Nach und nach werfen die Leute ihre Kissen in den Turm. Es entsteht eine

Kissenschlacht mit Sofakissen und goldenen Kissen, in die das Publikum einbezogen wird.

Hanse gibt Kommando: Wenn er sich an den Bühnenrand stellt und die Kissen vom Publikum

zurückfordert, stellen sich alle Mitspieler an den Rand und fordern die Kissen zurück auf die

Bühne.

Hanse: Die weiße Frau ist erlöst. Sie hat, wie ihr seht, ihren Schatz für euch gehoben.

Leute: Hanse ist stark!

Hanse ist klug!

Hanse soll unser König sein!

Hanse: Danke, ihr lieben Leute! Ich muss weiterziehen.

Alle stehen im Kreis und werfen ihre goldenen Kissen weiter. Hanse tritt heraus, winkt und geht mit seinem goldenen Kissen. Zum Szenenwechsel Lied : "Werfe hin" instrumental.

Der Froschteich

Lied : qui, qua, quas

Zum Lied hüpfen die Frösche umeinander. Hanse stolpert mit seinem goldenen Kissen im Arm des Wegs.

Hanse: Bin ich müde! Ah, da wohnen meine Freunde, die Frösche! Da werde ich ein bisschen ausruhen! Quak, quak! Guten Tag, ihr Frösche!

Dunkle Frau: Guten Tag, Hanse! Was willst du hier?

Hanse sinkt in den Sumpf ein.

Hanse: Wer bist denn du?

Dunkle Frau: Ich bin die dunkle Frau im Sumpf. Was willst du hier?

Hanse sinkt noch weiter ein.

Hanse: Ausruhen!

Dunkle Frau: Ihr Frösche, kommt her und hört, was er will! Ausruhen will er hier!

Frösche: Hanse, gib acht! Der Grund ist weich! Du sinkst ein! Hier kannst du nicht ausruhen!

Hanse sinkt noch weiter ein.

Hanse: Hilfe, ich versinke!

Die Frösche bilden eine Gasse und werfen Hanse durch. Am Ende der Gasse steht wieder die dunkle Frau.

Frösche: Hau ruck, hau ruck!

Dunkle Frau: Nein, Hanse, zum Ausruhen sind wir nicht da! Wir hüten dein Geheimnis! Wir wissen, wofür du gut bist! Wir kennen deine Bestimmung! Willst du sie wissen? Dann gehe in die Königsstadt hinter dem Wald! Dort wartet dein Glück!

Frösche: Mach's gut, Hanse! Wer es eilig hat, soll langsam hüpfen! Lass dir Zeit! Es wird schon gelingen!

Lied der Frösche, zum Szenenwechsel instrumental.

Hanse: Was ist das! Jetzt bin ich so weit gelaufen und bin wieder am Froschteich! Bin ich im Kreis gelaufen?

Die Vögel kommen geflogen. Lied der Vögel. Hanse verlässt mit ihnen die Szene.

In der Königsstadt

Auf der Bühne stehen zwei Biertische Längsseite an Längsseite, dass eine große Standfläche entsteht, auf der die rot gekleidete Prinzessin ihre Freier begrüßt. Links und rechts von ihr im Hintergrund stehen die weiße und die dunkle Frau und beraten sie. Die Freier kommen von links und rechts auf schräg zum Bühnenrand gestellten Langbänken wie auf dem Laufsteg, begrüßen die Prinzessin und stellen sich vor. (Hier kann, falls Kinder mit ihren Rollen unzufrieden sind, noch ein ganzer Hofstaat eingebaut werden!) Nach ihren Auf- und Abtritten stellen sich die Prinzen auf den hinteren Langbänken auf. Die ganze Szene kann mit beweglichen Rosenbögen geschmückt werden. (Weidenruten mit roten Krepppapierblumen)

Die Menge steht mit dem Rücken zum Publikum und jubelt mit roten Taschentüchern der Prinzessin über ihnen zu. Hanse kommt im Bühnenvordergrund an und versucht, über die Köpfe hinweg etwas zu sehen. Er schlängelt sich durch die Menge, bis er für das Publikum nicht mehr zu sehen ist.

Prinz A aus Amerika: Hello, dear Prinzessin! Ich will dich sehr gerne heiraten und glücklich machen!

Prinzessin: Du siehst gut aus und bist fröhlich. Du gefällst mir gut!

Die Frauen im Hintergrund wiegen die Köpfe und flüstern der Prinzessin bei jedem Freier links und rechts ins Ohr.

- Prinz B aus Berlin: Na, du kleene Schnute! Ik liebe dir sehr! Du kannst mir heiraten!
- Prinzessin: Der ist aber süß! Und auf den Mund gefallen ist er auch nicht!
- Prinz C aus China: Liebenswüldige Plinzessin! Es wäle fül mich eine gloße Ehle, in deinem Leich König zu welden!
- Prinzessin: Ein ganz besonderer Mann! Und die chinesische Sprache! Wie interessant!
- Prinz D: Werte Prinzessin, ich komme aus Dänemark. Mein Land ist klein, mein Land ist fein, ich kann gut regieren. Wähle mich!
- Prinzessin: Ein kluger König wäre er!
- Ach, liebe Schwestern, wen soll ich denn nehmen? Mir gefallen alle gut.
- Weiße Frau: Dann hast du den Richtigen noch nicht gesehen!
- Dunkle Frau: Du wirst ein Zeichen bekommen, wen du wählen sollst!

Zwei kleine Tauben an Angeln kommen auf die Schultern der Prinzessin geflogen.

- Prinzessin: Verehrte Prinzen, mein liebes Volk. Alle Prinzen sind so nett, klug, gutaussehend, mutig, wunderbar, dass ich mich nicht entscheiden kann. Darum werde ich den nehmen, auf dessen Schultern diese Täubchen fliegen. Los, ihr Täubchen, fliegt!

Vogellied

Die Täubchen fliegen über der Menge im Kreis und werden im Schutz der Menge von den Angeln genommen und mit Klettpunkten auf die Schultern von Hanse geheftet. Die Menge weicht zurück. Hanse dreht sich zum Publikum. Er legt seinen Kopf einmal links zur Taube und einmal rechts und erzählt dem Publikum.

- Hanse: Ich soll die schöne Prinzessin bekommen! Schaut nur, wie mich alle anstarren! *(Er dreht sich einmal schüchtern im Kreis.)*
- Ich soll die Königsstadt regieren! Woher soll ich das können?
- Die Tiere werden mir helfen? Und jetzt soll ich tun, was die kleinen Tauben mir sagen?

Ich bin stark? Ich bin schön? Ein richtiger Königssohn? Ich soll die Prinzessin begrüßen?

Finale

Hanse geht auf dem Laufsteg der Prinzessin entgegen, sie kommt auf ihn zu. Hanse verbeugt sich, sie nimmt seine Hände und schaut ihn an.

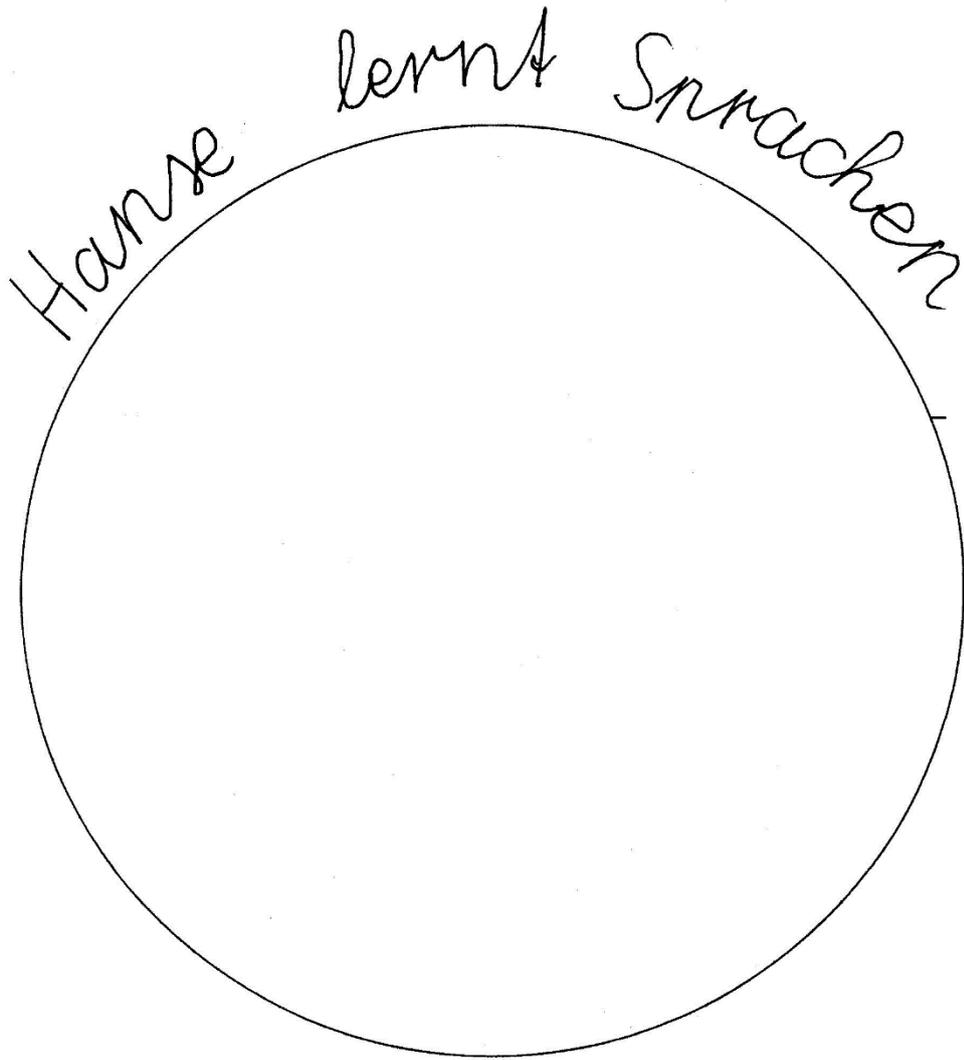
Hochzeitslied

Sie gehen zu zweit den ganzen Laufsteg entlang und winken. Der Hochzeitszug formiert sich und singt noch einmal das Hochzeitslied.

Kinder zwischen sieben und zwölf Jahren können keinen so komplexen Text

auswendig lernen und lebendig darstellen. Für sie gibt es den fröhlichen Weg des freien Rollenspiels.

K-1 Kinderheft - Hanse lernt Sprachen



Name: _____ Klasse _____

K 2-Märchen: Hanse lernt Sprachen

In der Schweiz lebte vor Jahren ein Elternpaar, das hatte einen Sohn namens Hanse. So sehr sich die Eltern mit ihm abmühten, er konnte nicht recht lernen. Was er auch studierte, ging zum einen Ohr hinein und zum anderen hinaus. Da schickten die Eltern ihn fort in eine berühmte Schule. Übers Jahr kam er wieder und der Vater fragte ihn: "Nun mein Sohn, was hast du gelernt?" "Vater, ich habe gelernt, was die Hunde bellen!" "Ist das alles? Zu solchen Dummheiten habe ich dir das Geld nicht gegeben!" Die Ferien waren um, Hanse kam in eine andere Schule, die war noch berühmter als die erste. Nach einem Jahr kam Hanse zurück und wieder fragte der Vater: "Nun, mein Sohn, was hast du gelernt?" "Vater, ich habe gelernt, was die Frösche quaken!" "Ist das alles? Zu solchen Dummheiten habe ich dir das Geld nicht gegeben!" Nun kam Hanse in eine dritte Schule. Nach einem Jahr fragte der Vater: "Nun, mein Sohn, was hast du gelernt?" "Vater, ich habe gelernt, was die Vögel sprechen!" "Du Dummkopf!" wütete der Vater. "Geh weg von hier, du bist mein Sohn nicht mehr! Komme nie mehr zurück!"

Hanse ging seines Wegs. Er kam zu einer Burg mit seltsamen Leuten. Ein jeder hielt sein Kopfkissen im Arm und stolperte im Halbschlaf um einen Turm. "In dem Turm jaulen die schwarzen Hunde der Weißen Frau Nacht für Nacht. Sie kann nicht leben und nicht sterben. Und wir können nicht schlafen und nicht wachen." "Gebt mir Futter für die Hunde und lasst mich in den Turm!" "Da ist aber noch keiner lebendig herausgekommen, der

hineingegangen ist!" "Ich werde schon wieder herauskommen!"

"Wau, wau, Hanse sei schlau!" Hanse betrat den Turm und die Hunde verstummten. Redete er mit ihnen? Die Leute draußen lauschten, bald aber schiefen alle ein, fest und tief, zum ersten Mal seit Jahren. Nach der langen stillen Nacht stieg die Sonne herauf und zog ein paar feine Nebelschwaden auseinander, bis sie im blauen Himmel zerflossen. War das wirklich Nebel gewesen oder waren es die Schleier der weißen Frau? Die Tür sprang auf und Hanse stand gesund und munter vor den Leuten. "Wollt ihr den Schatz? Dann gebt den Hunden etwas von euch!" Die Leute zögerten. Hanse nahm einem Mann sein Kopfkissen weg und warf es in den Turm. Sogleich kam ein goldenes Kissen zurück geflogen. Da warfen die Leute ihre Kissen hinein und goldene fielen heraus. Nun waren sie wach. Sie wollten Hanse als ihren König behalten, aber der hatte noch nicht genug von der Welt gesehen und nahm Abschied.

Er wanderte durch die weite Welt, bis er an einen Sumpf kam. "Quak, quak, Hanse, guten Tag!" "Hallo, ihr Quakfröschi! Bei euch will ich mich ausruhen." "Das kannst du dir denken! Tritt nur ganz nah zu uns! Wir haben dir etwas zu erzählen!" Hanse trat ganz nah an den Sumpf und merkte gerade noch, wie sich seine Stiefel im moorigen Schlamm festsaugen wollten. Aber die Frösche warfen ihn hierhin und dahin, dass er nicht einsinken konnte und zwei schwarze Hände schubsten ihn ans sichere Land. Das war die schwarze Frau Kröte und die weissagte ihm: "Du musst

weitergehen, Hanse, ohne Rast, bis zur Königsstadt!"

So wanderte Hanse weiter und suchte die Königsstadt. Er wanderte durch Wald und Au und merkte zum Schluss, dass er im Kreis gelaufen war. "Gurru, gurru! Hanse, hör zu!" gurrten zwei schneeweiße Täubchen auf einem Ast. Von ihnen ließ sich Hanse aus dem Wald in die Stadt führen.

Auf der Balustrade ihres Schlosses stand die Prinzessin in ihrem roten Purpurmantel. Grafen und Fürsten verbeugten sich vor ihr, alle wollten ihr

Gemahl werden. Die Prinzessin aber schüttelte den Kopf. "Nein, nein, nein! Ich will ein Zeichen vom Himmel!"

Die Täubchen flogen auf ihre Schultern und gurrten ihr etwas ins Ohr. Dann flogen sie schnurstracks dem lieben Hanse auf die Schultern. Alles Volk schaute auf ihn und jubelte ihm zu. "Was soll ich denn jetzt machen?" Die Täubchen sagten ihm ins Ohr, was er zu tun habe. So schritt er die Treppe hinauf zur Prinzessin und verbeugte sich. "Du sollst mein Gemahl und König sein, lieber Hanse!" Sie feierten ein großes Hochzeitsfest und regierten lange Zeit in Weisheit und Güte.

K 3- Wir spielen Schule

Die Schüler bewerfen sich vor dem Unterricht mit einem nassen Schwamm. Eben hat Thomas den Schwamm aufgefangen und ruft:

Thomas: Hört doch mal auf! Ich lege Herrn Lehrer Maier den nassen Schwamm auf den Stuhl!

Die Schüler johlen.

Thomas: Achtung, er kommt!

Alle stellen sich hinter ihre Stühle.

Alle: Guten Morgen Herr Maier

Lehrer: Setzt euch!

Der Lehrer setzt sich nicht, er fragt die Schüler an der Tafel ab.

Lehrer: Heute beginnen wir mit dem Biologieunterricht. Fabian, nenne mir drei Tiere aus Afrika!

Fabian: Zwei Giraffen und eine Antilope

Lehrer: Leon, wozu gehört der Wal?

Leon: Zu den Säugetieren

Lehrer: und wozu gehört der Hering?

Leon: Zu den Pellkartoffeln.

Lehrer: Sophia, weißt du die Mehrzahl von Katze?

Sophia: die Meerkatze

Lehrer: Lisa, wie sagt man noch zu Staubgefäßen?

Lisa: Mülleimer

Lehrer: Kennt jemand ein Tier mit sechs Beinen?

Anne: Ja, der Elefant! Er hat vorne zwei Beine, hinten zwei und zwei Stoßzähne.

Lehrer: Die Wirbeltiere werden in vier Klassen eingeteilt.

Lorenz: Ach, müssen die auch in die Schule!

Lehrer : „Der Ochs und die Kuh ist auf der Weide. „Was ist daran falsch?

Pauline: Die Kuh muss zuerst genannt werden, weil sie eine Dame ist!

Lehrer: Lies deinen Aufsatz über den Hund vor, Martin!

Martin: Unser Hund. Wir haben keinen.

Lehrer: Andi, zeige mir deine Hausaufgabe!

Andi zeigt sein Heft.

Lehrer: Du bist ein Genie, Andi! Hast du die Hausaufgabe ganz alleine gemacht?

Andi: Ja, ganz alleine! Ich habe nichts abgeschrieben!

Lehrer: Für so viele Fehler braucht man sonst fünf bis sechs Leute!

Der Lehrer geht an seinen Platz.

Lehrer: Also jetzt reicht es mir! Schlagt eure Biologiebücher auf und lest Seite 24!

Eben will sich Herr Maier setzen, da klopft es.

Sekretärin: Herr Maier, Sie sollen kurz ins Rektorat kommen.

Lehrer: Thomas, passe bitte auf, dass alle still lesen! Hier, nimm Platz!

Thomas setzt sich – und schreit auf!

Thomas: Der Schwamm! Der nasse Schwamm!

K 3 a-Meine Schule / K 4 - Bildergeschichte

Schreibe und zeichne, was dir in der Schule gefällt und was dir nicht gefällt! Denke nach, welche Gedanken sich gut mit Partner spielen lassen!

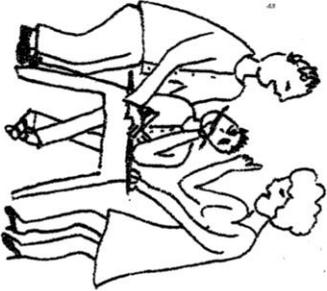
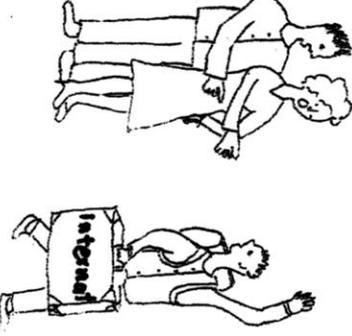
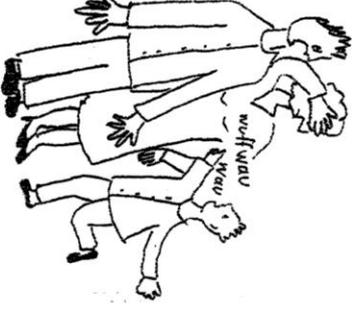
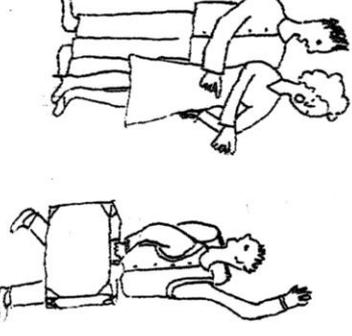
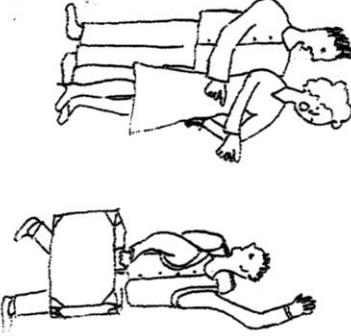
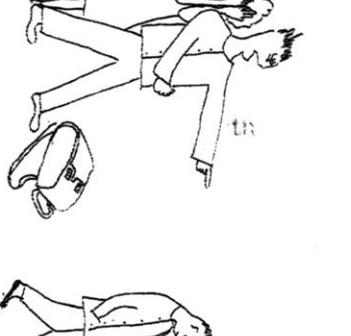
Das gefällt mir:

Das gefällt mir gar nicht!

Das können wir daraus spielen:

Der geschickte Hanse / Anfang als Bildergeschichte.

Erzähle die Geschichte in verschiedenen Tiersprachen den Eltern und Verwandten! Können sie die Geschichte verstehen? Erfinden sie neue Sachen?

<p>1</p> 	<p>2</p> 	<p>3</p> 	<p>4</p> 
<p>5</p> 	<p>6</p> 	<p>7</p> 	<p>8</p> 

K 5 - Hanse lernt Sprachen- Die Überschriften

1. Mutter, Vater und Kind machen Hausaufgaben.
2. Hanse kommt in die Weisheitsschule und lernt die Hundesprache.
3. Die Eltern sind schockiert und schicken ihn ins Internat.
4. Er besucht die Experimentier- Schule und lernt die Froschsprache.
5. Die Eltern sind schockiert und schicken ihn ins Internat.
6. Hanse lernt in der Zauberschule die Vogelsprache.
7. Die Eltern sind schockiert und werfen ihn aus dem Haus.
8. Hanse wandert in die weite Welt
9. Die Burg der weißen Frau
10. Hanse erlöst die weiße Frau
11. Die Kissenschlacht
12. Werfe hin (Lied)
13. Abschied von der Burg der weißen Frau
14. Der Froschteich
15. Hanse verirrt sich im Wald
16. In der Königsstadt
17. Hanse wird zum König erwählt
18. Finale

K 6 - Hanse lernt Sprachen /die Rollen

Welche Rolle spielst du? Wer spielt was? Was besorgst du für dich und für andere? Streiche die

Rollen, die bei uns nicht vorkommen! Füge die Rollen ein, die bei uns vorkommen!

Einzelrollen:
Vater
Mutter
Hanse
Weisheitslehrer
Hund (Hunde)
Biologielehrer
Frosch (Frösche)
Zauberlehrer
Vogel (Vögel)

weiße Frau
dunkle Frau
rote Prinzessin
Tauben
Prinzen
Gruppen:
1. Klasse
2. Klasse
3. Klasse
Leute vom Hundeturm
Hunde
Frösche
Volk

K 7 - 3. Spieleinheit, Station 1

- Die Mutter räumt die Küche nach dem Mittagessen auf. Hanse sitzt am Küchentisch und träumt.
- Die Mutter will helfen, aber Hanse lehnt ab. Er kann gut rechnen.
- Die Mutter kontrolliert das Heft. „Wenn eine Taube im Jahr dreißig Eier legt, wie viele Eier legen zwanzig Tauben im Jahr?“ Sie korrigiert Hanse. Er hat dreihundert aufgeschrieben.
- Der Vater kommt. Er schimpft die Mutter. Sie darf nicht immer helfen, sonst bleibt Hanse dumm. Er schaut das Heft an. Auch er denkt, dass Hanse falsch gerechnet hat. Hanse muss das Einmaleins mit dreißig aufsagen. Er kann es.
- Der Vater fragt wieder, wie viele Eier 20 Tauben in einem Jahr legen und Hanse sagt wieder dreihundert.
- Die Eltern streiten und machen sich Vorwürfe: Der Vater sei zu streng, die Mutter zu nachgiebig und Hanse sei einfach dumm.
- Die Eltern beschließen, dass Hanse in ein teures Internat gehen soll, in dem ganz kluge Lehrer unterrichten.
- Hanse packt seinen Koffer und sagt beim Fortgehen die Lösung: Von den Tauben sind die Hälfte Männchen (Kauter)! Die legen doch gar keine Eier!

Station 2

- Die Experiment-Schule ist ein wissenschaftliches Labor, Frösche sind die Versuchstiere. Sie werden gestreckt, gequetscht und vermessen.
- Die Schüler betupfen die Froschhaut und stellen fest, dass sie nach zwei Stunden unter der Lampe zu trocknen beginnt.
- Der Lehrer will nun die Schallblasen des Frosches behandeln. Er befiehlt einem Frosch, dass er quaken soll. Aber der Frosch ist am Ende seiner Kräfte.
- Der neue Schüler Hanse schimpft den Lehrer. So darf man nicht mit lebendigen Tieren umgehen! Er nimmt die Blumenspritze und erfrischt die Frösche.
- Sie fangen an zu quaken und zu hüpfen.
- Viele Frösche kommen herein. Sie blasen ihre Schallblasen auf (Kaugummi). Die Schüler und der Lehrer ekeln sich. Hanse hüpfert mit den singenden Fröschen davon.

Wechselt die Rollen zweimal bei jeder Station!

K 8- **S**pieleinheit 4: Beim strengen Zauberer

Der strenge Zauberer hält euch eine lange Rede, dass er sehr weise ist und ihr sehr dumm.

Er kennt sich aus auf der ganzen Erde, beim Mond und den Sternen, im Himmel und in der Unterwelt.

Ihr Schüler sagt nach jedem Satz „Jawohl, Meister!“

Der Zauberer fragt euch ab. Er bildet lauter Sätze, die mit Afrika, Amerika, Korsika, Mallorca, Monika und Erika enden.

Beispiel: Die Lachschwalbe fliegt im Winter nach Korsi.. Ihr antwortet „ka“

Plötzlich endet der Satz mit einem anderen Wort, ihr antwortet wieder mit „ka“.

Der Zauberer beschimpft euch.

Jetzt sollt ihr das Fliegen lernen. Ihr lernt einen Zauberspruch, der immer länger wird und bewegt dazu die Arme wie Flügel. Wenn ihr noch keinen eigenen Zauberspruch fertig habt, nehmt ihr diesen:

Abra

Abrakadabra

Abrakadabra kalos

Abrakadabra kalos kakados

Abrakadabra kalos kakados kakadu

Abrakadabra kalos kakados kakadu kakadim

Abrakadabra kalos kakados kakadu kakadim skagerat

Abrakadabra kalos kakados kakadu kakadim skagerat skategat

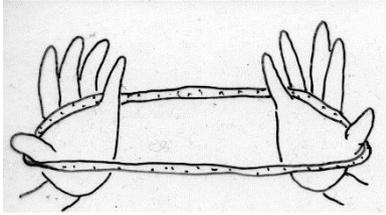
Abrakadabra kalos kakados kakadu kakadim skagerat skategat kataflieg!

ABER: Auf dem Fenstersims sitzt ein echter Spatz und piepst. Hanse schaut ihn an und piepst laut dazwischen.

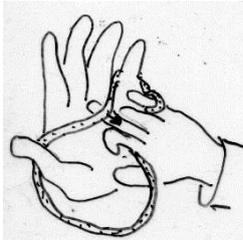
Der Zauberer schaut ihn böse an. Die Schüler stehen von ihren Plätzen auf und gehen mit gespreizten Fingern auf Hanse los: „Du störst, du störst!“ Hanse wird in die Zimmerecke getrieben.

Die Schüler sagen zusammen mit dem Meister wieder ihren Zauberspruch. Da fliegen durch das Fenster viele Vögel herein und picken die Schüler. Sie nehmen Hanse mit sich. Er fliegt mit den Vögeln davon.

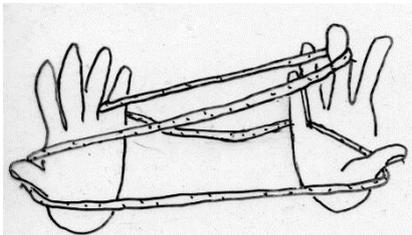
K 9 -Fadenspiel: Der Hexenbesen



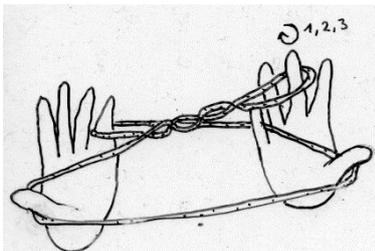
Lege den Faden um den Daumen und kleinen Finger der linken Hand, dann um Daumen und den kleinen Finger der rechten Hand!



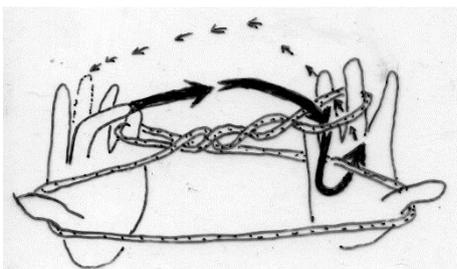
Stecke den Mittelfinger der rechten Hand unter den Faden, der auf der linken Handfläche innen verläuft..



Während du den Mittelfinger drei Mal drehst, beginnst du das Zaubersprüchlein:

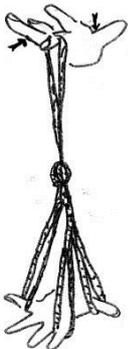


Nun arbeitet der Mittelfinger der linken Hand: Lange mit ihm durch die oberste Schleife des verdrehten Fadens auf dem Mittelfinger der rechten Hand,



greife dann von unten in die Innenhandschnur der rechten Hand und sprich weiter, während du den Faden hinüber zur linken Hand ziehst:

"..Besen flieg her-.."



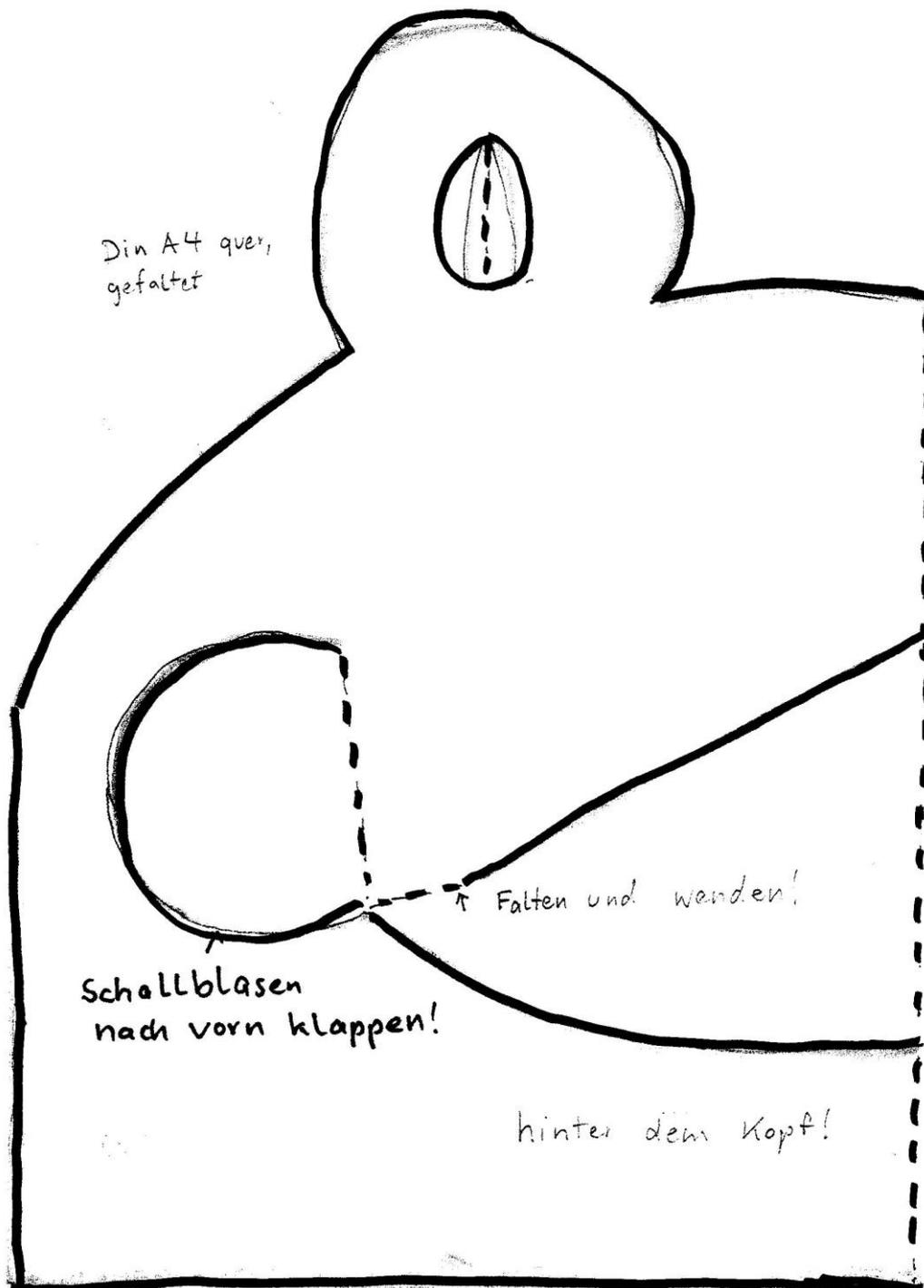
Lasse die Schlaufen vom Daumen und vom kleinen Finger der rechten Hand los, ziehe die Schlaufe auf dem Mittelfinger der rechten Hand hoch und sprich fertig:

..bei!"

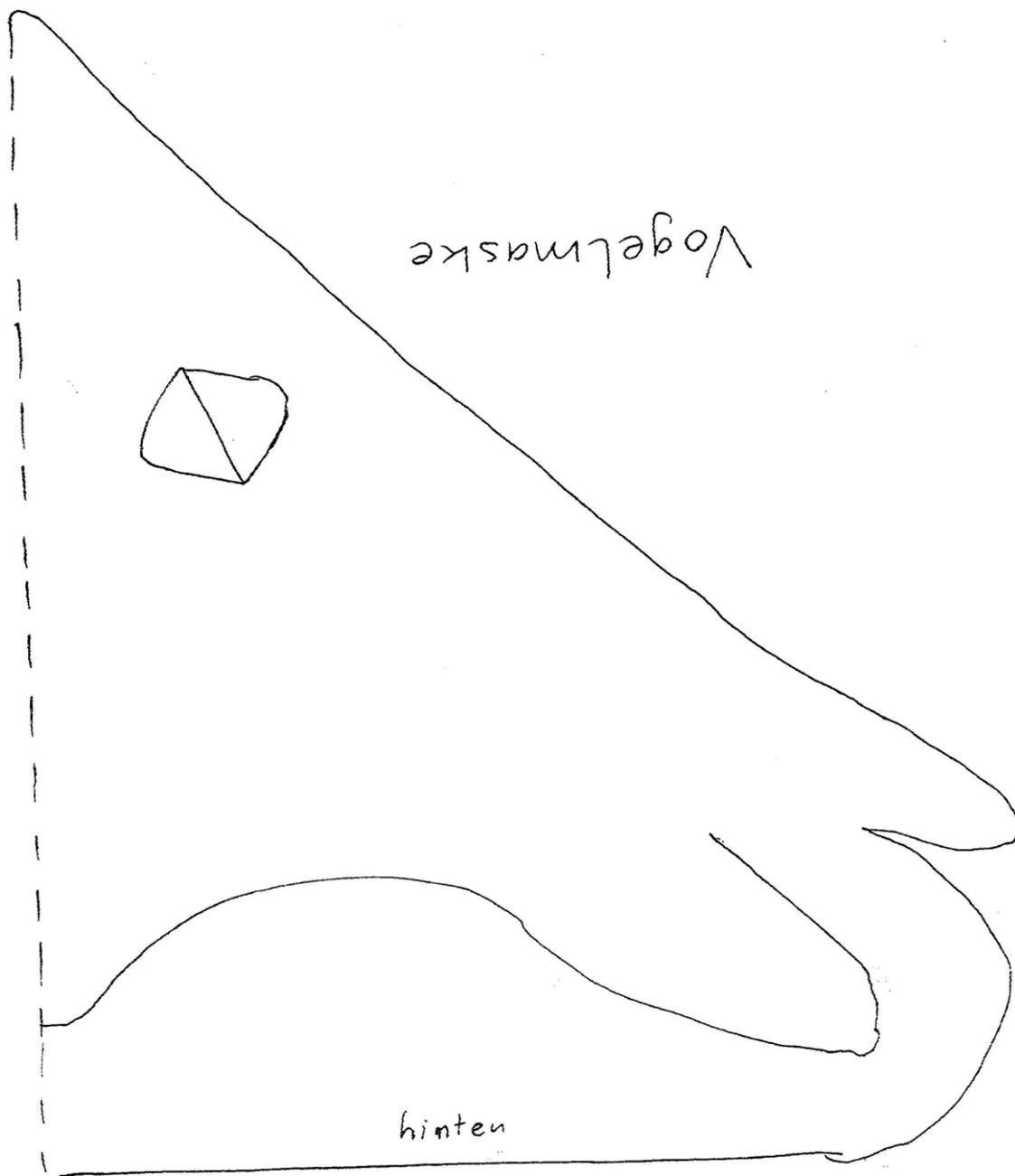
Der Besen ist jetzt deutlich zwischen deinen Händen zu sehen.

K 10/11 - Faltsmasken

Die Hunde sollten individuell gebastelt werden, da ja jeder Hund anders aussieht. Falten Sie ein Din A 4-Blatt quer und legen Sie beim Falz die gestrichelte Linie an!



FROSCH



Zauberkinderv - Hut
Din A 4 quer

K -12 Hanse lernt Sprachen / Zauberwörter

Abra	kada	bra
Bim	bam	boria
Kata	Ala	Wella
baster	bluster	blaster
pi	pa	po
ring	go	la
Scha	lot	te
Mada	gas	kar
Zi	ze	ro

Meine Zauberwörter:

K 13- Hanse lernt Sprachen - Szenenvorlage

1. Hanse lernt mit dem Vater, kann sich aber nichts merken. Er lernt mit der Mutter, ebenso ohne Erfolg. Vater und Mutter streiten wegen ihm. Da liest der Vater eine Zeitungsanzeige von einem Internat. Mit vielen guten Ratschlägen und Wünschen wird Hanse auf den Weg geschickt.
2. Die erste Schule ist eine Wandelhalle, wo der Lehrer gelehrt mit den Schülern plaudert. Ein Hund ist als Diener angestellt und muss ein Tablett mit Wurst tragen. Wenn die Schüler gelobt werden, bekommen sie ein Stückchen Wurst. Der Hund lechzt nach Wurst, bekommt aber nichts. Der neue Schüler Hanse weiß nichts, gar nichts und die anderen wissen alles, gar alles! Hanse hat auch Hunger. Er kitzelt den Hund. Der lässt das Tablett fallen, die Wurst rollt auf die Erde. Hanse nimmt die Wurst und ruft den Hund: "Komm mit, wir teilen!" Hanse und Hund singen das Lied vom klugen Hund. Viele Hunde kommen auf die Bühne und singen mit. Alle bekommen ein Rädchen Wurst.
3. Zu Hause muss Hanse berichten, was er gelernt hat und bekommt Vorwürfe. Die Sprache der Hunde! Die Eltern sind enttäuscht. Er soll in eine andere Schule gehen und diesmal etwas "Gescheites" lernen.
4. Die zweite Schule ist ein wissenschaftliches Labor, Frösche sind die Versuchstiere. Sie werden gestreckt, gequetscht und vermessen. Die Schüler betupfen die Froschhaut und stellen fest, dass sie nach zwei Stunden unter der Lampe zu trocknen beginnt. Der Lehrer will nun die Schallblasen des Frosches behandeln.
5. Er befiehlt einem Frosch, dass er quaken soll. Aber der Frosch ist am Ende seiner Kräfte. Der neue Schüler Hanse schimpft den Lehrer. So darf man nicht mit lebendigen Tieren umgehen! Er nimmt die Blumenspritze und erfrischt die Frösche. Sie fangen an zu quaken und zu hüpfen. Viele Frösche kommen herein. Sie blasen ihre Schallblasen auf (Kaugummi). Die Schüler und der Lehrer ekeln sich. Hanse hüpfert mit den singenden Fröschen davon.
5. Zu Hause berichtet er von der Sprache der Frösche und bekommt Vorwürfe. Er wird in die nächste Schule geschickt.
6. Die dritte Schule ist eine Zauberschule, in der man die Vogelsprache erlernt und das Fliegen. Der strenge Hexenmeister spricht vor, die Schüler vollenden die angefangenen Sätze. Dann lernen sie einen langen Zauberspruch auswendig. Aber die frechen Spatzen am Fenster bringen die Schüler immer wieder draus, weil sie piep sagen. Hanse gefällt das, er kann sich den langen Zauberspruch sowieso nicht merken. Er macht auch piep. Zauberer und Schüler sind entrüstet. Hanse stört! Da kommen viele Vögel geflogen und singen mit Hanse das Fluglied, dann fliegt Hanse mit ihnen fort.
7. Der Vater zu Hause kocht vor Wut, als Hanse berichtet, er könne jetzt die Sprache der Vögel. Die Mutter versucht, den Vater zu beschwichtigen, aber er jagt Hanse davon. Er soll nie mehr heim kommen.

8. Auf der Wanderschaft singt Hanse "Was ich kann..."
9. Hanse kommt zur Burg. Die Leute stolpern müde um den Hundeturm, jeder hat den Kopf auf seinem Kopfkissen. Hanse will ein Nachtquartier. Hier kann man nicht schlafen, erklären ihm die Leute. Hier wohnt die weiße Frau, die nicht leben und nicht sterben kann. Ihre ekelhaften Hunde kläffen und jaulen den ganzen Tag und die ganze Nacht. Hanse will die Hunde fragen, warum sie kläffen und jaulen. Er will in den Turm. Aber die Leute warnen ihn. Noch niemand ist hier wieder heil herausgekommen! Hanse will ein Kopfkissen, bekommt aber keins. Er will Hundefutter. Die Leute geben es ihm.
10. Er geht in den Turm. Die Hunde verstummen, die Leute lauschen. Das Lied vom klugen Hund ist zu hören, es wird immer leiser. Einer nach dem anderen schläft ein. Dann ist, anders instrumentiert und viel langsamer, eine neue Strophe zu hören: Ich bin die weiße Frau und kenne dich genau! Meine Hunde lieben dich, so einen Burschen mag auch ich! Ich schenke euch mein Gold und alles was ihr wollt. Du bist frei und ich bin frei, dunkle Nacht, sei jetzt vorbei!
11. Die Sonne geht auf. Hanse kommt aus dem Turm und begrüßt die Leute. Er will ein Kopfkissen, keiner gibt es her. Er reißt einem Mann das Kissen weg und wirft es in den Turm. Ein goldenes Kissen kommt herausgeflogen. Es entsteht ein Ballspiel mit goldenen Kissen und normalen Kopfkissen.
12. Lied: Werfe hin, wirf wieder her.
13. Die Leute wollen Hanse zu ihrem König machen, aber er ist noch nicht am Ziel. Er verabschiedet sich und geht weiter.
14. Hanse kommt mit seinem goldenen Kissen zum Froschteich. Froschlied. Hier will er ausruhen, aber die Frösche und Kröten warnen ihn: Wenn er hier ausruht, versinkt er im Schlamm. Die schwarze Krötenfrau weissagt ihm, dass er in der roten Königsstadt
15. gebraucht wird. Dorthin soll er wandern und nicht ruhen!
16. Hanse wandert und verirrt sich. Er kommt immer wieder zur gleichen Stelle im Wald. Zwei Täubchen holen ihn ab und zeigen ihm den Weg in die Stadt.
17. Die Königstochter stellt ihre Freier auf der Freitreppe dem Volk vor. Alle sind sehr reich, mächtig und schön. Die Königstochter kann sich nicht entscheiden und das Volk auch nicht. Da verlangt die Königstochter ein Zeichen des Himmels. Zwei Täubchen fliegen auf ihre Schultern, flüstern ihr ins Ohr und fliegen dann zu Hanse.
18. Hanse ist ganz unsicher, was er jetzt machen soll. Alle Leute jubeln ihm zu, alle schauen auf ihn. Er würde am liebsten in den Wald zurückrennen. Da sagen ihm die Täubchen ins Ohr, dass er zur Königstochter gehen soll und sich verbeugen. Die Königstochter wählt ihn zum Gemahl und König.
19. Finale: Hochzeitszug

K 14- Hanse lernt Sprachen - Die Lieder

Hanes Abschiedslied

Was ich kann, das gilt ih-nen nicht, was ich mag, das mö-gen sie nicht!
 Jetzt muss ich fort, wo soll ich hin, dass ich nicht mehr al-lei-ne bin?

Der kluge Hund

Ich bin der klu - ge Hund wau wau, ich
 schnupp - re ganz ge - nau, wau, wau
 auf dem Bo - den mit der Nas
 ja, dann weiß ich was!

Das Lied von der weißen Frau (gleiche Melodie, langsam)

Ich bin die weiße Frau
 und kenne dich genau!
 Meine Hunde lieben dich,
 so einen Burschen mag auch ich!

Ich schenke euch mein Gold
 und alles, was ihr wollt!
 Du bist frei und ich bin frei,
 dunkle Nacht, sei jetzt vorbei!

K 15 Die Frösche

Was die Frösche quaken

Qui qua quas Nass ist das Gras
 was sich auch zu - sam-men-braut, ich spü - re es auf mei-ner Haut!
 Aus dem Teich steig ich em-por, qua - ke al - les in dein Ohr!
 Qui qua quas Nass ist das Gras!

Das Vogellied

Ti - ri - li - ri - li - ri leis ti - ri - li - ri - li - ri lind,
 so trägt der Wind die Me - lo - die
 Han - se, flieg mit, Han - se sing mit!
 Ti - ri - li - ri un - ser Lied, dann trägt dich der Wind!

K 16 Tauschen

Das Lied vom Tauschen

Wer - fe hin, wirf wie - der her
das ge - fällt uns so sehr! Fan - ge
auf, lass wie - der los, nimm und gib wie - der her!
Komm, komm, sagt der Freund, schö - ne Sa - chen tau - schein wir!
Komm, komm, sagt der Freund, trau dich doch und trau - e mir!

Hochzeitslied (gleiche Melodie)

Schau zu mir! Ich schau dich an, denn ich will dich zum Mann!

Schau nur her, doch schau genau, ich will dich nur zur Frau!

Komm, komm, sagt die Frau, schöne Sachen tauschen wir!

Komm, komm, sagt der Mann, trau dich doch und traue mir

K-17-Prinzessin und Prinz

Meine Prinzessin

Name:	Haare:	Figur:	Kleidung:	Hobby:	Was kann sie gut?	So ist sie zum Prinzen:

Mein Prinz

Name:	Haare:	Figur:	Kleidung:	Hobby:	Was kann er gut?	So ist er zur Prinzessin: