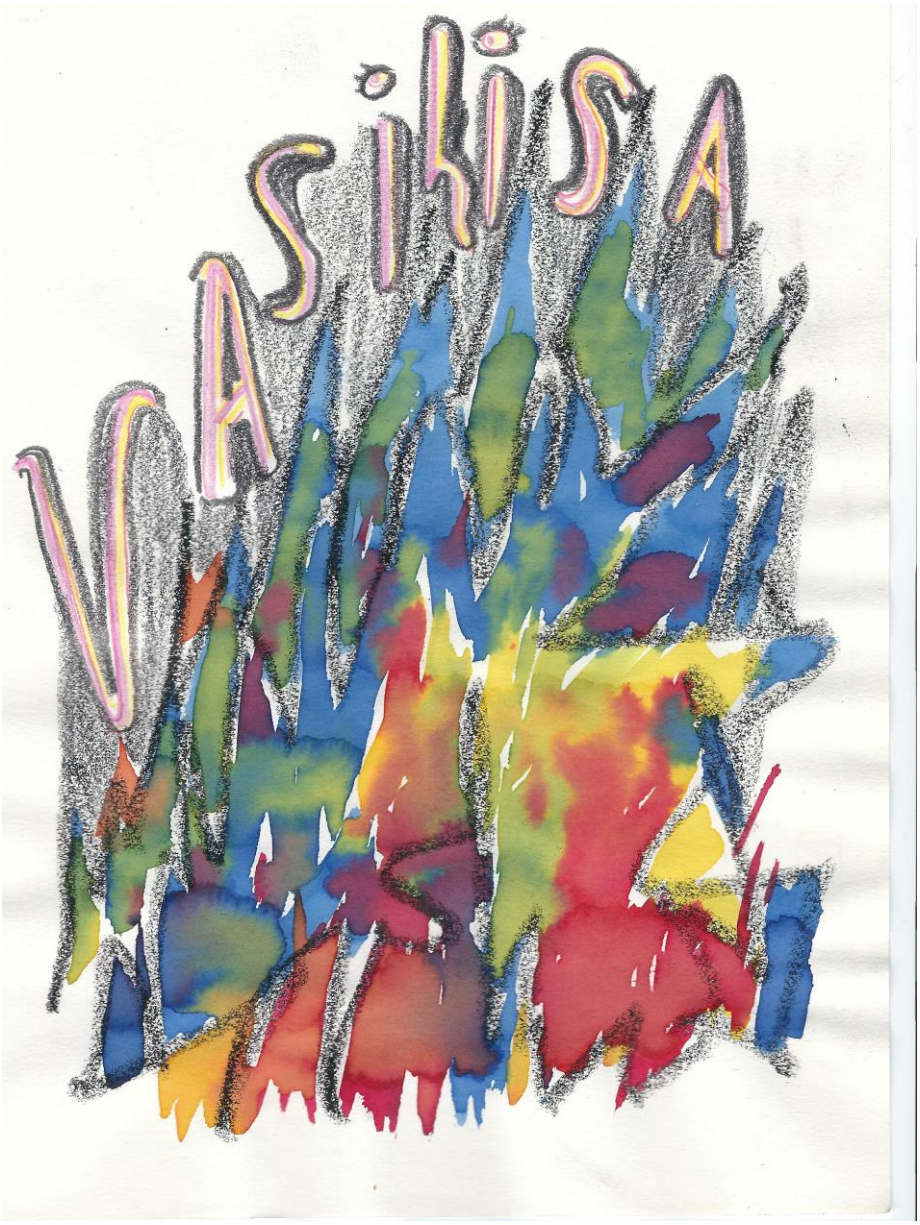
Vom Spielmärchen zum Märchenspiel

Monika Kohler

Kindertheater aus dem freien Rollenspiel entwickeln

Heft 5



Vasilisa die Weise

Inhalt

Phase I – Spielstunden mit freiem Rollenspiel 5
Zum Märchen: 5
Voraussetzungen: 5
Eignung für die Kinder: 5
Bühnenausstattung: 5
Einführungsstunde 1 6
Einführungsstunde 2: Räuberspiele 8
3. Die Märchenstunde: 9
Das Märchen erfassen 1: 12
Das Märchen erfassen 2: 13
Das freie Rollenspiel 14
Spieleinheit 1: Die Hochzeitsfeier 15
SE 2: Die neue Familie: 18
SE 3: Das Geschenk der Mutter: 19
SE 4: Die Stieffamilie schikaniert Vasilisa 21
SE 5: Räuber, Jogger, Vasilisa und ihre Puppe 22
SE 6: Im Zauberwald 24
Musikanweisung „Im Zauberwald“ 26
SE 7: Bei Baba Jaga 27
SE 8: Die Aufgaben 29
SE 9: Der Heimweg 31
Die Rollenkarten für die Wahl legen Sie im Kreis auf den Boden. 33
Die Rollenwahl und Arbeit nach dem Szenenheft für Kinder 34
Phase II: Vom Spielen zum Vorspielen 35
Die Bühne aufbauen und ausprobieren: Bühne und Kopfschmuck 35
Übungsstunde 1: Weg auf die Bühne 37
Übungsstunde 2: Einführung ins Schwarze Theater 37
Übungsstunde 3: Wiederholung Szenen 2 und 3 ; Szene 4 38
Übungsstunde 4: Szenen 5 bis 6 39
Übungsstunde 5: Szenen 7/8/9 41
6. Übungsstunde: Das Finale und der Anfang 42
7. Übungsstunde: Die Gesamtproben 43
Endlosproben: 43
Hauptprobe: 43
Szenenbesetzung / Name: 44

PHASE III: Die Aufführungen 45
Verlaufsskizze: Überblick, Zusammenwirken aller Gruppen 45
Textergebnis aus einer Grundschule: 1. bis 4. Klasse 47
Einzug: Das Hochzeitslied 47
1. Szene: Die Hochzeit 48
2. Szene: Die neue Familie 48
3. Szene: Vasilisa bekommt von ihrer toten Mutter eine Puppe 49
4. Szene: Die Stiefmutter und die Töchter schikanieren Vasilisa. 51
5. Szene : Bei den Räubern 54
6. Szene: Im Zauberwald - Die Begegnung mit den Reitern 57
7. Szene: Bei Baba Jaga 57
8. Szene : Rückweg und Heimkehr 62
9. Szene: Schluss 63
Mein Kinderheft 64
K- 1 - Überschriften, einfache Fassung der Szenen 65
K- 2- Szenenvorlage für die Kinder: Szene 1: Die Hochzeitsfeier 65
K- 3 - Wörter verdrehen Blatt Sz1/A 67
K- 4 - Blatt Sz1/B Erfindet jetzt eine komische Brautrede für den Hochzeitslader! 68
K–5- Szene 2: Die neue Familie: 69
K – 6 - Szene 3: Schwarzlicht: Das Geschenk der Mutter 70
K – 7 - Szene 4: Vasilisa wird schikaniert 71
K – 8 - Szene 5: Bei den Räubern 72
K – 9 - Szene 6: Im Zauberwald 73
K – 10 -Szene 7: Bei Baba Jaga 74
K – 11 - Szene 8: Vasilisa muss arbeiten 75
K – 12 - Szene 9 : Vasilisa kehrt heim 76
K- 13 - Rollenverteilung: 77
K- 14 - Deine Rollen in allen Szenen 78
K – 15 - Meine Ordnungsaufgaben: 79
K – 16 - Die Lieder: 80
K – 17 - Extrablätter Schwarzlichtszenen : Ausstattungs- Empfehlungen: 81
K – 18 - Schwarzlichtszenen: Vasilisas Traum von der Mutter, Ausstattung: 82
K – 19 - Schwarzlichtszenen: Bei Baba Jaga: 83

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

Vasilisa die Weise

Phase I – Spielstunden mit freiem Rollenspiel

Zum Märchen:

Vasilisa wird von der Stiefmutter und deren eifersüchtiger Tochter drangsaliert. Um sie zu vernichten schicken sie Vasilisa zum Feuer holen in den Zauberwald zu Baba Jaga. Diese soll sie töten. Vasilisas Puppe hilft ihr aber durch alle Schwierigkeiten. So bringt Vasilisa das Feuer nach Hause und wird zur Zarin gekrönt.

Voraussetzungen:

Alter der Spieler: zwischen 7 und 12 Jahren

Zahl der Spieler: mind. acht Spieler, die wechselnde Rollen übernehmen

feste Rolle: Vasilisa

Einzelrollen zum Wechseln: Hochzeitslader, Vater, Stiefmutter, Mutter, Töchter, Räuberhauptmann, Räuber, Baba Jaga, Hexenkinder, Ritter

Ausbaufähig: bis zu 20 Einzelrollen, dazu Kleingruppen.

Bei Einbeziehung von Musik-, Chor-, Flöten- und Sportgruppen: Sprechverse, Tänze, Hochzeitslied, Wiegenlied

Eignung für die Kinder:

Aschenputtel ist eines der bekanntesten Märchen in Deutschland. Zum Glück gibt es davon viele Varianten aus verschiedenen Ländern, denn die Verfilmungen haben in den Kindern ihre festgefahrenen Vorstellungen erzeugt, die keine anderen Interpretationen mehr zulassen. Als „Vasilisa“ kann das Märchen die Phantasie der jungen Zuschauer und Spieler wieder beflügeln und bietet neue Aspekte. Im Gegensatz zu Aschenputtel, das ins Schloss zum Tanzen geht, muss Vasilisa durch den Zauberwald zur Hexe Baba Jaga und dort das Herdfeuer holen. Aschenputtel hat die Täubchen als Helfer, Vasilisa ihre Puppe, die ihr die Mutter am Sterbebett geschenkt hat. Gemeinsam haben beide die Stieffamilie. Sie werden drangsaliert und übervorteilt und haben einen Vater, der sie nicht schützen kann. Die Kinder spielen ausgiebig „böse Schwester“, „Hexenkinder“ oder „Räuber“. Sie lassen also beim Probehandeln genussvoll ihre dunkle Seite zu. Als „Puppe“ erleben sie sich als starkes Zauberwesen und als einfühlsamen Partner. Als Vasilisa erleben sie Vertrauen, Verlässlichkeit und Mut.

Bühnenausstattung:

Nicht viele Grund- und Mittelschulen verfügen über einen kompletten Theatersaal. Auch Vasilisa wurde auf alten Schultischen, die mit Spannplatten bedeckt waren und Langbänken als Auf- und Abstiegshilfe aufgeführt. Wandverkleidungen und Verdunkelungsvorhänge waren aus „blickdichter“ Silofolie gefertigt.

Vasilisa ist ein Zaubermärchen. Licht und Schwarzlicht sind dabei wichtige Elemente. Die Halterungen für die zwei Schwarzlichtröhren stammten von einem Vater, ebenso wurden die Scheinwerfer und das dazugehörige Schaltpult von einem fachmännischen Vater

zusammengestellt. Bei Geldmangel reichen auch zwei Baustrahler, das Deckenlicht und eine Schwarzlichtröhre. Näheres siehe Extrablatt: Bühne und Requisiten

Einführungsstunde 1: Fernsehstunde

*Bevor Sie das Märchen als Ganzes vorstellen, nehmen Sie schon bei den **Kennen-lern-Übungen** für die Theatergruppe einige ähnliche Spiele voraus: Thema „Werbung" und „Streit in der Familie"*

Einführungsstunde 1

Schwerpunkt: Kennen-lern-Übungen, Werbung sprachlich umdeuten, Fernsehprogramme nachspielen

Überblick: Nach der Bewegung im Raum folgen weitere Spiele zum Kennenlernen mit dem Thema Werbung. In der Spielzeit folgen gelenkte Mini-Szenen zum Thema Werbung und Streit um die Werbung, bis die Kinder dann in Gruppen eine Fernsehszene spielen mit dem Streit der Geschwister vor dem Fernseher. Mit einem Gespräch klingt das Spiel aus.

Material: „Fernsehgeräte" : große Bilderrahmen oder zugeschnittene Kartonkisten, „Fernbedienungen": umgedeutete Gegenstände, z.B. das Mäppchen, Alltagsgegenstände, die beworben werden, Prospekte.

Ankommen: Die ankommenden Kinder breiten Werbung aus Zeitungen aus, suchen sich eine Werbung aus, schneiden sie aus und behalten sie in der Hand.

Einstimmen:

Bewegung im Raum: Die Kinder laufen durcheinander im Raum. Auf ein Klangzeichen ordnen sie sich zum Kreis. Loben Sie die Kinder, sobald ihr Kreis eine Form annimmt!

Reihensätze bilden: Geben Sie ein Beispiel: Ich heiße Stefan und finde „Schnupfi Taschentücher" ganz super! (Eine Werbung vorzeigen!)

Wenn alle Kinder ihren Namen und die Werbung vorgestellt haben, machen Sie eine weitere Sprechreihe vor:

Sprechreihe: Ich bin Stefan mit dem Schnupfi-Taschentuch, und das ist Helga mit dem Blondi – Haarspray; ich bin Helga mit dem Blondi-Haarspray und das ist usw.

Erklärung: Geht jetzt durcheinander! Wenn die Musik stoppt, geht ihr zu dritt zusammen und stellt euch gegenseitig vor. Wählt jedes Mal andere Kinder aus, dass ihr viele mit Namen kennt! Nach einigen Durchgängen beginnt die Spielzeit:

Spielzeit:

Freies Rollenspiel:	Die drei Kinder, die jetzt zusammen stehen, gehen jetzt in eine Ecke, wo ein Fernseher aus Karton steht und machen eine Werbesendung! Geben Sie ein Beispiel: Ach, meine Haare fliegen so blöd umeinander! – Helga: dann nimm doch einfach Blondy! Hilfe, mein Schnupfen wird immer schlimmer! Stefan: Mit Schnupfi –Taschentüchern wird alles wieder gut!
Sitzen im Halbkreis:	Die Kinder spielen ihre Werbeszenen vor. Improspiel: Das Fernsehprogramm umschalten: Ein Kind stellt sich mit Namen vor und nennt ein Lieblingsprogramm. Das Kind hinter dem Fernseher spielt es vor. Dann geht das Kind, das vorher das Programm bestimmt hat, hinter den Fernseher, ein anderes Kind aus dem Halbkreis tritt vor.
Erfahrungen der Kinder:	Wer darf bei euch zu Hause das Programm bestimmen? Stellen Sie vier Stühle vor den Halbkreis, je zwei gegenüber. Fragen sie, wer einmal richtig böse um das Fernsehprogramm streiten will. Zwei Kinder auf den Stühlen bekommen eine Fernbedienung. Wer sie in Händen hat, sagt sein Lieblingsprogramm. Die anderen zwei Kinder bekommen einen Karton-Fernseher. Sie spielen das genannte Programm. Jetzt geht es hin und her mit der Fernbedienung. Der Streit wird immer schlimmer, der Wechsel ist immer schneller, bis die Fernbedienung „kaputt“ ist.
Freies Rollenspiel:	Vier bis sechs Kinder spielen zusammen: Die einen sind die streitenden Geschwister, die anderen wechseln die Fernsehprogramme.

Ausklang:	Gespräch über Fernsehen und über das Spiel.
Ausblick:	Zeigt jetzt allen Kindern hier, dass ihr gut miteinander auskommt und schüttelt mindestens fünf Kindern die Hände!

Einführungsstunde 2: Räuberspiele

Schwerpunkt: Umgang mit Gewalttätigkeiten, Alltagsdinge mit anderen Augen sehen

Material: Namensschilder, Klebestreifen, Markierungsbänder in zwei Farben, Kartoffeln, Gabeln, Taschentücher, Material aus der ersten Stunde

Überblick: Nachdem die Kinder im Räuberspiel den gewaltfreien Umgang im Laufspiel geübt haben, üben sie in Partnerarbeit eine Darstellung von Gewalt im Theater: das Festhalten und schütteln. Dann basteln die Kinder einfache Räuberfiguren aus Kartoffeln. Es folgt ein Figurenspiel in der Gruppe: Die Räuber erbeuten Dinge aus der jetzigen Welt, die sie überhaupt nicht kennen. Vorspielen schließt die Stunde ab.

Treffpunkt diesmal in der Sporthalle!

Ankommen, Aufgaben: In einer Ecke ein „Gefängnis“ richten: Mit zwei Langbänken eine Hallenecke absperren. Den ankommenden Kindern Markierungsbänder in zwei Farben austeilen und umhängen. Namensschilder beschriften und mit einem leichten Klebestreifen auf den Pulli kleben.

Einstimmen:

Bewegung im Raum: Spielregeln für das Räuber- und- Polizei – Spiel: Das Spiel kann im Gelände oder in der Halle gespielt werden. Die Hälfte der Kinder spielt Räuber, die andere Hälfte Polizei. Einige Polizisten sind Wachen vor dem Gefängnis, die restlichen sind Fänger. Die Polizisten fangen durch abklatschen ihre Opfer und bringen diese ins Gefängnis. Wer abgeklatscht wird, darf nicht mehr weglaufen. Er muss sich vom Polizisten hinter die Absperrung führen lassen und dort bleiben, bis ein freier Räuber sich den Gefangenen nähert und diese durch Abklatschen befreit. Sind nach 10 Minuten mehr Räuber oder mehr Polizisten frei?

Spielzeit:

Sitzkreis: Gespräch über Gewalttätigkeiten, die bei Laufspielen nicht passieren dürfen: Zum Beispiel schubsen, am Pulli ziehen, den Arm nicht loslassen, zwicken, boxen, treten.

Bewegung im Raum:	Handgreiflichkeit üben in Partnerarbeit: Das „Opfer“ führt die Hand des Angreifers so, dass es aussieht, als würde der Täter zupacken.
Figurenspiel:	Basteln Sie einen Räuber aus einer Kartoffel, die Sie auf eine Gabel spießen und binden Sie der Figur ein Tuch um den Hals! Erklären Sie, dass im Märchen Räuber aus der Märchenzeit vorkommen, die sich im heutigen Leben gar nicht auskennen. Geben Sie ein Beispiel vor: Räuber: Halt, wohin! Geld her! Was hast du in der Hand? Ein Kind zeigt eine Haarbürste vor. Räuber: Was ist denn das? Kind: Lass mich gehen oder ich bürste dich! Der Räuber läuft davon. Lassen Sie jetzt die Kinder in Vierergruppen Räuber bauen und frei mit dem Werbematerial spielen.
Ausklang: Halbkreis:	Vorspielen der Räuberszenen
Ausblick:	Nächstes Mal erzähle ich euch das ganze Märchen, das wir spielen. Und am Ende folgt das Märchenfest.

3. Die Märchenstunde:

Schwerpunkt:	Das Märchen kennenlernen, zuhören
Material:	Klamottenkoffer, Salzbrezeln oder Gummibärchen, Musikanlage je nach Ausrüstung, es geht auch ein kleiner CD-Spieler, CD Blasmusik.
Überblick:	Die Kinder verkleiden sich in eine Hochzeitsgesellschaft und ziehen so ins Übungszimmer ein. Nach der Erzählung feiern sie ein Hochzeitsfest.
Ankommen:	Richten Sie mit den ankommenden Kindern im Theaterraum eine Hochzeitstafel aus Schülertischen und einen Sitzkreis, bei lebhaften Gruppen eine frontale Sitzordnung, dass sie nicht drauflos plaudern beim Erzählen, im Gruppenraum ein Ankleidezimmer mit dem Klamottenkoffer.

Einstimmen: Erzählen sie den Kindern, dass heute das Märchenspiel mit der Erzählung beginnt. Alle sollen sich hübsch machen für die Hochzeitsfeier. Es werden Musikanten, Sänger, Tänzer, Brautjungfern, Hochzeitslader und hungrige Gäste gebraucht.

Für das Verkleiden haben alle nur zehn Minuten Zeit. (Keine Theaterschminke bereitstellen!)

Legen Sie Vorhänge, Decken, alte Klamotten, Tücher, Hüte, Federn und Tüll aus dem Klamottenkoffer aus, dass die Kinder wählen können.

Begrüßen sie die Gesellschaft als Hochzeitslader verkleidet.

Einzug in den Saal: Dann lassen Sie Blasmusik erklingen und ziehen Sie mit den Kindern in den Übungssaal ein. Dort leiten Sie dann zur Erzählung über.

Vorlesen, frei erzählen oder auswendig lernen?

Wenn Sie vorlesen, sollten Sie oft aufschauen, damit die Kinder bei der Sache bleiben. Fahren Sie mit dem Daumen am Rand des Textes entlang, dass Sie nach dem Aufschauen die Stelle zum Weiterlesen gleich finden!

Wenn Sie frei erzählen, üben Sie die Geschichte laut vor dem Spiegel. Schauen Sie den Kindern nicht direkt in die Augen, sondern auf die Mitte der Stirn. So fangen sie nicht an unpassender Stelle zu sprechen an.

Auswendig lernen behalten Sie sich vor für Stücke, deren literarischen Wert Sie hervorheben wollen.

Die Märchenerzählung - Erzählen Sie ohne Unterbrechungen!

Theaterfassung zum Erzählen oder Vorlesen als Vorbereitung auf das Märchenspiel

„Heut ist Hochzeit, heut ist Hochzeit“, spielen die Musikanten. Wer heiratet denn? Vasilisas Vater ist Witwer und heiratet eine Witwe mit einer Tochter (zwei Töchtern). Vasilisa verspricht ihrem Vater, der neuen Mutter immer zu folgen. Die neue Mutter soll jetzt herrschen in Vaters Haus. Zuerst einmal verbrennt sie Vasilisas Spielsachen im Herd, weil diese angeblich so schmutzig sind. Die neue Schwester lacht dazu. „Ach wenn nur meine Mutter nicht gestorben wäre“, wünscht sich Vasilisa. Da erscheint ihr die Mutter im Traum und schenkt ihr eine Puppe, die genauso aussieht wie sie selbst. „Frage sie, wenn du nicht weiterweißt! Sie hilft dir. Aber füttere sie gut!“

Vasilisa muß für die Stiefmutter und die Stiefschwester arbeiten, aber sie wird nicht müde, denn die Puppe hilft ihr. Manchmal zwickt die Puppe die Schwestern und sie fangen an zu streiten: „Du warst es, nein du!“ Die Mutter will Frieden schaffen und schaltet den Fernseher an. Nun streiten die Schwestern nur noch mehr. Sie reißen einander die Fernbedienung aus der Hand bis sie kaputt ist. Nun muss Vasilisa von Hand umschalten, bis der Fernseher kaputt ist. Vasilisa muss ihn zum Elektriker bringen. Die Schwestern hassen Vasilisa und beschweren sich derweil bei der Mutter: Wie

sollen sie je einen Mann bekommen, solange Vasilisa im Haus ist! Jeder will nur mit ihr tanzen, weil sie so hübsch ist. Sie beraten, wie sie Vasilisa loskriegen. Gemeinsam schütten die Stiefmutter und ihre Töchter Wasser ins Herdfeuer und beschuldigen Vasilisa: „Du hast das Feuer ausgehen lassen! Geh zu Baba Jaga in den Wald und hole wieder Feuer!“ Vasilisa geht.

Beinahe fällt sie unter die Räuber, aber sie entkommt. Irrlichter weisen ihr einen falschen Weg, aber die Puppe hilft ihr weiter. Sie folgen drei Reitern, einem weißen, einem roten und einem schwarzen Reiter zu Baba Jaga. Schon tanzt vor ihnen das Haus der Baba Jaga auf drei Hühnerbeinen. Da kommt die Hexe in ihrem Kessel angefahren. Baba Jaga befragt Vasilisa und droht ihr. Immer wieder flüstert die Puppe Vasilisa die richtigen Antworten ins Ohr, wenn Baba Jaga etwas fragt. Vasilisa muss Baba Jagas Haus putzen und die Hexenwäsche waschen. Das ist gar nicht so einfach, denn das Hexenhaus tanzt davon und die Wäsche aus dem kleinen Korb wird immer mehr!! Die Puppe singt sie in Schlaf und arbeitet für sie. Vasilisa wacht auf und kocht das Hexenessen. Oh, die Puppe wird ganz müde. Fast wäre sie umgefallen! Da füttert Vasilisa sie, wie die Mutter im Traum ihr befohlen hat. Die Hexe kommt geflogen und isst mit Vergnügen. Aber jetzt muss Vasilisa einen ganzen Berg Weizenkörner und Mohnsamen voneinander trennen, sonst frisst die Hexe sie auf. Aber Vasilisa darf wieder schlafen, während die Puppe ihre Arbeit tut. Die Hexe wundert sich, dass Vasilisa alles kann. Vasilisa darf der Hexe Fragen stellen. „Frag nur, frag! - Aber wer zu viel fragt, der altert früh!“ ermuntert Baba Jaga das Mädchen.

Vasilisa fragt nach den Reitern. Es sind die Söhne der Baba Jaga: der weiße Reiter ist der helle Morgen, der als Zar über den ganzen Tag herrscht, der rote Reiter ist der Mittag und der schwarze Reiter ist die Nacht. Eben will sie weiterfragen, da gibt ihr die Puppe ein Zeichen. Baba Jaga ist erstaunt: „Warum fragst du nicht weiter? Warum, Vasilisa, bist du so weise?“ - „Der Segen meiner Mutter ruht auf mir“, antwortet sie. Warum nur wird Baba Jaga jetzt so wütend? „Bei mir gibt es keinen Segen! Nimm das Feuer und verschwinde!“

Am Gartenzaun stecken viele brennende Köpfe. Vasilisa reißt mit der Puppe eine Latte ab. Der schwarze Reiter geleitet sie bis nach Hause.

Als Vasilisa in den Zauberwald weggegangen war, konnte die Stiefmutter das Herd-Feuer nicht mehr entzünden und die Frauen saßen halb erfroren und halbverhungert beisammen. Nun bringt Vasilisa das Feuer sicher in den Herd zurück. Müde legt sie sich schlafen. Die Schwester und die Mutter fürchten sie sich vor Vasilisas Feuer, es flackert so unheimlich. Sie sehen Gespenster darin. In Angst und Schrecken fliehen sie auf und davon. Als Vasilisa aufwacht, ist sie alleine mit ihrer Puppe.

Da kommt schon der Weiße Reiter. Er ist der Zar und bittet sie, seine Frau zu werden, denn er braucht eine weise, mutige Zarin. Die Puppe nickt heftig. Vasilisa willigt ein und wird zur Zarin gekrönt. Heut ist Hochzeit, heut ist Hochzeit...so endet die Geschichte.

Hochzeitsmahl: Nach der Erzählung feiern Sie einen Hochzeitsschmaus. Es gib echtes Essen (zum Beispiel Salz-Brezelchen und Apfelschnitze oder Hofnarren-Essen mit pantomimischem Essen, verdrehten Namen für die Speisen und wechselnden Rollen als Diener, feine Damen, frechem Hund „Stritzi vom Zarenhof“, der alles vom Tisch klaut, usw.

Ausklang: Rechtzeitig aufhören, Geschichte im **„Kopfkino“** anschauen: Wer kann, schließt die Augen dabei. Geben Sie Stichwörter zur Geschichte vor.

Ordnung herstellen: Lege deine Kleider schön zusammen und bringe sie zum Kostümkoffer!

Ausblick: Ob du in der nächsten Theaterstunde noch etwas weißt von der Geschichte?

Das Märchen erfassen 1:

Schwerpunkt: Den Inhalt der Geschichte überschauen.

Material: K-1- Streifen mit Überschriften, Material aus den Einführungsstunden, Bastelkoffer, Zeichenpapier

Überblick: Die Kinder bringen die Überschriften und ihre Bilder zum Märchen in die richtige Reihenfolge und erzählen es nach. Sie spielen die Szenen aus den vorigen Stunden und im freien Rollenspiel die Geschichte soweit sie kommen.

Ankommen: Bilder zur Geschichte zeichnen

Einstimmen:

Bewegung im Raum: Geht durcheinander! Wenn das Hochzeitsmotiv erklingt, formiert ihr euch zum Hochzeitszug! Wenn die Musik wechselt, geht ihr wieder durcheinander.

Spielzeit:

Sitzkreis: Die Kinder erzählen zu ihren Bildern. Was hat ihnen am besten gefallen?

Dann erzählen sie der Reihe nach und ordnen die Überschriften zu. An den passenden Stellen spielen einige die Fernsehszenen und die Räuberszenen vor.

Freies Rollenspiel: Sie stellen mittels zerschnittener Postkarten Vierergruppen zusammen und lassen in den Zimmerecken „Böse Schwestern“ spielen:

Der Streit um die Fernbedienung.

Die Stiefschwestern reden schlecht über Vasilisa. Sie flüstern und lachen.

Die zwei Stiefschwestern kommandieren Vasilisa herum. Heimlich zwickt die Puppe die Mädchen, so dass sie zu streiten anfangen.

Innerhalb der Vierergruppen wechseln die Kinder nach jedem Klangzeichen die Rolle.

Erfahrungen: Gespräch über das Streiten. Spaß am Mobben.

Ausklang: Die Theaterkinder malen ihre Bilder fertig und hängen sie ungeordnet auf.

Ausblick: Erklärung: Nächstes Mal ordnen wir die Bilder der Reihe nach und spielen den Anfang der Geschichte.

Das Märchen erfassen 2:

Schwerpunkt: Den Inhalt lückenlos wiedergeben/ Thema Streit

Material: Blasmusik für die Hochzeit, Urwaldmusik für den Zauberwald, wilde Hexenmusik, Radiergummi, Papierstreifen: Ergänzung der Szenenüberschriften von den gemalten Bildern)

Überblick: Anfangs stellen die Kinder mehrere Personen auf Zuruf dar. Das Streit – Thema aus der vorigen Stunde wird aufgegriffen und bearbeitet. Dann erzählen die Kinder satzweise die Geschichte mit dem Wollknäuel. Es folgt ein freies Rollenspiel in Gruppen nach ausgesuchten Themen.

Ankommen: Die ankommenden Kinder vertauschen ein paar Überschriften und ein paar Bilder. Die nächsten Kinder lösen das Rätsel und vertauschen andere Bilder.

Einstimmen:

Bewegung im Raum: Bei Musikstopp Hochzeitsmahl spielen: Diener, Gäste, Hund und Katze. Dann: Vorsichtig durch den Zauberwald gehen. Dann: Die Hexen tanzen.

Spielzeit:

Sitzkreis/Gespräch: Worüber streiten die Kinder?

Halbkreis:	Vorspielen: Werfen Sie einen Radiergummi in den Kreis: Zwei Kinder behaupten, das sei ihr Radiergummi. Wer kann so streiten, dass der Streit immer schlimmer wird? Wer will vorspielen?
	Wer kann so streiten, dass der Streit immer weniger wird und aufhört?
Gespräch:	Wie wird das Streiten immer schlimmer, wie kann ich Streit schlichten?
Stehkreis:	Erklärung: Stellt eure Stühle zurück! Jetzt bauen wir mit unserem Märchen ein Netz! Jeder erzählt mit dem Wollknäuel in der Hand einen Satz. Wenn jeder beim Weiterreichen die Wolle in der Hand behält, entsteht ein Netz.
	Ergänzen Sie Lücken beim Erzählen!
	Spiele mit dem Netz: Jeder darf der Reihe nach einmal durch das Netz steigen. Derweil hält der Nachbar die Fäden fest. Einfache Version: Wir legen jetzt das Netz vorsichtig auf den Boden. Wer möchte durch gehen ohne etwas zu verrutschen?
	Schwierige Version: Wer hat das Ende des Fadens in der Hand? Was hast du erzählt? Wickle deinen Faden auf, steige mit ihm durch das Netz bis du beim vorigen Erzähler stehst! Frage ihn, was er erzählt hat!
Freies Rollenspiel:	Geben Sie je nach Gruppengröße drei oder vier Kindern eine Szenen-Überschrift in die Hand und fordern Sie die anderen Kinder auf, zu der Gruppe zu gehen, bei der sie mitspielen wollen.
Ausklang:	Ihr kennt nun schon die Geschichte und einige Kinder. Schaut euch um, mit welchen Kindern ihr heute in der Gruppe gespielt habt! Sagt euch gegenseitig die Namen und schüttelt euch die Hände!
Ausblick:	Jedes Mal spielen wir ab jetzt ein Stück aus der Geschichte. Ihr dürft es ganz alleine mit den Kameraden durch spielen.

Das freie Rollenspiel

Wenn die Geschichte klar ist, machen Sie beim freien Rollenspiel Notizen, was den Kindern wichtig ist, wo sie ganz andere Sachen einführen und wo sie inhaltliche Lücken lassen. In den folgenden Stunden arbeiten Sie nach der Szenenvorlage: Sie stellen das Märchen den Theaterkindern in einzelnen Szenen vor. Nach den einführenden Übungen bekommen die Theaterkinder viel Zeit zum Ausprobieren. In dieser Phase dürfen sich die Kinder inhaltlich auch weit vom Thema entfernen. Der Spielleiter beobachtet, was den Kindern am Herzen

liegt und denkt darüber nach, ob das Thema ins Spiel eingebracht werden kann. Störungen geben gute Hinweise für Spielideen.

Das freie Rollenspiel ist die Gelegenheit, wo Kinder den guten Umgang miteinander lernen: Stärkende und schwächende Situationen werden ausprobiert und die Erfahrungen ins Märchenspiel hineingenommen (Zum Beispiel: Alle wollen nur mit Vasilisa tanzen, mit den Schwestern will keiner tanzen).

Im Probehandeln dürfen sie Gut und Böse ausprobieren und genießen. Besonders beliebt im Theaterstück Vasilisa ist die Darstellung der bösen Schwestern. Diese Rollen wollen alle ausprobieren. Bevor in den Gruppen geübt wird, wie die Puppe die bösen Schwestern heimlich zwickt, wird mit allen Kindern geübt, wie körperliche Übergriffe dargestellt werden, ohne den Spielpartner zu berühren!

***Zum Stundenschluss**: . Einzelne Szenen können im Halbkreis vorgespielt werden. Schwierigkeiten in den Kleingruppen werden nach dem Spiel ausgesprochen und fair, ohne moralisieren, miteinander ausgeräumt. Es ist möglich, in der nächsten Stunde die Probleme als Probehandeln in der Fabelwelt aufzugreifen Eine beruhigende Phantasiereise, passend zur Szene, beruhigt die Kinder. Es folgt ein Hinweis, der die Kinder auf die folgende Theaterstunde neugierig macht.*

Spieleinheit 1: Die Hochzeitsfeier

Der Hochzeitszug

Vasilisas Vater heiratet die Stiefmutter. Die Blasmusik geht voraus, dann kommen der Hochzeitslader, das Brautpaar, die Töchter, die Gäste und Tänzer.

Der Hochzeitstanz: Alle Burschen wollen mit Vasilisa tanzen, mit den hässlichen Töchtern der Stiefmutter niemand.

Rede des Hochzeitladers:

Die traurigen Tage sind vorbei, ein Witwer und eine Witwe gründen mit ihren Töchtern eine neue Familie. Alle wünschen ihnen Glück. Jetzt dampft schon die Suppe im Saal. Hereinspaziert!

Schwerpunkt:	Üben in zwei Gruppen: in „Hochzeitsgesellschaft“ und „Redenerfinder“
Material:	Klamottenkiste, Besen mit Bändern für den Hochzeitslader, K- 3 - Sz1/AB: Wörter verdrehen/ Erfinde eine komische Brautrede

Überblick: Nach der Bewegungszeit wird in zwei Gruppen gearbeitet: Eine Gruppe erfindet eine Rede, die andere Gruppe macht Übungen in der Doppelreihe. Die Kinder betrachten einander in verschiedenen Situationen. Beim Hochzeitstanz spielen sie mit Erfahrungen: die Zurücksetzung, die Bevorzugung, Neid, Ärger, Wut. Nun treffen sich die Kinder zum freien Rollenspiel der Hochzeitsszene.

Ankommen: Hut, Besen und Bänder: Für den Hochzeitslader einen Besen und einen Hut schmücken. Sich schick machen für die Hochzeit.

Einstimmen:

Bewegung im Raum: Blasmusik: Auf ein Klangzeichen formiert sich der Zug und löst sich wieder auf. Verschiedene Gruppen werden aufgerufen: Alle sind „Blasmusiker“ (Trompeter, Posaunisten, Klarinetten, Querflöten, Trommler; jeder spielt das „Luftinstrument“, das er kennt)

Die **Hochzeitsgesellschaft** marschiert zur Blasmusik, jeder spielt, was er mag: den Hochzeitslader, Tänzerinnen und Tänzer, Brautpaare, neidische Schwestern.

Spielzeit:

Demonstration: Halten Sie als „Hochzeitslader“ eine komische Rede als Beispiel:

Wertes Krautkar, äh Brautpaar, werte Gäste!

Die traurigen Tage sind nun vorüber,

denn dieser Witwer bekommt wieder eine Frau,

diese ehrbare Witwe bekommt wieder einen Mann,

ihre greußlichen , äh , scheußlichen äh, schönlieblichen Töchter

bekommen einen Vater und die kleine, hübsche Vasilisa

bekommt eine Miefschlutter, äh Stiefmutter!

Das ist der Gröhl, warum wir heute grundeln, äh,

der Grund, warum wir heute gröhlen, nein,
feiern, Hochzeit feiern! Ihr seid alle eingeladen!
Im Supp dampft schon die Saale,

äh, im Saal dampft schon die Suppe,

hereinspaziert, hereinspaziert!

Fragen Sie, wer eine komische Hochzeitsrede erfinden will und bieten Sie die Arbeitsblätter K-3- Sz1/A und B an. Diese Kinder arbeiten im Gruppenraum

und führen ihre Rede zum Ausklang vor. Parallel dazu üben Sie mit der großen Gruppe.

Anweisung:

Hübsch/ hässlich: Stellt euch gegenüber in einer Reihe auf und schaut euch gegenseitig an! Vasilisa ist hübsch, die Stiefschwestern sind hässlich. Alle Kinder in Reihe A spielen Vasilisa, alle in Reihe B machen sich hässlich! – Mehrmals wechseln!

Kleine Veränderung: Beim nächsten Spiel schaut jeder sein Gegenüber ganz genau an. Beide Reihen drehen sich um und zeigen der anderen Reihe den Rücken! Jetzt verändert ihr etwas an euch: ein Tuch, ein Schmuckstück, die Haare, die Schuhe. Jetzt dreht ihr euch wieder dem Partner zu. Findet gegenseitig die Veränderungen!

„Spießruten laufen“: Immer ein Kind ist dran. Gehe mit freundlichem Gesicht durch die Reihe, egal, was die Kinder böses über dich flüstern!

Hochzeitstanz in der Vierergruppe: Ihr bekommt Postkartenschnipsel. Immer vier gehören zu einem Bild. Vier Kinder gehören zusammen. Schaut auf die Rückseite. Wer das lachende Gesicht hat, spielt zuerst Vasilisa, die beiden weinenden Gesichter spielen die Stiefschwestern, wer das Gesicht mit den großen Augen hat, spielt den Jungen, der Vasilisa zum Tanz auffordert. Die drei Mädchen stellen sich nebeneinander und warten auf den Tänzer. Dieser geht auf die Mädchen zu, schaut alle lächelnd an und verbeugt sich dann vor Vasilisa. Spielt die Geschichte viermal mit wechselnden Rollen!

Aussprache über das Erlebte

Freies Rollenspiel vorbereiten: Personen in Ich-Form sagen einen Satz über sich. „Ich bin der Vater. Ich habe wieder eine Frau.“ Ich bin..

Ergebnis vorstellen: Die Gruppe der Hochzeitslader trägt ihre Rede vor.

Variable Kleingruppen: Die Hochzeitsfeier im freien Rollenspiel.

Ausklang:

Gespräch über die Zusammenarbeit in der großen Gruppe und über den Erfolg: Was hat Freude gemacht, was war langweilig?

Ausblick:

Schau dich um im Kreis und sage nichts: Ist da jemand, der auf dich neidisch ist? Auf wen bist du neidisch? Das ist ganz normal. Aber Vasilisas Schwestern können nicht gut umgehen mit ihrem Neid.

SE 2: Die neue Familie:

Szene 2: Vasilisa und die neuen Schwestern mustern sich gegenseitig. Die verliebten Eltern kommen herein. Sie halten ihren Kindern eine Moralpredigt: Glücklich können sie nur werden, wenn sich die Töchter miteinander vertragen und den Eltern gehorchen. Vasilisa verspricht ihrem Vater, dass sie der Mutter aufs Wort gehorcht. Die Stiefschwestern versprechen das Gleiche ihrer Mutter, aber sie machen hinter ihrem Rücken mit den Fingern ein Kreuz, dass das Versprechen nicht gilt.

Der Vater übergibt der neuen Frau den Haushalt und die Kinder und geht.

Das Feuer: Zuerst muss Vasilisa ihre Spielsachen aufräumen. Die Stiefmutter findet die Spielsachen so hässlich und schmutzig, dass sie diese mit zwei Fingern ins Feuer wirft. Die Schwestern lachen Vasilisa aus.

Schwerpunkt: Macht und Ohnmacht: Wie die neue Familie Vasilisa demütigt.

Material: Bastelkoffer, Klamottenkoffer, „Ofen“, Spielsachen, K- 5 - Rollenkarten: Vater, Stiefmutter, Stiefschwester, Stiefschwester, Vasilisa - je nach Kinderzahl mehrfach ausdrucken!

Überblick: Verschiedene Rollen ausprobieren, stumme Kontaktaufnahme

Ankommen: Figurinen zeichnen

Einstimmen:

Bewegung im Raum: Hochzeitstanz: Bei Musikwechsel tanzen alle Spieler Krakowiak, Walzer und Polka

Spielzeit: Teilen Sie Rollenkarten aus und lesen Sie die Szene langsam vor. Wer genannt wird, spielt stumm seine Rolle. Das Spiel so oft wiederholen, bis alle Kinder dran waren!

Rollenspiele parallel: Die Stieffamilie lästert über Vasilisa. **/**Vasilisa klagt dem Vater ihr Leid, aber er muss dringend ins Geschäft.

Gespräch: Wer spielt gerne „Böse Schwester?“ Warum ist die Stieffamilie so böse?

Die ganze Szene im freien Rollenspiel.

Ausklang:

Gegenübersitzen im Kreis: Heute haben wir viele hässliche Dinge gesagt im Spiel. Zum Abschluss sagen wir uns nette Dinge! Jedes zweite Kind dreht seinen Stuhl um, geht damit in den Kreis und stellt ihn links von Gesicht zu Gesicht zum vorigen Kind. Lasse dir was Nettes einfallen! Weißt du schon den Namen des anderen Kindes? Frage es! Alle Kinder im inneren Kreis rutschen mit ihrem Stuhl ein Kind weiter nach rechts! Redet miteinander wie vorher! Ihr habt je eine Minute! Dann geht es weiter.

Ausblick: In der nächsten Stunde kommt eine neue Person dazu. Wisst ihr noch, welche?

SE 3: Das Geschenk der Mutter:

Szene 3: Vasilisa hat Heimweh nach ihrer toten Mutter. Sie weint sich in Schlaf.

Die Mutter erscheint als Matrioschka und schenkt ihr eine Puppe, die genauso aussieht wie Vasilisa. Diese Puppe wird ihr immer helfen, aber Vasilisa darf nicht vergessen, sie zu füttern.

Vasilisa tanzt mit ihrer Puppe. Die Mutter entschwindet. Als die Stiefmutter mit ihren Töchtern eintritt, versteckt sich die Puppe, Vasilisa steht still.

Schwerpunkt:	Umgang mit Unrecht und Trauer; die Puppe: doubeln, Marionette spielen
Material:	Bastelkoffer, Kartoffeln, Gabeln, Klebepunkte, Fernseher-Rahmen, K-16- Lied der Puppe.
Überblick:	Die Kinder probieren bei der Einstimmung Stimmungswechsel aus. Mit Kartoffelfiguren spielen sie kleine Szenen. In Szene drei kommt die Puppe als neue Figur dazu und die Kinder erproben sie als Marionette und als Double. Vasilisa bekommt durch die Puppe Verstärkung. Am Schluss hören die Kinder das Wiegenlied für die Puppe.
Ankommen:	Kartoffelfiguren basteln: die neue Familie
Einstimmen:	
Bewegung im Raum:	Wir wechseln in der Bewegungszeit abrupt die Stimmung. Erst hüpfen wir umher, geben möglichst vielen Kindern nacheinander überkreuz die Hände, ziehen die Arme hin und her (ri-ra-rutsch) und hüpfen weiter, dann lassen wir beim Klangzeichen die Köpfe hängen, schauen die anderen nur kurz von unten an und gehen weiter. Beim Klangzeichen wechseln wir wieder in die ausgelassene Stimmung.
Spielzeit:	
Gespräch:	Vasilisa ist traurig.
Spielaufgaben:	Spielen mit Kartoffelfiguren, mit oder ohne Fernseher-Rahmen: Vasilisa beklagt sich beim Vater, er hat aber keine Zeit und sagt, dass das nicht so schlimm ist. Vasilisa fragt die Mutter, warum sie die Spielsachen verbrannt hat, aber sie schimpft nur. Die Stiefschwestern und die Mutter lästern über Vasilisa. Vasilisa wird wütend.
Freie Spielgruppen:	Rollen wechseln
Partnerarbeit:	Doubeln: Lesen Sie Szene 3 vor.

Spielaufgabe: Die Puppe geht hinter Vasilisa her und macht die gleichen Bewegungen wie sie. Sucht euch einen Partner und geht durch den Raum!

Marionette: Jetzt lasst ihr die Puppe an Fäden tanzen. Steigt auf einen Stuhl, die Puppe liegt vor euch am Boden. Hebt sie jetzt an unsichtbaren Fäden hoch und lasst sie tanzen! (wechseln!)

Ausklang: Singen Sie das Lied der Puppe vor (oder bitten Sie einen Musiker, es auf einen Tonträger zu spielen)

Ausblick: Geben Sie den Kindern das Liedblatt mit für das Kinderheft. Wer ein Instrument spielt, soll das Lied üben.

SE 4: Die Stieffamilie schikaniert Vasilisa

Szene 4: Die Stiefschwestern lassen sich auf die Polstersessel fallen, Vasilisa muss stehen. Sie muss Sachen holen und tun, was die Mutter und die Schwestern befehlen.

Die Puppe bedient und erfüllt zusammen mit Vasilisa die Aufträge. Nebenher zwickt sie heimlich die Stiefschwestern, dass sie zu streiten anfangen. Die Stiefmutter meint, wenn alle fernsehen, sei Ruhe. Aber jede Schwester will ein anderes Programm sehen. Sie streiten um die Fernbedienung, bis sie kaputt geht. Vasilisa muss ständig von Hand umschalten, bis der Fernseher auch kaputt ist. Nun soll Vasilisa den großen Kasten zum Elektriker bringen und die Reparatur von ihrem Taschengeld zahlen! Als Vasilisa unterwegs ist, beraten die bösen Mädchen mit ihrer Mutter, wie sie Vasilisa los werden, ohne dass der Vater sie beschuldigt. Sie schütten Wasser ins Herdfeuer und behaupten, Vasilisa hätte das Feuer ausgehen lassen. Nun soll sie wieder Feuer holen, und zwar bei der Baba Jaga. Vasilisa geht und die bösen Weiber malen sich aus, was Vasilisa unterwegs alles passiert. Aber sie können das Herdfeuer nicht mehr entzünden. Die frieren und bekommen Angst.

Schwerpunkt: Freies Rollenspiel: die neue Familie

Material: Fernsehattrappen, Aufkleber

Überblick: Ein Rätselspiel zum Stundenbeginn regt die Vierergruppen zu immer neuen Schikanen für Vasilisa an. Es folgen Fernsehszenen im Kreis, dann in Kleingruppen. Am Stundenschluss doubeln die Kinder ihre Kameraden.

Ankommen: Die Melodien des Liedes auf einem Klavier oder Xylophon nachspielen.

Einstimmen: Was putzt Vasilisa? Ein Kind tritt in den Kreis und zeigt stumm eine Arbeit. Sie ruft ein Kind auf. Wenn es richtig antwortet, darf es die nächste Arbeit darstellen.

Spielzeit:

Freies Rollenspiel: Die Mädchen in den Polstersesseln machen sich schön. Vasilisa und die Puppe verrichten alle Arbeiten. Die Puppe ärgert manchmal die Mädchen, dass sie streiten. Lassen Sie in mehreren Gruppen parallel spielen, vorspielen, wiederholen. Sie sammeln die bösen Ideen.

Sitzkreis: Der Fernseher aus Karton wird im Kreis gereicht, wem nichts einfällt, gibt weiter, die anderen sprechen Werbesprüche und Sätze zu Fernseh-Serien.

Umschalten: gängige Fernsehsendungen auf „Knopfdruck“ wechseln.

Lassen Sie jetzt die Szenen zusammenfügen!

Ausklang: **Doubeln:** Jeder spielt die Rolle, die er will: Schwester, Vater, Vasilisa. Alle Kinder gehen im Raum umher. Einige bekommen einen kleinen Aufkleber auf die Hand.- Das sind die „Puppen“. Sie laufen hinter den Spielern her in der gleichen Haltung wie diese. Dreht sich ein Spieler um, erstarrt die Puppe.

Ausblick: Ihr könnt euch auf der Straße heimliche Opfer aussuchen. Aber Vorsicht! Geht nicht zu nah heran! Wenn eure Opfer euch bemerken, werden sie womöglich ärgerlich!

SE 5: Räuber, Jogger, Vasilisa und ihre Puppe

Szene 5: Bei den Räubern Am Waldrand schnarchen die Räuber. Der Hauptmann weckt sie im Kommando-Ton auf. Sie wundern sich, dass keine fetten Autos mehr vorbeikommen. Ihnen ist langweilig. Einzelne Jogger kommen vorbei. Von jedem Jogger erfahren die Räuber etwas anderes: Warum sie so komisch gekleidet sind, dass die isotonischen Getränke in den Dosen keine Silberbarren sind, was ein Handy ist, dass die Landstraße verlegt worden ist und jetzt eine Autobahn ist.

Vasilisa kommt mit ihrer Puppe. Sie hat nur ein Stückchen Brot dabei. Vasilisa soll das Schneewittchen der Räuber werden und den Haushalt machen. Vasilisa geht lieber zur Baba Jaga und rennt weg. Immer wenn die Räuber ihr nahe kommen, versteckt sie sich und die Puppe ruft auf der anderen Seite: „Ich bin schon da!“

Schwerpunkt: Gewalt ausüben – Gewalt darstellen; gewöhnliche Dinge mit den Augen der Vorfahren anschauen.

Material: mit umgedeuteten Dingen arbeiten: zum Beispiel statt Pistole ein Mäppchen nehmen, statt Messer ein Lineal. K- 5, Was haben die Räuber noch nie gesehen?

Überblick: Der Räuberhauptmann weckt die Räuber und kommandiert sie. Dann üben die Spieler im Kontakt mit den „Joggern“ Gewalt darzustellen und unbekannte Gegenstände zu bewerten. Am Schluss kommt Vasilisa ins Spiel: Ein „Hase und Igel-Spiel“

Ankommen: Klamottenkiste, Alltagsgegenstände. Alle verkleiden sich als Räuber oder Jogger.

Einstimmen: Alle sind Räuber und schnarchen auf dem Boden. Einer spielt den Räuberhauptmann und gibt raue Kommandos, dass die Räuber hochkommen. Wenn alle stehen, lässt er sie marschieren und anhalten. Dann lesen Sie die Szenenvorlage vor. (z.B. Hoch, ihr Säcke – Hoch, du Sack)

Spielzeit:

Gewalt beim Theaterspiel: Als Räuber übst du, die Opfer nicht wirklich zu packen, dass sie blaue Flecken kriegen, sondern dass Gewalt nur gespielt wird. Das Opfer bestimmt die Bewegungen, nicht der Täter! (Wiederholung aus den Kennen-lern-Stunden)

Die Theaterohrfeige: Der Täter bremst kurz vor dem Gesicht die ausgestreckte Hand, das Opfer bewegt das Gesicht ruckartig und klatscht dabei in die Hände. Daraus kann das Watschen-Spiel gemacht werden. Abwechselnd „ohrfeigen“ und klatschen die Partner.

Überfall: Räuber und Jogger: Die Räuber leben hinter dem Mond. Die Jogger erklären ihnen, was Jogger anziehen, was sie essen und trinken, warum die Kleider Rückstrahler haben, wozu ein Schrittzähler nötig ist, ein Handy, warum keine Autos mehr auf ihrer Straße fahren.

Alle Räuber sitzen im Kreis. Vasilisa steht in der Mitte und wirft den Räubern, die etwas sagen wollen, einen Tannenzapfen zu:

Vasilisa begegnet den Räubern. Sie wollen Vasilisa nicht weitergehen lassen. Sie soll für die Räuber arbeiten. Was soll sie alles machen?

Ausklang: Vasilisa geht lieber zu Baba Jaga, als dass sie den Räubern die dreckigen Füße wäscht. Sie rennt weg, die Räuber hinterher. Da ruft die Puppe von der anderen Seite: „Ich bin schon da!“ Die Räuber rennen zur Puppe, da ruft Vasilisa, usw.

Ausblick: So spielen wir nächstes Mal, wie Vasilisa in den Zauberwald geht. Bitte bringt sauber gewaschene Steine mit: so groß, dass ihr sie mit der Hand umschließen könnt.

Gespräch: Warum Vasilisa kein „Opfer“ wird – Auch du hast immer deine Puppe bei dir!

Fantasiereise: Du begegnest den Räubern. Deine Puppe hilft dir.

SE 6: Im Zauberwald

Es wird Nacht. Irrlichter locken Vasilisa vom Weg ab. Die Puppe hält sie zurück.

Drei Reiter begegnen Vasilisa: Der weiße Reiter, der rote Reiter und der schwarze Reiter. Sie folgt ihnen und kommt zum Haus der Baba Jaga, das auf drei Hühnerbeinen tanzt. Um das Haus steht ein Gartenzaun. Der schwarze Reiter reitet um das Haus. Es wird dunkel.

Schwerpunkt: Geräusch- und Tastspiele mit Steinen, Folien, Orff – Instrumenten

Material: Steine, Malerfolien, Silofolien, Fahrradhelme, Orff- Instrumente

Überblick: Die mitgebrachten Steine dienen als Spielzeug. Sie werden untersucht nach Form und Klang und als Signal benützt. Hölzer, Guiros und raschelnde Folien: die Mäntel der Reiter kommen hinzu. Nach den Spielerfahrungen erzeugen die Spieler die Klänge nach Diktat und als freie Improvisation.

Ankommen: Wer ankommt, legt seine Steine zum gemeinsamen Steinkreis um den dann alle auf dem Boden sitzen.

Einstimmen:

Sitzkreis am Boden: **Steinmikado:** Nacheinander legt jeder vorsichtig seinen Stein in die Mitte auf einen Haufen. Wenn der Haufen wackelt, müsst ihr alle von vorne anfangen.

Steinhaufen: Jeder nimmt einen Stein weg. Dabei darf der Haufen nicht wackeln oder einstürzen. Schafft ihr es bis zum letzten Stein?

Spielzeit: **Spiele mit verbundenen Augen:**

Schließe deine Augen und taste blind einen Stein ab! Ich lege den Stein zurück in die Mitte. Erkennt ihr euren Stein sehend wieder?

Bewegung im Raum

Partnerarbeit: Klopfe mit Steinen Kommandos, dein Partner muss mit geschlossenen Augen folgen: „Stopp!“(ein Klang) – „Hier geht´s entlang, hier geht´s entlang!“ (sechs Klänge) Wechselt ab!

Zwei Gruppen: **Im Zauberwald.**

Jetzt gehen wir in den Zauberwald. Je tiefer wir hinein gehen, desto dunkler wird es. Eine Gruppe spielt die **Irrlichter:** Holt euch ein Orff-Instrument! Die anderen sind die **Such-Gruppe**. Wenn Kinder der Such - Gruppe in die Nähe kommen, macht ihr ein paar Geräusche. Nur ein Kind klopft mit zwei Steinen und führt zum Ziel. Die anderen Geräusche führen dich in die Irre.

Zauberwaldmusik:

Klopft Stein auf Stein und erzeugt hohe und tiefe Klänge – wer kann eine Tonreihe mit fünf Tönen erklingen lassen? Jeder nimmt jetzt zwei Steine und tut sich mit anderen Kindern zur Vierergruppe zusammen. Eine Gruppe fängt

an: Schnell nacheinander klopfen die Kinder ihre Melodie. Nach einer kleinen Pause antwortet eine andere Gruppe.

Alle gemeinsam: **Die Mäntel der Reiter** sind so lang wie der Saal. Tragt diese langen Schleppen und erzeugt leise und laute Geräusche mit den Folien, aber zerreißt sie nicht! Schaut auf meine Arme! Wenn sie weit auseinander stehen, raschelt ihr laut. Wenn sich die Hände aneinander nähern, raschelt ihr leise. Wenn sie sich berühren, verstummt ihr.

Zusammenspiel: **Drei „Instrumente“:** Die Guiros, die Steine und die Folien.

Dirigieren Sie erst einzeln die Stimmen. Geben Sie den Einsatz, indem Sie auf die Gruppe zeigen. Sie soll so lange spielen, bis Sie abwinken. Dann lassen Sie zwei, dann drei miteinander klingen, dann alle im Wechsel.

„Dirigent“: Geben Sie Ihr Dirigat an verschiedene Kinder ab.

Ausklang:

Hörübung: Sorgt jetzt selbst dafür, dass eine Musik entsteht, kein Krach! Hört auf eure Klanggruppe: Wenn ein Guiro anfängt, fangen alle an. Wenn ein Guiro aufhört, hören alle auf. Genauso spielen die Steine und die Folien. Ihr müsst wirklich gut zuhören! Schafft ihr das?

Eine frei improvisierte Zauberwaldmusik

Ausblick: Wenn Vasilisa durch den Zauberwald geht, begegnet sie den drei Reitern. Nächstes Mal fangen wir unsere Stunde so an. Und dann? Wem begegnet Vasilisa dann?
Geben Sie den Kindern eine Einladung an die Eltern mit. Sie brauchen jetzt Unterstützung zum Bau der Kulissen aus Styropor und Latten.

Elternbrief für die Theatergruppe „Vasilisa“

Liebe Eltern der Theaterkinder,

Für das Theaterstück „Vasilisa die Weise“ brauchen wir eine Menge Requisiten und Kulissen, die wir mit den Kindern alleine nicht herstellen können. Wir suchen also bastelkundige Väter und Mütter, die gerne sägen, malen, anstreichen, schneiden, kleben und schrauben. Bitte betrachten Sie diese Einladung nicht als „muss“! Nur wer sich die Zeit dafür nehmen kann und Freude daran hat, als „Theaterpate“ mitzuwirken, soll auch kommen! Wir treffen uns am _____ um _____Uhr im _____. Bitte bringen Sie Schere, Säge, Akku-Schrauber, Meterstab, Bleistifte und Pinsel mit falls vorhanden. Wir freuen uns über Ihr Kommen!

Einstweilen herzliche Grüße

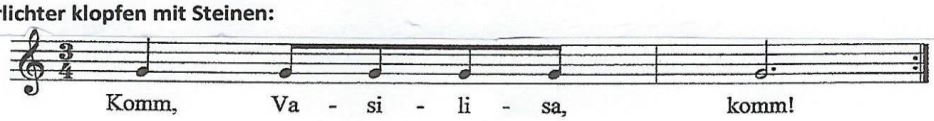
Musikanweisung „Im Zauberwald“

Vasilisa die Weise

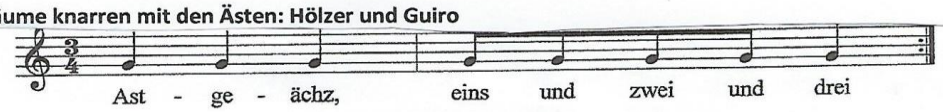
Extrablatt: Im Zauberwald

Rhythmische Einlagen

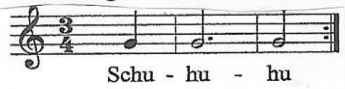
Irrlichter klopfen mit Steinen:



Bäume knarren mit den Ästen: Hölzer und Guiro



Der Waldkauz gibt den Ton an: auf den Fingern pfeifen oder Tonpfeifchen



Alle musikalischen und rhythmischen Ausarbeitungen richten sich nach den Möglichkeiten der Schule oder Institution und nach den mitwirkenden Kollegen. Sie sind deshalb nur skizziert!

SE 7: Bei Baba Jaga

Baba Jaga kommt in ihrem Kessel angeflogen. Vorne steuert sie, in der Mitte rudert sie, hinten verwischt sie ihre Spur.

Baba Jaga droht mit ihrem Besen. Was hat Vasilisa hier zu suchen? Vasilisa bittet Großmütterchen Baba Jaga um Feuer für sich und ihre Familie. Aber warum will sie das Feuer ausgerechnet von ihr? Vasilisa weiß keine Antwort, aber die Puppe flüstert ihr: „Weil ich dich darum bitte!“

Vasilisa soll für Baba Jaga arbeiten. Wenn sie alle Aufgaben richtig erfüllt, dann bekommt sie das Feuer. Wenn nicht, muss sie sterben.

Schwerpunkt: **Rhythmisches Zusammenspiel**

Material: Baum- und Irrlicht-Hüte aus bunter Wellpappe, Folienmäntel der Reiter, Orff-Instrumente, neue, saubere Gießkannen und Steine, Arbeitsblatt K- „Zauberwaldmusik“, „Hexenkessel“- Modell mit Steuer, Ruder und Besen, Hexenhaus (umgedeutete Gegenstände reichen aus!)

Überblick: Nach der konzentrierenden Arbeit mit Geräuschen, Stimme und Klängen folgt die freie Arbeit, wo Vasilisa den Hexen begegnet

Ankommen: Spiele mit den Steinen und Instrumenten.

Einstimmen: Eine Zauberwaldmusik improvisieren.

Dann unterlegen Sie die einzelnen Stimmen mit Sätzen und Rhythmen, zum Beispiel einen Dreiertakt: Klopfen Sie mit den Steinen „Komm, Va-is-li-sa komm! Lassen Sie eine Gruppe nachspielen. Dann nehmen Sie die Guiros als knarzende Bäume dazu: Ast-ge-ächz (reiben) eins und zwei und drei (klopfen). Der Waldkauz ist schwierig, weil er den Auftakt bildet: Schu - hu-hu. Machen Sie die Musik einfacher, wenn der Auftakt nicht klappt! Nehmen Sie kleine wassergefüllte Gießkannen als „Quelle“ und lassen Sie einen Takt lang hineinsingen, den zweiten Takt ruhen. Lassen Sie laut und leise zu den Geräuschen sprechen, aber nicht flüstern!

Spielzeit:

Geführte Instrumental-Szene:**Der Weg durch den Zauberwald:** Lassen Sie Rollen - Karten ziehen (siehe Anhang)! Alle Instrumentalisten stehen als **„Irrlichter“** im Halbkreis und treten einzeln Vasilisa in den Weg. Die **Puppe** stellt sich nach ein paar kleinen Schritten vor Vasilisa, dass sie nicht weiter den „Irrlichtern“ folgt. Nur der Puppe mit den Steinklängen darf sie folgen. Die Puppe wendet ihr Gesicht Vasilisa zu. Die Irrlichter spielen im Hintergrund – Vasilisa geht auf sie zu - die Puppe holt sie mit Steinklängen zurück. So geht es Zickzack hin und her.

Jetzt kommen **„die Reiter“** nacheinander mit den Raschel-Geräuschen. Sie umkreisen Vasilisa einmal, winken ihr und verschwinden. Vor Vasilisa geht die Puppe, hinter ihr die Irrlichter. Die Bühne ist dunkel, nur die „**Quelle“** singt.

Jetzt kommt der ganze Zug auf der anderen Bühnenseite wieder hervor. Die Irrlichter bilden einen Hexenzaun. Die Reiter tragen ein Hexenhaus herbei und verschwinden.

Freies Rollenspiel: **Die Hexe kommt in ihrem Kessel geflogen.** Lesen Sie jetzt die Szene vor! Wecken Sie die Fantasie der Kinder und lassen Sie die Kinder frei in kleinen Gruppen spielen. Vielleicht hat die Hexe auch Töchter wie die Stiefmutter. Oder hat sie eine schwarze Katze oder einen Raben? Was muss Vasilisa alles machen? Wird sie bedroht? Hilft ihr die Puppe?

Ausklang: Die Kinder erzählen ihre Hexengeschichten. Sie singen das Lied der Puppe.

Ausblick: Impuls: Nächstes Mal muss Vasilisa schwer arbeiten. Aber sie hat ja ihre Puppe!

Rollenkarten für die Zauberwaldszenen

Vasilisa	Weißer Reiter	Roter Reiter	Schwarzer Reiter
Puppe	Guiro	Guiro	Quelle
Steine	Waldkauz	Folie	Folie

SE 8: Die Aufgaben

Szene 8: Die Aufgaben: Vasilisa soll die Hexenkleider waschen, das Haus fegen und eine gute Mahlzeit bereiten. Aber die Hexenkleider sind endlos aneinander geknüpft: ein endloser Wäscheberg! Das Haus tanzt davon, wenn Vasilisa es fegen will. Vasilisa gibt auf. Die Puppe singt sie in Schlaf. Das Publikum hilft ihr dabei. Als Vasilisa erwacht, sind die Kleider sauber und das Haus ist ordentlich gefegt. Nur die Puppe ist ganz erschöpft. Schnell kocht Vasilisa einen Brei und füttert ihre Puppe. Da kommt auch schon Baba Jaga geflogen. Sie isst den restlichen Brei und findet alles in Ordnung. Ordnung, das ist widerlich! Vasilisa soll nun Weizenkörner vom Mohnsamen trennen. Wenn sie bis zum Morgen nicht fertig ist, wird sie von der Baba Jaga gefressen. Wieder fliegt Baba Jaga davon und die Puppe singt das Schlaflied.

Im Schwarzlicht werden Weizen und Mohnsamen getrennt. Drei Hände mahlen den Weizen zu Mehl und pressen den Mohnsamen zu Öl.

Baba Jaga kommt zurück und freut sich über das Mehl für den Hexenbrei und über das Öl für die Flugsalbe. Sie lobt Vasilisa.

Schwerpunkt: Rhythmische Übungen und Sprechen in der Dreiergruppe

Material: großformatige Papierbögen, Schwarzlichtfarben, Styroporplatten für den Kessel und das Hexenhaus

Überblick: Nach dem Ratespiel zum Thema „Arbeiten“ erfinden die Kinder einen Hexenflug aus Silben und Gesten. Es folgt ein Gespräch mit der Hexe: die Kinder spielen, wie sie sich gegenseitig belauern. Es folgt das freie Spiel mit Szene 8.

Ankommen: Je zwei gleiche Möbelstücke mit Bleistift aufzeichnen und nach der Kontrolle mit Schwarzlichtfarben anmalen und ausschneiden.

Einstimmen:

Ratespiel: Die Kinder spielen einzeln „Arbeiten“ vor. Wer errät, welche Arbeit das ist, darf das nächste Rätsel stellen.

Spielzeit: **Hexenkessel:** Spiel mit Silben erfinden aus langen und kurzen, gleichmäßigen und rhythmischen Silben. Dazu Gesten machen. Dreiergruppen: Steuer, Ruder und Besen, zum Beispiel:

Ruder: „Ritscha“	**Besen: „Bitscha“**	**Steuer: „Hui!“**
Ruderbewegung	**Spur verwischen**	**Nach vorne zeigen**
vorwärts	**rückwärts**	**vorwärts**

Die Dreiergruppen führen ihren Hexenflug vor.

Die Dreiergruppen stellen jetzt Vasilisa, die Puppe und die Hexe dar.

Vasilisa spricht sehr vorsichtig mit Baba Jaga! Wenn sie etwas Falsches sagt, wird die Hexe wütend! Sage nur, was die Puppe einflüstert. Baba Jaga ist misstrauisch, schimpft, droht. Sie wartet nur darauf, bis Vasilisa einen Fehler macht. Belauert euch gegenseitig! Die Rolle wechselt drei Mal.

Bevor Sie Szene 8 vorlesen, fragen Sie die Kinder, was Vasilisa in der letzten Stunde bei Baba Jaga arbeiten musste. Notieren Sie die Arbeiten auf große Notizblätter und hängen Sie diese auf. (Das Schwarzlicht kommt erst nach der Rollenwahl ins Spiel. Bitte auslassen!)

Nach dem Vorlesen hängen Sie noch dazu:

Hexenkleider waschen	**Hexenhaus putzen**	**Hexenbrei kochen**	**Weizen und Mohn trennen**

Dann dürfen die Kinder frei spielen.

Ausklang: Gespräch über das Zusammenspiel der Gruppe

Ausblick: Nächstes Mal begleiten wir Vasilisa nach Hause!

SE 9: Der Heimweg

Baba Jaga lobt Vasilisa und ermuntert sie, dass sie Fragen stellt. Aber sie warnt auch. Wer zu viele Fragen stellt, altert vorzeitig. Vasilisas Fragen: Wer ist der weiße Ritter? – Baba Jagas Sohn, der Morgen, der Zar über das ganze Land. Wer ist der rote Ritter?- Baba Jagas Sohn, der Tag. Wer ist der schwarze Ritter? Baba Jagas Sohn, die schwarze Nacht. Baba Jaga ermuntert Vasilisa, dass sie weitere Fragen stellt, aber die Puppe warnt sie.

Abschied: Vasilisa bedankt sich. Sie hat keine Fragen mehr. Baba Jaga staunt. Warum fragt Vasilisa nichts mehr? Warum ist sie so weise? Vasilisa antwortet: „Der Segen meiner Mutter ruht auf mir!“

Baba Jaga wird wütend. In ihrem Haus wird kein Segen gebraucht. Vasilisa soll das Feuer nehmen und verschwinden. Sie soll eine Latte aus dem Hexenzaun brechen und gehen. Die Puppe warnt: Vasilisa soll nicht danke sagen! Vasilisa bricht eine Latte mit einem glühenden Totenschädel vom Zaun und geht wortlos weg. Beim Rückweg wird Vasilisa zuerst vom Schwarzen Reiter, dann vom roten Reiter und zuletzt vom weißen Reiter begleitet. Zauberwaldmusik. Am Waldrand fliehen die Räuber mit Geschrei davon.

Zuhause: Die Irrlichter und der Reiterzug bilden einen Halbkreis. Um das Zuhause reitet der schwarze Reiter und gibt die Szene frei: Die Stiefmutter und die Schwestern klappern mit den Zähnen und streiten: „Du bist schuld!- Nein, du bist schuld.“

Sie erschrecken, als Vasilisa kommt und den Herd anzündet. Sie wird scheinheilig von allen begrüßt, aber sie will nur schlafen und geht ins Bett. Das Feuer flackert unheimlich. Der Stiefmutter graut. Irrlichter kommen mit ihren Lockrufen.

Der schwarze Ritter nimmt die bösen Weiber mit in den Zauberwald.

Schwerpunkt: Reihenübungen im Kreis. Emotionen spielen, nicht haben! „Wonnegrausen“

Material: Orff-Instrumente, Steine, Hutmasken

Überblick: Wir stimmen mit einem Rückgriff auf die letzte Stunde ein. Es folgen Übungen im Kreis mit Gesten und Emotionen zeigen. Die Übung des Rückweges wird durch eine Imaginationsübung eingeleitet. Kein Kind emotional überfordern!

Ankommen: Die Instrumente herrichten, freies Spiel mit Steinen und Instrumenten.

Einstimmen: Szene 8 nochmals bearbeiten: Gehen im Raum. Mit Klangzeichen die Kommandos beginnen und enden: Hexenflug! Putzen! Gehen! Waschen! Hexenflug! Kochen! Gehen! Halt!

Spielzeit:

Sitzkreis: Lesen Sie Szene acht in drei Abschnitten vor: **Vasilisas Fragen** –Lassen Sie in der Runde immer ein Kind fragen, das nächste antworten und dazu Gesten mit den Armen machen: der Morgen – Halbkreis über dem Kopf öffnen; der

Mittag – Halbkreis vor dem Bauch öffnen; der Abend Halbkreis nach unten öffnen.

Wütende Hexe: Baba Jaga wird wütend. Nacheinander aufstehen, einer wütender als der andere.

Szene 9, Rückweg: Schaut euch, während ich vorlese, den Rückweg im Kopfkino an!

Vierergruppe: **Zu Hause: Stiefmutter und Stieftöchter:** Wer den anderen beschuldigt, geht vorwärts, der Beschuldigte geht rückwärts.

Die Steigerung: Zittert alle vor Kälte! Erstarrt vor Kälte! Macht fast erstarrt vor Kälte die gleiche Übung!

Vasilisa scheinheilig begrüßen. Geht jetzt der Reihe nach an Vasilisa vorbei, begrüßt sie scheinheilig und setzt euch wieder in den Halbkreis!

Das Feuer: Stiefmutter und-Töchter schauen ins Feuer. Alle Kinder klopfen leise Irrlicht- Rhythmen und machen ihnen Angst. (Vorsicht! Das „Wonnegrausen“ darf nicht umschlagen in wirkliche Angst!)

Freies Spiel zu dritt. Zur Wiederholung können jetzt die Kinder in Dreier-Gruppen verschiedene Szenen üben.

Ausklang:

Halbkreis: Zum Schluss lassen Sie wechselnde Gruppen der Reihe nach im Zusammenhang die Szenen sieben bis 9 vorspielen.

Ausblick: Lesen Sie den Schluss vor und kündigen Sie die Rollenwahl an! Das Finale wird erst im zweiten Teil geübt!

Finale: Es wird hell. Vasilisa und die Puppe kommen ins Zimmer und wundern sich. Da kommt der weiße Ritter mit Zarenkrone statt Helm und verbeugt sich vor Vasilisa. Er ist der Zar und Herrscher über das ganze Land und er braucht eine Zarin, die mutig und weise ist und bittet Vasilisa, seine Frau zu werden.

Der rote Ritter reicht ihm Krone und Mantel für Vasilisa, der weiße Ritter krönt sie.

Das ganze Volk kommt zur Hochzeitsfeier. Hochzeitslied. Der Hochzeitszug formiert sich und zieht durch den Saal.

Die Rollenkarten für die Wahl legen Sie im Kreis auf den Boden.

Vasilisa	**Baba Jaga**
Stiefmutter	**Hexentochter**
Stiefschwester	**Irrlicht**
Puppe	**Zauberbaum**
Räuberhauptmann	**Quelle**
Räuber	**Hexenzaun**
Weißer Ritter	**Ritterknappe**
Roter Ritter	**Waldkauz**
Schwarzer Ritter	**Schwarzlichtspieler**
Vater	**Mutter**

Die Rollenwahl und Arbeit nach dem Szenenheft für Kinder

Die Kinder haben nun alle Rollen kennengelernt und der Ablauf des Stückes ist bekannt. Nun geht es darum, den Ablauf des Stückes wiederholbar zu machen und den Kindern feste Rollen zuzuweisen.

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

Die Rollenwahl ist nicht nur eine Einübung demokratischer Verhaltensweisen, sondern auch eine Stärkung der kindlichen Persönlichkeit: Sich durchsetzen, nachgeben können, neue Wege suchen, mit der Rolle auch sich selbst finden, Zuwendung geben, Zuwendung annehmen, Konkurrenz ausleben im menschlichen Miteinander, ohne Machtspiele und Siegermentalität. Wie sie verläuft, erfahren Sie im Einführungsteil Heft 1, Seite 16 (Kostenloser Download).

Im nachfolgenden Übungsteil steht das Körperlernen im Vordergrund. Aus dem freien Rollenspiel wird, wo es zur Klarheit des Stückes nötig ist, das geführte Rollenspiel. Aber lassen Sie die selbst entwickelten Szenen offen bis zum Schluss der Übungen! Lassen Sie neue Figuren zu, neue Inhalte, wenn dadurch keine Längen entstehen! Schreiben Sie die Szenenvorlage um, wenn die Spieler neue Bedeutungen einführen, zum Beispiel Hexentöchter oder begleitende Tiere.

Die Spieler sind nicht mehr ganz einander zugewandt, sondern auch dem Publikum. Nach vorne sprechen, den Rücken nicht dem Publikum zuwenden, deutlich sprechen, das lenken Sie am besten ohne Kommentare, aber mit Ihrem eigenen Abstand zur Bühne und mit Handzeichen. So kommt weniger Spannung auf, mehr Konzentration. Mit dem Publikum in Kontakt zu treten genießen die Kinder ganz besonders, wichtig sind aber Abmachungen für die Grenzen, zum Beispiel, wenn die Hexen Kinder aus dem Publikum mit den langen Spaghetti füttern. Zum Beispiel: Zum ganzen Publikum reden, die Kinder, die eine Nudel bekommen, hochziehen, höchstens drei Kinder füttern!

Phase II: Vom Spielen zum Vorspielen

Die Bühne aufbauen und ausprobieren: Bühne und Kopfschmuck

Sollte keine Guckkastenbühne vorhanden sein, reicht ein **Podium** in Höhe der Schülertische mit Langbänken als Aufstiegshilfen ringsum. Die Schülertische lassen Sie mit Hilfe der Eltern oder des Hausmeisters mit Spanplatten belegen und befestigen.

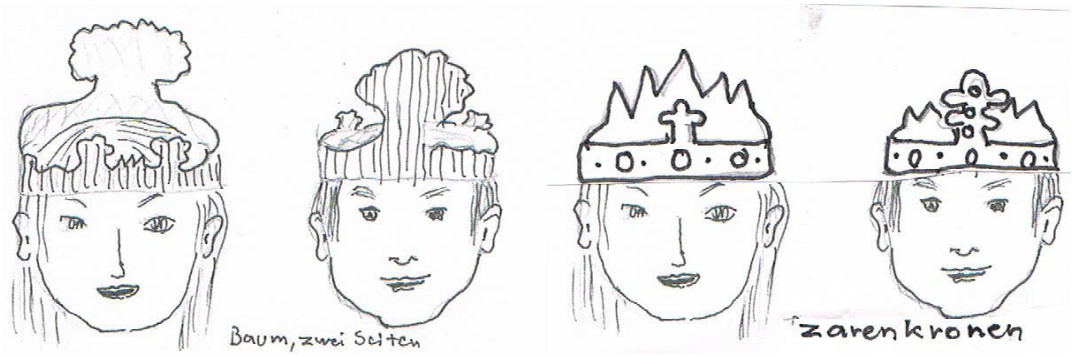
Alle Styropor- Teile lehnen mit der schwarzen Seite nach vorne an der Rückwand.

Die Fenster und Rückwände werden mit schwarzer Silofolie abgedeckt. Links und rechts unter den Langbänken sind die Requisiten und Kostümteile für die Spieler in markierten Kisten und Körben.

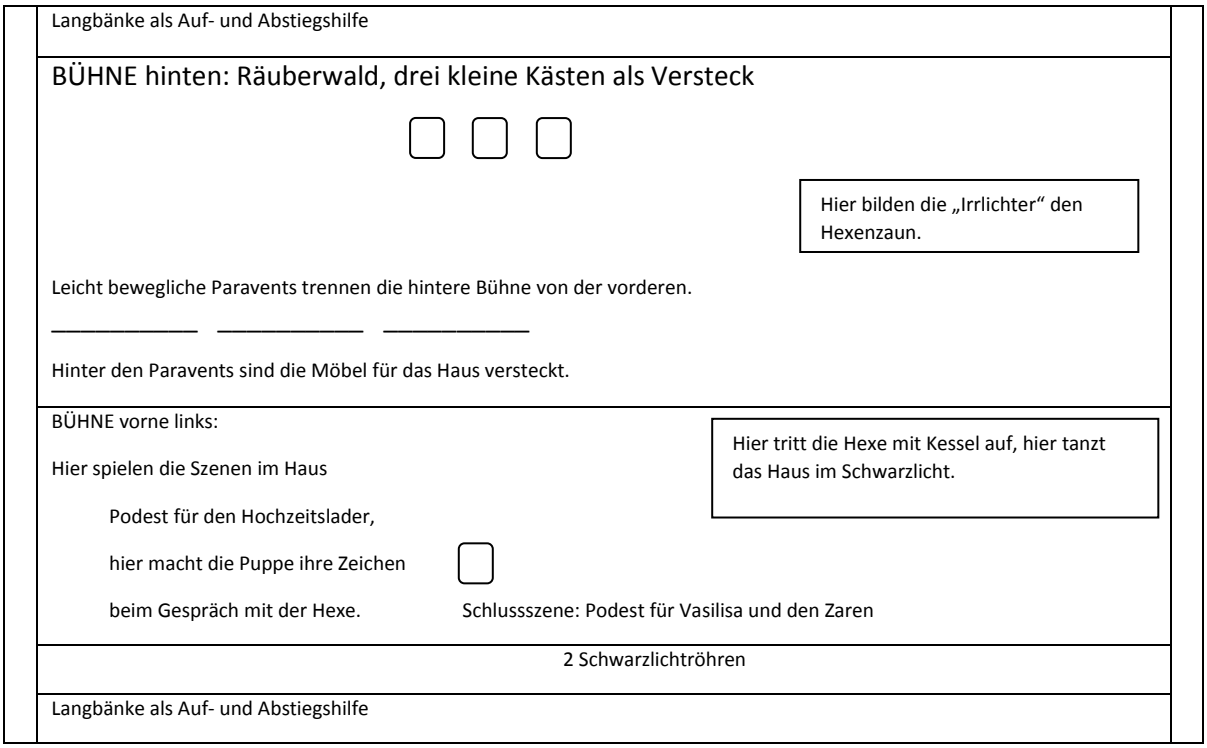
Die Nebelmaschine für die Schlussszene stellen Sie – gut gesichert- auf einem Möbelroller bereit. Proben Sie die Bedienung ohne Kinder in einer stillen Stunde! Notieren Sie die Aufheizzeit! Wenn die böse Familie abgeholt wird, verstärken ein paar Nebelstöße die Wirkung. Einzelprobe!

Im Zuschauerbereich wird ein breiter Mittelgang gestellt. Die Schleppen der Ritter (Maler-Folien, Silofolien) sind so lange wie der Zuschauerblock. Als Kopfschmuck tragen die Ritter Fahrradhelme.

Für Kinder im Grundschulalter sind Masken und sogar Halbmasken durch die Einschränkung des Atems und der Sicht eine zu große Belastung. Deshalb tragen sie die Masken als Kopfschmuck. Sie sind leicht aus Wellpappe herzustellen und lassen sich flach aufbewahren.



Die Schwarzlicht- Kulissen lehnen unter schwarzen Verstecktüchern verborgen hinter der Bühne an der Wand.



Das ist eine Skizze der Spielräume für das Theaterstück „Vasilisa die Weise“. Bitte teilen Sie die Maße nach Ihren Gegebenheiten ein! Manchmal gib es eine Beleuchtungsanlage, so dass Sie die Schwarzlichtröhren nicht am Bühnenboden aufbauen müssen.

Vielleicht können Sie Ausstellungstafeln für die Paravents ausleihen? Wenn nicht, bauen Sie Paravents aus Dachlatten und Silofolie: eine Seite weiß, die andere Seite schwarz.

Aufbau: Die Kinder messen mit ruhigen Schritten Länge, Breite, Diagonale und Aufstiegshilfen aus. Dann machen Sie Kreidezeichen auf den Boden, wo die kleinen Kästen stehen sollen, wo die Paravents sind, wo die „Möbel“ und der Ofen des Hauses. Nach diesem Aufbau lassen Sie die Kulissen und Kisten aus dem Übungssaal in den Theatersaal bringen und räumen Sie alles griffbereit ein. Schon jetzt ernennen Sie die Verantwortlichen für jede Kiste und die Kulissen und heften deren Namen an die Gegenstände. Die Sachen sollen immer am gleichen Platz aufgehoben werden, wo andere Hallennutzer sie nicht beschädigen oder durcheinander bringen können.

Die Spieler warten auf ihre Auftritte links und rechts der Bühne auf den Langbänken, aber in den ersten Übungsstunden bauen Sie zwei Langbänke vor der Bühne auf, damit die Theaterkinder den Fortgang besser verfolgen können.

Übungsstunde 1: Weg auf die Bühne

Einstimmen:

Impuls: Stelle dir vor, du stehst jetzt in deiner ersten Rolle auf der Bühne. Wer steht neben dir? Was tust du zuerst? Welche Aufgabe hast du gerade?

Übungszeit:

Szene 1: **Einzug** der Hochzeitsgesellschaft in den „Saal“, Aufstellung der Mitwirkenden.

Rückwärts: Stellt euch vor, ihr seid in einem alten Film und der Vorführer lässt den Film jetzt rückwärts laufen! – Vorsichtig spielen die Kinder rückwärts.

Einzug 2: Die Szene spielen wie vorher, der Hochzeitslader rückt einen Paravent nach rechts und winkt die Gesellschaft in den Saal. Alle steigen nach der Szene rechts hinter dem Paravent ab und setzen sich rechts auf die Langbank. Die „Eltern“ steigen links wieder hoch, die Mädchen bleiben auf der Bühne und rücken die Möbel nach vorne.

Szene 2: Zeigen Sie den Spielern ihre Standplätze und Laufwege und lesen Sie Szene 2 vor. – Durchführung.

Aufräumen: Alle Kulissen und die Kisten mit Requisiten und Kostümen lassen Sie in ein Nebenzimmer tragen und einräumen. Die Möbel und Stellwände bleiben stehen.

Schlussspiel: (Version des alten Kinderspieles „Katz und Maus“:) Die Kinder stehen in zwei bis drei Reihen hintereinander und geben sich die Hände. Wenn die Puppe „rechts“ ruft, drehen alle eine Vierteldrehung nach rechts und fassen die Hände des neuen Nachbarn. Ein Räuber will Vasilisa fangen, aber er darf nur die Reihen entlanglaufen, nicht durchbrechen. Vasilisa darf durchschlüpfen wo sie will. Kommt sie trotzdem in Gefahr, ruft die Puppe wieder „links“ und die Reihe schließt sich in der anderen Richtung. Je nach Zeit wechseln Sie die Spieler.

Ausblick: Wer zu Hause schwarze Klamotten hat, soll sie nächstes Mal anziehen, denn da lernen wir das Schwarzlicht-Theater kennen. Alle Schwarzlicht-Spieler brauchen bis zu den Aufführungen schwarze Kleidung von Kopf bis Fuß: T-Shirt mit Ärmeln, Leggins und Socken.

Übungsstunde 2: Einführung ins Schwarze Theater

Nutzen Sie für Erklärungen die Extrablätter: K-Schwarzlichtszenen: Vasilisas Traum von der Mutter und: K-Bei Baba Jaga

Vorbereitung: Richten Sie in einem fensterlosen Raum (Garderobe oder Kellergang) Sitzbänke her, eine Schwarzlichtlampe mit abgeklebten Kabeln und die Paravents mit der schwarzen Seite an der Wand.

Einstimmung: Lassen Sie die Kinder bei Licht im Raum auf den Bänken sitzen und erklären Sie ihnen den nächsten Schritt:

Wir verlassen jetzt alle den Raum. Jeder bekommt eine Schwarzlicht – Requisite oder eine Kulisse in die Hand und geht damit in das dunkle Zimmer.

Lehnt euren Schwarzlicht-Gegenstand an die Wand und setzt euch auf die Bank.

Übungszeit: Wenn die Kinder die Sachen benannt haben und wissen, in welcher Szene sie vorkommen, lassen Sie die Kinder mit ihren Requisiten bei Licht frei experimentieren:

Das Geschenk der Mutter: Aufmarsch der Matrioschkas

Die Irrlichter unterwegs,

Die Irrlichter als Zaun

Die Hexe im Kessel

Das Hexenhaus tanzt

Weizen und Mohn trennen

Drei Hände mahlen Mehl, pressen Öl

Vasilisa, die Puppe, Stiefmutter und Stiefschwestern und der Vater proben **auf der Bühne Szene 2.**

Aufführung: Jetzt führen die Kinder ihre Schwarzlicht-Experimente vor.

Nachdem aufgeräumt ist, schauen alle Szene 2 an. Szene 3, das Geschenk der Mutter, wird angefügt. Gespräch, Lob, Vorschläge von allen Mitspielern dazu sind erwünscht.

Ausklang: Stellt euch eure Rollen für die nächste Theaterstunde vor! Falls ihr gute Ideen für die Fernsehsendungen habt, könnt ihr sie einbringen. Lesen Sie Szene vier vor!

Übungsstunde 3: Wiederholung Szenen 2 und 3 ; Szene 4

Einstimmung: Alle Kinder sitzen vor der Bühne. Sie lesen die Szenen 2 und 3 vor und die Kinder stellen sich ihren Anteil vor. Fragen Sie, wer jetzt keinen Auftritt hat und bitten Sie diese Kinder, Regieassistenten zu sein.

- Stehen die Spielenden an einem guten Platz?
- Spielen sie zum Publikum gewendet?
- Reden sie deutlich?
- Passt der Text?
- Spielen sie sich zu sehr in den Vordergrund?
- Spielen sie zu wenig?
- Sind sie konzentriert, auch wenn sie nicht dran sind?

Teilen Sie jedem Regieassistenten ein bis zwei Spieler zu, dass zur Besprechung mehrere Kinder miteinander sprechen!

Übungszeit:

Wiederholung Szenen 2 und 3

Während die „Regieassistenten“ mit den Spielern ihre Beobachtungen bereden, richten alle anderen ihre Fernseh-Szenen her. Fassen Sie das Gespräch zusammen.

Vorbereitung Szene 4: Zeitlupe

Nummerieren Sie die Fernsehszenen durch und lassen Sie die Kinder mit den Requisiten hinter den Paravents so aufstellen, dass der Wechsel zügig klappt.

Erklären Sie den Spielern jetzt, dass sie die Szene zur Übung in Zeitlupe spielen sollen, weil die schnellen Wechsel so schwer sind.

Spiel Szene 4 — Anschließend folgt die Szene im Normaltempo. Überlegen Sie, wie Sie die Szene straffen können, damit nicht zu viele Fernsehszenen das Spiel in die Länge ziehen. Notieren Sie, welche Einzelproben hilfreich sind.

Ausklang: **Spiel Szene 1 bis 4**

Ausblick: Nächstes Mal sind wir schon bei den Räubern angekommen. Schaut die Welt zwischendurch mal mit Räuberaugen an! Welche Dinge gab es im „Räuberland“ noch nicht? Gute Ideen brauchen wir immer!

Übungsstunde 4: Szenen 5 bis 6

Einzelprobe: Schwarzlichtszenen. Bestellen Sie alle Kinder, die in der 5. Übungsstunde Schwarzlichtszenen spielen, 45 Minuten früher zur Probe in das dunkle Übungszimmer und proben Sie mit ihnen: Die Übungsschritte finden Sie im Kinderheft.

Das Hexenhaus tanzt, es tanzt Vasilisa davon, es ist sauber.

Weizen und Mohn auslesen

Weizen mahlen, Mohn auspressen

Diese Szenen dürfen die Kinder selbständig vor der fünften Stunde üben. Dann beginnen Sie die gemeinsame Probe.

Einstimmung: Ihr seid faule Räuber, aber euer Kommandant bringt euch auf die Beine! Beim ersten Kommando gähnt ihr nur, beim zweiten räkelt ihr euch, beim dritten steht ihr gerade, beim vierten marschiert ihr auf Kommando.

Übungszeit:

Szenen 5 — Lesen Sie die Szene 5 vor.

Jedes Kind bedenkt wieder seine Rolle. Wer kein Räuber oder Jogger ist, schaut zu und bringt seine Ideen ein.

Szene 5: Lassen Sie mehrere Durchgänge spielen!

Szene 6: Denkt jetzt an eure Rollen im Zauberwald. Richtet eure Requisiten und die Musikinstrumente her.

Teilen Sie die Kinder ein: Gruppe mit Steinen, Gruppe mit Instrumenten, Zwei Kinder mit Gießkanne, Gruppe mit Folien.

Dirigieren Sie das Spiel mit Zeichen: Faust bedeutet Steine, Fingerzappeln bedeutet Instrumente, flache Hände bedeutet Folien, Faust vor dem Mund bedeutet Gießkanne.

Die Hände geschlossen vor dem Körper bedeutet Stille, je weiter die Hände auseinandergehen, desto lauter spielen die Kinder und umgekehrt.

Lassen Sie die Gruppen nacheinander einzeln spielen, dann immer zwei zusammen, dann alle drei.

Wenn Sie nur eine Gruppe stoppen wollen, machen sie ihr Zeichen mit einer Hand, mit der anderen winken Sie ab.

Wenn Ihnen das zu schwierig ist, ernennen Sie drei Dirigenten, jeder steht für eine Gruppe, und geben Sie den Dirigenten anfangs leise Anweisungen.

Szene 6, Aufbau Lesen Sie diese Anweisung vor der Theaterstunde und markieren Sie am Boden die verschiedenen Ausgangspunkte. Rechts und links sind vom Publikum aus gesehen. Passen Sie die Vorgaben an Ihre Verhältnisse und Ergebnisse an!

Die Szene erstreckt sich über den ganzen Raum. Die drei Reiter stehen mit ihren langen Folienmänteln am Halleneingang, die „Irrlicher“ mit ihren Instrumenten und Baumhauben stehen rechts auf der Bühne und verteilen sich nach dem Fangspiel zwischen den Räubern und Vasilisa und der Puppe auf der ganzen Bühne. Vasilisa und die Puppe stehen links im Bühnenvordergrund.

Vasilisa und die Puppe gehen in Zeitlupe. Die Irrlichter wollen Vasilisa mit den Guiros zu sich locken, aber die Puppe klopft mit den Steinen und bringt sie auf den richtigen Weg. Vasilisa geht zickzack, in den Hintergrund zu den Irrlichtern, in den Vordergrund zur Puppe. In der Bühnenmitte stellt sie sich auf den kleinen Kasten und schaut ins Publikum. Der schwarze Reiter kommt mit Rascheln und wehendem Mantel zur Bühne, umkreist Vasilisa und winkt ihr, sie solle kommen. Kaum ist er nach rechts verschwunden, kommt der rote Reiter, dann der weiße. Die Puppe nickt, jetzt soll Vasilisa folgen. Der weiße Reiter geht nicht nach rechts ab, sondern macht einen Bogen im Hintergrund nach links und weist, bevor er verschwindet, nach rechts.

Die Irrlichter nehmen die Baumhauben ab und setzen die Gruselhauben auf. Sie bilden eine Kette, die hinter dem zweiteiligen Hexenhaus hin und her tanzt.

Durchführung: Denken Sie daran, die Szene wird mit möglichst wenigen Anweisungen aufzustellen! Sie führen die Kinder an ihre Ausgangsplätze und nicken, wenn sie ihre Einsätze haben.

Ausklang: Nach dieser schwierigen Prozedur haben die Kinder ein lockeres Spiel verdient:

Jeder greift sich ein Instrument seiner Wahl und darf fünfmal mit geschlossenen Augen „Komm, Vasilisa komm“ klopfen, laut oder leise, alleine oder mit anderen, mit Pausen oder am Stück. Wenn sie gut aufeinander hören, entsteht eine schöne „Musik“.

Anmerkung: Bitte passen Sie diesen Szenenaufbau Ihren Verhältnissen an!

Übungsstunde 5: Szenen 7/8/9

Einzelproben: Bestellen Sie die Hexe, die Hexenkinder, Vasilisa und die Puppe eine halbe Stunde vorher ein. Üben Sie mit den Kindern nach Szenenvorlage Standpunkte, Laufwege, Gesten und Sprache, mit den Hexen auch den Flug im Hexenkessel.

Begrüßen Sie die Schwarzlicht-Spieler und richten Sie mit ihnen den Raum und die Requisiten her! Sie dürfen heute selbständig üben. Zum Beginn der Stunde kommen alle in die Theaterhalle.

Einstimmen: Verdunkeln Sie den Raum und schalten sie das Schwarzlicht ein.

Je die Hälfte der Gruppe tanzt mit ihren Requisiten ohne einander zu überdecken über die Bühne, der Rest sieht zu. – Wechsel

Übungszeit: Lesen Sie die Szenenvorlage vor!

Einweisung: Weisen Sie den Theaterkindern wortlos ihre Ausgangspunkte und Laufwege zu und üben Sie die Auftritte:

- Der weiße Reiter zeigt nach rechts und verschwindet nach links.
- Das Hexenhaus tanzt rechts im Schwarzlicht hervor, keine Überschneidungen der Haushälften! Man sieht nur drei Hühnerbeine des Hexenhauses, ein Bein ist schwarz und dadurch unsichtbar.
- Die Irrlichter drehen die Hüte vorne das Irrlicht, hinten die Totenköpfe)und bilden eine Reihe, die im Hintergrund der Bühne sich dehnt und eng wird.
- Die Hexen fliegen von links herbei. Beim Gespräch zwischen den Hexen und Vasilisa stoppen alle Bewegungen, das Licht wird heller.
- Die Hexen fliegen mit Krach nach rechts davon, drehen hinter der Bühne den Kessel zur schwarzen Seite um und tragen ihn hinter der Bühne nach links für den nächsten Auftritt.
- Schwarzlicht: Vasilisa soll das Haus putzen, aber es witscht ständig davon: Es tanzt auseinander und wieder zusammen, in die Höhe und wieder auf den Boden. Vasilisa erzählt dem Publikum ihren Ärger.
- Vasilisa will das Hexen-Hemd waschen, aber aus dem Korb kommt eine ganze Kette Hemden. So viele Hemden! Vasilisa setzt sich auf den Kasten in der Mitte und weint.
- Die Puppe singt Vasilisa in Schlaf. Sie bittet das Publikum, ihr beim Putzen und Waschen zu helfen.
- Vasilisa erwacht und freut sich. Aber die Puppe ist ganz schwach!

- Vasilisa kocht schnell den Brei: Hinter dem kleinen Kasten vorne ist ein Topf mit superlangen gekochten Spagetti versteckt. Den holt Vasilisa samt Kochlöffel auf den Kasten und rührt ein paarmal um. Dann füttert sie die Puppe. Diese wird wieder stark.
- Sprechszene: Die Hexen kommen geflogen, staunen und essen die Spagetti. Sie fragen das Publikum, wer probieren möchte und füttern einige Kinder. Wenn sie wieder auf der Bühne sind, sollen die Zuschauer, die etwas gegessen haben, an ihre Nasen langen, ob sie schon gewachsen sind. Die Hexen ärgern sich, dass die Nasen nicht gewachsen sind.

Die folgende Szene kann bei weniger Spielern weggelassen werden:

Jetzt bekommt Vasilisa noch zwei Aufgaben: Sie soll den Weizen vom Mohn trennen, dann soll sie das Mehl mahlen, den Mohn pressen. Ausführung siehe Kinderheft!

- Sprechszene: Vasilisa steigt auf den kleinen Kasten vorne und stellt der Hexe die Fragen.
- Die Hexe rast wütend hin und her, Vasilisa nimmt einen Zaunpfahl.
- Der schwarze Reiter bedeckt mit seinem Mantel das Hexenhaus. Es verschwindet.
- Er begleitet Vasilisa. Die Irrlichter klopfen freie Rhythmen.
- Der schwarze Reiter hält seinen Mantel hoch. Dahinter richten die Stiefschwestern das Zimmer und den „Ofen“. Sie schalten die Nebelmaschine an. Der schwarze Reiter umrundet die Szene und gibt sie frei.
- Sprechszene: Die Stieffamilie streitet- jeder beschuldigt jeden.
- Vasilisa bringt das Feuer und zündet den Ofen an.
- Die Familie begrüßt Vasilisa scheinheilig. Aber Vasilisa geht zu Bett.
- Die Schwestern sehen Gespenster im Feuer. Sie fliehen in Panik auf und davon. Der schwarze Reiter nimmt sie mit.

Ausklang: Zusammenfassung: Teilen Sie Kaugummis aus!

Ich lese euch nochmal die Szenen vor und ihr tut nichts! Setzt euch bequem hin, kaut und hört zu!

6. Übungsstunde: Das Finale und der Anfang

Vorbereitung: Das Finale wird vorbereitet. Die Kinder tragen ihre Festtagskleidung: Hüte und Schleier. Sie legen alle Kulissen und Requisiten da bereit, wo sie zuerst in Einsatz kommen. Die „Inspizienten“ prüfen mit ihrer Liste die Vollständigkeit.

Einstimmen: Lesen Sie das Finale vor!

Übungszeit: Führen Sie die Schlussszene:

Stellen Sie das Licht auf „Morgenlicht“ ein.

Vasilisa kommt mit der Puppe ins Zimmer, sie schauen um sich und zucken mit den Schultern. Sie räumen auf und stellen einen kleinen Kasten von hinten neben den Kasten vorne. (Wenn sie dazu sprechen wollen, können sie das tun.)

Sie schauen in Richtung Saaleingang. Der weiße Reiter kommt auf die Bühne. Er wird vom Volk begleitet, das seinen Mantel trägt. Raschelgeräusche. Der weiße Reiter fragt Vasilisa, ob sie seine Zarin werden will, die Puppe nickt heftig und Vasilisa antwortet mit Ja. Sie steigen auf die Kästen.

Das Volk trägt die weiße Schleppe hinter die Kästen und reicht sie dem Zaren. Er hängt den Mantel um Vasilisa und um sich.

Von links und rechts kommen auf der Bühne der schwarze und der rote Reiter an. Sie überreichen dem Zaren zwei Kronen, eine für Vasilisa, eine für sich.

Das Volk jubelt, singt das Hochzeitslied und tanzt.

Wiederholung: Wenn die Gruppe nicht mehr als fünf Unterbrechungen braucht, gibt es eine süße Pause!

Vorbereitung der Szenen 1-3: Lesen Sie die Szenen vor und deuten Sie gleichzeitig auf der Bühne an, wo die Szenen spielen.

Die Kinder richten bis Szene 3 (Geschenk der Mutter) alles am richtigen Platz her.

Vorspielen Szene 1 – 3 Machen Sie Notizen, welche Einzelproben Sie brauchen! Geben Sie die Einladungen dazu gleich mit! (Szenenbesetzungsplan!)

Ausklang: Lob für die Kinder, organisatorische Hinweise.

Ausblick: Nächstes Mal üben wir von der Stieffamilie bis zum Schluss. Ob wir das schaffen?

7. Übungsstunde: Die Gesamtproben

Die mitwirkenden Gruppen kommen dazu. Zwar werden sie auf ihre Plätze eingewiesen, aber sie dürfen bei den ersten Proben während des Spiels auf den Zuschauerplätzen sitzen, dass sie das Spiel kennenlernen.

Endlosproben: Möglichst nur eine oder zwei, am Wochenende oder am Freitagnachmittag!! Besprechungen mit den Kollegen direkt nach den Übungszeiten.

Hauptprobe: Vor der Hauptprobe besprechen Sie alle Szenen, die präzisiert werden sollen.

Szenenbesetzung / Name:

Probenplan: Einzelszenen vorwegnehmen oder präzisieren:		
Das Hochzeitsfest	Hochzeitslader, Vater, Stiefmutter, Vasilisa, Stiefschwestern, Tänzer, Sänger, Volk	Kleiner Kasten, geschmückter Besen für Hochzeitslader, Zimmer - mit Stellwand abgedeckt
Die bösen Schwestern	Vater und Stiefmutter, Vasilisa, Stiefschwestern	Zimmer: Ofen mit Nebelmaschine, Sessel, Tischchen, Paravent: eine Seite schwarz, die andere mit Tapete, Spielsachen
Die gute Mutter	Mutter, Vasilisa, Puppe, vier Träger, ein Beleuchter	Schwarzlicht, fünf Matrioschka – Figuren
Schwarzlicht-Mannschaft	Matrioschka-Szene, Ofen, Hexenhaus: Tanz auf drei gelben Füßen, Hexenzaun, Mohn und Korn trennen	Schwarzlicht – Requisiten, Bastelmaterial
Vasilisa wird schikaniert	Vasilisa, Puppe, Stiefmutter, Stiefschwestern, Fernsehteam	Zimmer, Besen, Eimer, Lappen, Fernseher, Requisitenkisten für die Fernsehszenen
	Fernsehteam Szene und schnellen Wechsel üben.	Fernseher und Requisitenkisten
Vasilisa wird fortgeschickt	Vasilisa, Puppe, Stiefmutter, Stiefschwestern,	Zimmer, Fernseher
Bei den Räubern	Räuberhauptmann, Räuber, Jogger	Drei kleine Kästen als Räuberversteck, Räuberhüte und-jacken, Pistolen und Messer, Dose mit isotonischem Getränk, Handy, Turnschuhe mit Blinker
Vasilisa b**ei den Räubern**	Vasilisa, Puppe, Räuber	Publikum spielt mit
Zauberwald	Ritter mit Gefolge, Irrlichter (Bäume), Uhu	Fahrradhelme, Folien, Steine, Kopfschmuck, Taschenlampen
Bei Baba Jaga	Vasilisa, Puppe, Baba Jaga, (Hexentöchter),	Hexenkessel mit Ruder und Besen, Hexenzaun, Hexenhaus
Vasilisas Arbeiten	Vasilisa, Puppe, drei bis fünf Kinder als Hexenzaun, zwei Kinder für das Hexenhaus,	Hexenhemden; Korb mit Loch im Boden, kleiner Kasten vorne zum Abstellen. Schwarzlichtszene: Hexenhaus, Hexenzaun,
Hexenbrei und Vasilisas Abschied	Vasilisa, Puppe, Baba Jaga (und Töchter)	Breischüssel mit großem Löffel, Schwarzlicht: Netze mit Punkten: Mohn und Korn
Der Rückweg	Vasilisa, Stiefmutter, Stiefschwestern, Puppe, schwarzer Ritter	Schwarzlicht: Hexenzaun; Zimmer mit Ofen
Finale	Vasilisa, Puppe, Ritter, Tänzer, Sänger, Volk	

PHASE III: Die Aufführungen

Bitte entnehmen Sie die Ausführungen dazu dem Einführungsteil Heft 1, Seiten 19/20

Verlaufsskizze: Überblick, Zusammenwirken aller Gruppen

Da es keine Stichpunkte gibt, müssen die Gruppenleiter auf den Inhalt reagieren. Um das zu erleichtern, erhalten alle schon bei den Proben eine Verlaufsskizze.

Die Tanzgruppe kann zusätzlich als Hexenzaun, bei den Rittermänteln oder im Zauberwald mitwirken.		
Das Hochzeitsfest	Aufmarsch durch den Saal Aufstellung Rede des Hochzeitladers Tanz Vordergrund: Die Schwestern und die Tänzer Hochzeitslader, Volk verschwindet über die Hauptbühne.	Musikgruppe Vorspiel Chor Musikgruppe Tanzgruppe Chor singt mit
Die bösen Schwestern	Versprechen der Kinder, Abschied des Vaters, Verbrennen der Spielsachen	Spielzeug im Ofen: Nebelmaschine
Die gute Mutter	Vasilisa trauert und schläft ein. Gespräch mit der Mutter Die Puppe kommt. Die Puppe spricht mit Vasilisa. Die Mutter verschwindet. Gespräch und Tanz	Musik, Chor: Vorspiel: „Schlaf, schlaf“ wiederholen bis alle fünf Figuren stehen. Schwarzlicht, fünf Matrioschka – Figuren Vorspiel, Die Puppe singt: “Wenn du schläfst“ Musik, Chor: “Schlaf, schlaf“ „Wenn du schläfst“
Vasilisa wird	Vasilisa wird schikaniert, die Puppe	Fernsehszenen

schikaniert	stiftet Streit, Fernsehszenen	
Vasilisa geht		
Bei den Räubern	Räuberhauptmann, Räuber, Jogger	Musik: Laufmusik bei jedem Jogger-Auftritt
Vasilisa bei den Räubern	Vasilisa und die Puppe tricksen die Räuber aus.	Publikum spielt mit: Hase und Igel-Spiel
Zauberwald	Ritter mit Gefolge, Irrlichter (Bäume),	Zauberwald-eventuell Musik.
Bei Baba Jaga	Die Hexen landen. Vasilisa, spricht mit Baba Jaga und bekommt Arbeit.	Hexenspruch kann ausgeweitet werden für Musik und Chor.
Vasilisas Arbeiten	Das Hexenhaus tanzt davon, die Hexenhemden werden immer mehr Vasilisa wird in Schlaf gesungen. Die Puppe beruhigt Vasilisa.	Schwarzlichtszene: Hexenhaus, Hexenzaun, Publikumsspiel: Vasilisa in Schlaf singen
Hexenbrei und Vasilisas Abschied	Die Hexen fliegen davon. Vasilisa wird wieder in Schlaf gesungen. Die Puppe trennt Mohn und Korn .Baba Jaga (und Töchter)	Schwarzlicht: Netze mit Punkten: Mohn und Korn Publikumsspiel:Vasilisa in Schlaf singen
Der Rückweg	Der Hexenzaun tanzt. Weg durch den Zauberwald. Vasilisa zündet das Feuer an.	Schwarzlicht Zauberwaldmusik, Musik Ofen: Nebelmaschine, Schwarzlicht.
Finale	Vasilisa wird gekrönt und heiratet. Das Volk kommt zur Hochzeitsfeier.	Musik und Chor

Textergebnis aus einer Grundschule: 1. bis 4. Klasse

Warum ein Textergebnis, wenn die Kinder das Stück in ihrer Sprache darbieten sollen?

Verschaffen Sie sich mit dem Textergebnis einen ersten Eindruck. Während der sprachlichen Arbeit mit den Kindern können Sie anhand dieses Textes Ihren Text auf Sinnlücken prüfen und ihn mit Ihren veränderten Inhalten ergänzen. Nehmen Sie ihn als Anregung für Ihre Ausführung, nicht als Vorbild! Obwohl die Kinder den Text selbst entwickelt haben, ist er nicht für die Schüler zwischen sieben und zwölf Jahren zum auswendig lernen geeignet: Es würde sie sprachlich hemmen und ihnen das Verständnis des Inhaltes erschweren. Sie finden ihre Sprache für das Stück selbst!

Der Text in dieser Form ist nur geeignet für erwachsene Laienspieler und Jugendliche, wobei es schade wäre, ihnen den Weg über das freie Rollenspiel zu verkürzen.

Meine Situation:

Spielgruppe 12 Kinder der zweiten bis vierten Klasse.

Orff-Schulwerk sieben Kinder aus der dritten und vierten Klasse führte meine Kollegin.

Chor und Tanzgruppe aus den Klassen eins und zwei, ca. 30 Kinder (Da meine Kollegin einige Zeit erkrankt war, führte ich bei den Proben beide Klassen mit. In den Turnstunden lernten wir die Tänze. Die Teilnahme an den Aufführungen war freiwillig.)

Das Stück ist ein Beispiel, es kann auch mit „Konservenmusik“ in kleinerer Besetzung aufgeführt werden. Meine Empfehlung: Mussorgsky, Bilder einer Ausstellung.

Einzug: Das Hochzeitslied

Heut ist Hochzeit, heut ist Hochzeit,
kommt und singt und gratuliert
heut ist Hochzeit, heut ist Hochzeit,
heut wird schnabuliert!

Schaut nur, das schöne Paar,
glücklich und wunderbar,
fröhlich und wundersam
Braut und Bräutigam.

1. Szene: Die Hochzeit

Hochzeitszug: Der Vater heiratet die Stiefmutter. „Blasmusik“, Hochzeitslader, Brautpaar, die Töchter, die Gäste ziehen auf die Bühne.

evtl. Tanzeinlage: Krakowiak

Hochzeitsrede vor dem Gasthaus.

Hochzeitslader:

Wertes Krautkar, äh Brautpaar, werte Gäste!

Die traurigen Tage sind nun vorüber,

denn dieser Witwer bekommt wieder eine Frau,

diese ehrbare Witwe bekommt wieder einen Mann,

ihre grauslichen , äh , scheußlichen äh, schönlieblichen Töchter

bekommen einen Vater und die kleine, hübsche Vasilisa

bekommt eine Miefschlutter, äh Stiefmutter!

Das ist der Gröhl, warum wir heute grundeln, äh,

der Grund, warum wir heute gröhlen, nein,
feiern, Hochzeit feiern! Ihr seid alle eingeladen!

Im Supp dampft schon die Saale,

äh, im Saal dampft schon die Suppe,

hereinspaziert, hereinspaziert!

Die Bühne ist leer, die Musik verklingt.

2. Szene: Die neue Familie

Vasilisa und die neuen Schwestern mustern sich gegenseitig. Die Kammertür geht auf und die verliebten Eltern kommen heraus.

Vater: Vasilisa, hier ist deine neue Mutter! Versprich mir, dass du ihr immer folgen wirst!

Und hier sind deine neuen Schwestern! Sei nett und lieb zu ihnen! Streite nicht! Wir können nur alle zusammen glücklich werden, wenn ihr nett zueinander seid!

Vasilisa, versprichst du mir das alles?

Vasilisa: Ja, Vater, ich verspreche es dir!

Mutter: Und ihr, meine Töchter, versprecht, dass ihr dem Vater immer gehorsam seid!

Töchter: (kreuzen die Finger auf dem Rücken) Ja, Mutter, wir versprechen es!

Vater: Liebe Frau, du siehst, es wird alles gut! Mein Haus ist Dein Haus! Richte dir alles so ein, wie du es brauchst!

Mutter: Danke, lieber Mann! Zuerst werde ich hier für Ordnung sorgen! Du wirst staunen, wenn du wieder nach Hause kommst!

Alle Töchter: Auf Wiedersehn, Papa!

Mutter: (zeigt auf Vasilisas Spielsachen auf dem Boden)

Ja was ist denn das!

Töchter; Iiii, Vasilisas hässliche Spielsachen! Pfui!

Mutter: Lege deine Spielsachen alle hierher, Vasilisa!

Vasilisa: Ja, Mutter *(Sie räumt alles zusammen)*

Mutter: So, diese schmutzigen Sachen kommen jetzt dahin, wo sie hingehören! Ins Feuer damit!

Lachend gehen die Schwestern und die Stiefmutter. ab.

3. Szene: Vasilisa bekommt von ihrer toten Mutter eine Puppe

Vasilisa sitzt traurig neben dem Herd.

Vasilisa: Sie haben meine Spielsachen verbrannt! Und meine Schwestern haben gelacht! Wenn

das meine liebe echte Mutter wüsste! Aber
sie ist ja tot! Wie soll sie mir denn helfen?

Eine große Matrioschka - Puppe erscheint im Schwarzlicht und singt:

Das Wiegenlied

Schlafe, schlafe, Vasilisa,

schwer sind deine Arme.

Vasilisas armes Herz

schwer, dass Gott erbarme!

Schwarzlicht: Während des Liedes erscheinen der Reihe nach fünf farbig bemalte Matrioschkas aus verstärkten Styropor-Platten. Die Konturen sind mit weißer Schwarzlicht- Farbe nachgezogen. Man sieht also zuerst nur flackernde Konturen. Die erste Matrioschka hat statt Gesicht ein Loch, ein echtes Gesicht schaut heraus.

Vasilisa steht traumwandlerisch auf vom Herd und kommt in den Vordergrund zur Mutter-Matrioschka. Erst im Scheinwerferlicht wird die bunte Bemalung sichtbar.

Vasilisa: Mutter, liebe Mutter!

Matrioschka: Ja mein Kind, meine liebe Tochter! Ich
bringe dir ein Geschenk. Horch zu!

Die Mutter wiederholt das Lied, Vasilisa schläft ein, hinter der kleinsten Matrioschka schlüpft eine Puppe hervor, die genauso gekleidet ist wie Vasilisa. Die Puppe singt:

Wenn du schläfst, liebe Vasilisa,

steh ich auf und arbeite für dich.

Wirst du wach, liebe Vasilisa,

ei, dann füttre mich!

Die Puppe zaubert die Matrioschkas wieder ins Schwarzlicht und lässt sie verschwinden. Dann weckt sie Vasilisa und begrüßt sie.

Vasilisa: War meine Mutter wirklich da? Bist du jetzt meine neue Puppe? Dich werde ich aber vor der neuen Mutter verstecken! Dich darf sie mir nicht nehmen!

Puppe: Ich bin unsichtbar. Nur du kannst mich sehen!

(Eventuell mit dem Publikum kokettieren; „Könnt ihr mich sehen?“)

Sie tanzen zusammen und machen Spaß, bis die Stiefmutter und die Schwestern eintreten.

4. Szene: Die Stiefmutter und die Töchter schikanieren Vasilisa.

Mutter: So, Kindchen, nun wollen wir es uns ein bisschen bequem machen!

Töchter: Das ist mein Sessel! Hier sitze ich! Nein, das ist mein Sessel!

Vasilisa bekommt keinen Sessel.

Mutter: So, Kindchen, jetzt wollen wir uns ein bisschen hübsch machen! - Vasilisa, hole den Nagellack aus dem Bad! Ein bisschen flott!

Töchter: Vasilisa, bringe die Lockenwickel! Ich brauche einen Spiegel! Hole mir die Nagelfeile!

Mutter: So, und nun wird geputzt! Und zwar das ganze Haus vom Dachboden bis zum Keller und die Fenster dazu! Fang an, Vasilisa! Du hast heute Putzdienst!

Während Vasilisa putzt und die Damen sich hübsch machen, „hilft“ die Puppe Vasilisa, indem sie mit genau gleichen Bewegungen hinter Vasilisa arbeitet. Aber manchmal verlässt sie ihren Platz und zwickt eines der Mädchen. Diese fangen an zu streiten, die Mutter streitet mit und spricht dann ein Machtwort.

Töchter: Au, wer hat mich da gezwickt! - Das warst du! Du spinnst wohl! Hör auf, ich zwicke dich auch! Au, Mama, die ist so böse zu mir...

Mutter: Schluss jetzt! Aufhören mit dem Gestreite! Jetzt machen wir den Fernseher an, dann ist gleich Ruhe! Vasilisa, schalte den Fernseher an!

Fernseher: Peng, peng, wieher, wieher! Mein Colt ist schneller als dein rostiger Revolver!

Tochter: Vasilisa, schalte um! Ich will RTL sehen!

Vasilisa schaltet um.

Fernseher: ..mit ungebremster Waschkraft! Da steht mehr drauf als drin ist! Pluff, das Weißwaschmittel, wäscht so weiß, dass Sie nichts mehr sehen!

Tochter: So ein Mist! Schalt auf Kabelkanal!

Fernseher: Krokoschossies aus echtem Krokodilfleisch, die sind fein!

Mutter: Wer schafft hier eigentlich an!

Tochter: Ich natürlich! Schalte auf ARD!

Mutter: ZDF!

Tochter: Kabelkanal, Kabelkanal

Tochter: RTL!....

Der Fernseher wackelt und fällt um.

Mutter: So, jetzt haben wir die Bescherung! Jetzt hast du den Fernseher kaputtgemacht, Vasilisa! Du mit deiner blöden Umschalterei!

Töchter: Bäh, bäh, der Fernseher ist kaputt!

Mutter: Bring ihn sofort zum Richten! Und zwar von deinem Taschengeld!

Vasalisa: Ja, Mutter!

Vasalisa ab.

Mutter: Jetzt sind wir sie eine Weile los!

Töchter: Sie soll ganz abhauen! Alle Leute finden nur sie süß und hübsch und uns nicht! So kriegen wir nie einen Mann! Schick sie fort, Mutter!

Mutter: Wenn ich nur wüsste, wie wir sie loskriegen könnten!

Töchter: Wenn sie die Fenster putzt, werfen wir sie raus.

Mutter: Das geht nicht! Wenn sie nicht ganz tot ist, verrät sie uns!

Töchter: Wenn sie den Herd schürt, werfen wir sie rein!

Mutter: Und wie sollen wir das dem Vater erklären? - Ich habe eine bessere Idee! Wir löschen das Feuer im Herd und befehlen ihr, sie solle Feuer holen, im Wald, bei der Baba Jaga! Und die wird sie fressen!

Töchter: Juhu, und wir können nichts dafür!

Sie löschen mit einem Eimer Wasser das Feuer aus. Vasilisa kommt mit dem Fernseher zurück.

Vasilisa: Der Fernseher geht wieder!

Mutter: Vasilisa, du hast das Feuer ausgehen lassen! Womit sollen wir wieder Feuer machen?

Töchter: Mutter, mit ist so kalt! Mutter ich bin so hungrig! Mutter, es ist so dunkel hier!

Mutter: Da siehst du, was du wieder angestellt hast, Vasilisa! Du musst uns wieder Feuer holen, und zwar im Wald, bei der Baba Jaga. Geh, und lass dich ja nicht ohne Feuer blicken bei uns! Ab mit dir!

Vasilisa: Bei der Baba Jaga im Wald? Ich habe Angst!

Mutter: Angst hat sie! Erst lässt sie das Feuer ausgehen und dann hat sie Angst! Schau, dass du fortkommst!

Töchter: Hau ab! Verschwinde! Du bist schuld, dass wir hungern, frieren und im Dunkeln sitzen!

Vasilisa geht, Mutter und Töchter schauen ihr nach. Dann jubeln sie und tanzen.

Töchter: Wir sind sie los! Wir sind sie los! Die wird schon vor Angst sterben, wenn sie in den Zauberwald kommt! Die Räuber werden sie schon fangen, bevor sie zur Baba Jaga kommt. Und wenn das alles nichts nützt, wird die Baba Jaga sie fressen!

Die Mutter kniet vor dem Herd und versucht, das Feuer anzufachen.

Mutter: Kinder, das Feuer lässt sich nicht mehr anzünden! Das Holz ist so nass!

Töchter: Dann hole doch trockenes Holz!

Mutter: Es geht nicht, es geht nicht!

Töchter: Ich habe Hunger! Mir ist kalt! Ich sehe nichts!

Mutter: Kinder, geht zu Bett! Vielleicht können wir morgen beim Tageslicht wieder Feuer machen!

5. Szene : Bei den Räubern

Die Räuber schlafen. Sie hängen kopfüber über ihre Verstecke.

Hauptmann: Los, auf geht´s, ihr Säcke! Legt euch auf die Lauer!

Die Räuber schrecken hoch.

Räuber: Warum auf die Lauer legen, es kommt ja sowieso niemand!

Räuber 2: Ja wo sind sie denn, wo bleiben sie denn?

Räuber 3: Die schönen, fetten Mercedes´!

Räuber 4: Die flotten BMWs!

Hauptmann: Die schnuckeligen Fiat Modelle mit roten Leder-Sesselchen! Seit Tagen schon ist die Landstraße wie ausgestorben! - Ruhe, ich hör was!

Ein Jogger hechelt vorbei.

Hauptmann: Halt, stehengeblieben!

Räuber: Geld oder Leben!

Jogger: Ich hab kein Geld dabei!

Räuber: Alle Leute haben Geld dabei!

Jogger: Nein, ehrlich, ich würde es euch ja geben!

Räuber: Was tust du hier im Räuberland ohne Geld?

Jogger: Ich jogge!

Räuber: Warum joggst du?

Jogger: Damit ich fit bleibe!

Räuber: Warum willst du fit bleiben?

Jogger: Damit ich besser joggen kann!

Räuber: Her mit den Klamotten!

Räuber 2: Die stinken doch nach Schweiß! Bäh!

Hauptmann: Lasst ihn laufen, den Stinker! Ab mit euch in den Hinterhalt!

Räuber: Chef, da kommt wieder so einer! Sollen wir ihn abmurksen?

Hauptmann: Fangt ihn mal! Vielleicht hat der Erste gelogen!

Räubergeschrei, sie fangen den Jogger.

Räuber: Geld oder Leben!

Jogger: Ich habe nichts!

Räuber: Warum hast du nichts?

Jogger: Weil ich nichts brauche! Ich laufe doch nur!

Räuber: Erwischt! Gelogen! Zeig mal, was du in deinem Täschchen hast!

Räuber: Chef, ein runder, länglicher Silberbarren!

Jogger: Gebt mir mein Esso - Starr zurück!

Räuber: Na also! Sein Esso - Starr! Was ist denn das Gutes? Erzähle!

Jogger: Jeder Jogger braucht Esso - Starr, denn das bringt die verbrauchten Mineralien und Vitamine zurück! Esso- Starr stärkt Muskeln und Knochen und liefert schnelle Energie!

Hauptmann: Und was macht man damit?

Jogger: Man trinkt es, du Idiot!

Er lässt den Räubern sein Esso - Starr und joggt davon.

Räuber: Hier geht es auf! Gibt´s mir! Nein, der Chef darf zuerst probieren!

Hauptmann: Nichts da! Du, Mehlsack, du probierst zuerst!

Mehlsack probiert und schüttelt sich vor Ekel.

Mehlsack: So ein Schmarrn! Freiwillig trink ich sowas nie mehr!

Räuber: Lass probieren! - Bäh! - Ja pfui Deibel!- Die Jogger saufen das freiwillig! - He, Chef, es kommt wieder einer! -

Hauptmann: Lass ihn laufen! Die sind doch alle krank im Hirn! - Halt! - Vielleicht sind die schuld, dass keine dicken Autos und Postkutschen mehr vorbeikommen! - Fangt das Schwein!

Räubergeschrei - sie fangen den Jogger ein.

Hauptmann: Warum lasst ihr keine Autos mehr auf dieser Bundesstraße fahren?

Jogger: Da kann doch ich nichts dafür!

Hauptmann: Wer fängt die Autos alle vorher ab?

Jogger: Niemand fängt die Autos! Die fahren jetzt auf einer anderen Straße! Auf der neuen Autobahn!

Hauptmann: Autobahn, was ist das?

Jogger: Lass mich in Frieden, du Hinterwäldler! Du kannst ja hin joggen und dir die Autobahn anschauen!

Hauptmann: Dir werde ich helfen!

Der Hauptmann fängt an, den Jogger zu vermöbeln, da rufen die

Räuber: Chef, jetzt kommt was Besonderes!

Vasilisa wandert mit ihrer Puppe die Straße entlang.

Räuber: Halt! Stehengeblieben! Zeig her!

Vasilisa zeigt ihr Stückchen Brot.

Räuber: Hartes Brot! Kannst du behalten. Geld?

Vasilisa schüttelt den Kopf.

Räuber: Was tust du denn hier, du schönes kleines Mädchen, so ganz allein?

Vasilisa: Meine Mutter schickt mich aus. Ich soll bei der Baba Jaga Feuer holen.

Räuber: Die Alte hat´ n Knall! Die Baba Jaga wird dich fressen!- Geh nicht hin! - Aus dem Wald ist noch keiner zurückgekommen! - Bleib bei uns! - Du sollst es gut bei uns haben! Du sollst unser Schneewittchen

sein und uns kochen! - Und unsere Hemden waschen - und Bart kraulen - und Zehennägel schneiden.

Hauptmann: Das tust du doch alles gern, weil du ein Mädchen bist!

Vasilisa: Nein, nein, nein! Lasst mich weitergehen!

Hauptmann: Halt, ich verbiete dir, in den Zauberwald zu gehen!

Vasilisa: Dann fang mich doch!

Vasilisa läuft davon und versteckt sich im Publikum. Die Räuber rennen nach. Auf der Bühne ruft die

Puppe: Ich bin schon da!

Die Räuber stürmen zurück auf die Bühne, die Puppe versteckt sich und Vasilisa ruft im Publikum.

Vasilisa: Ich bin schon da!

Vasilisa und die Puppe hetzen die Räuber hin und her. Diese bleiben erschöpft im Mittelgang des Saales liegen. Vasilisa übersteigt die Absperrung mit dem Schild: „Zauberwald, Lebensgefahr"

Räuber: Tu´s nicht, Vasilisa! Nein! Bleibe bei uns!

Die Räuber schleichen davon.

6. Szene: Im Zauberwald - Die Begegnung mit den Reitern

Vasilisa und ihre Puppe tasten sich durch den Zauberwald

Der Weg durch den Zauberwald wird dargestellt mit gedimmten Scheinwerfern und zugeschaltetem Schwarzlicht. Kinder spielen die Irrlichter, sie klopfen mit Steinen, die mit weißer Schwarzlicht-Farbe angemalt sind. Waldkäuze pfeifen den Schuhu-Ruf durch die Finger oder benutzen entsprechende Pfeifchen)

Mit den Mänteln der Reiter, Plastikfolien so lang wie der Saal, rascheln die „Irrlichter", wenn Vasilisa sich auf einer Lichtung umschaut.

Siehe Extrablatt: Zaubermusik

Der schwarze Reiter schreitet auf die Bühne, hinter Vasilisa und der Puppe vorbei, Vasilisa verfolgt ihn völlig regungslos nur mit den Augen. Der rote Reiter grüßt Vasilisa und winkt ihr zu folgen. Die gleiche Szene wiederholt sich mit dem weißen Reiter. Vasilisa folgt dem weißen Reiter.

7. Szene: Bei Baba Jaga

Hinter dem Mantel des schwarzen Reiters kommt Baba Jagas Haus auf den Hühnerbeinen hervor. Es dreht sich und tanzt zur Gießkannenmusik. Der Gartenzaun dreht in Gegenrichtung. (Licht gedimmt,

Schwarzlicht zugeschaltet.) Die Gießkannen erschrecken und stieben wie aufgescheuchte Hühner auseinander - Baba Jaga und ihre Töchter fliegen im Kessel herbei.

Flugmusik:	Ritschabitscha! 4-mal wh)
	Baaaa -baaa- jaaaaa- gaaaa
	Ping – (Pause) pingping

Der Kessel mit den Hexenkindern und der Baba Jaga bleibt in der Luft stehen.

Baba Jaga:	Was hast du hier zu suchen?
Hexen-Töchter:	Ich krieg ihr Röckchen!
	Ich krieg ihr Blüschen!
	Ich fresse sie auf!
Baba Jaga:	Mund halten! Sie soll antworten!
Vasilisa:	Ich möchte dich um Feuer bitten, Großmütterchen, für mich und meine Familie!
Hexen-Töchter:	Schenk sie mir , Mutter! Ich fresse sie als Rohkost!
Baba Jaga:	Klappe! - Warum willst du das Feuer gerade von mir?
Vasilisa:	Weil, weil, weil meine...

Vasilisa sieht, wie die Puppe hinter Baba Jaga steht und Zeichen macht. Sie versteht.

Vasilisa:	Weil ich dich darum bitte!
Die Hexentöchter	*machen ein Lied daraus, dass der Kessel wackelt:* Bitteschön - Dankeschön - bitteschön -
Baba Jaga:	Glück gehabt! Das war die richtige Antwort! Ich kenne dich und deinesgleichen! Ich kenne deine Stiefmutter und deine feinen Schwestern!
	Wenn du meinst, dass du von mir was geschenkt bekommst, dann irrst du gewaltig! Du musst arbeiten für mich!
Hexen-Töchter:	Arbeiten, arbeiten!
Baba Jaga:	Und wenn du eine Aufgabe nicht erfüllst, dann fresse ich dich!
Vasilisa:	Dankeschön, Großmütterchen, ich arbeite gerne!

Hexen-Töchter: Dankeschön, bitteschön ,....

Vasilisa: Was soll ich arbeiten?

Baba Jaga: Putze mein Haus, wasche meine Kleider,
koche mein Essen!

Abflug der Hexen. *Ritscha bitscha*
Während des Abfluges bauen die Schwarzlicht-Spieler den Wäschekorb und das Hexenhaus auf. Schwarzlicht mit Punktscheinwerfer auf Vasilisa: Das Hexenhaus tanzt samt Zaun umeinander. Vasilisa kann es nicht betreten.

Vasilisa: Halt, Hexenhaus, halt! Tanze doch nicht immer davon!

Na gut, dann wasche ich zuerst das Hexenhemd!

Aus dem Korb tanzt eine Riesenkette zusammengeknoteter Hemden. Musik der Gießkannen.

Vasilisa: Wie soll ich das nur schaffen?

Die Puppe bittet das Publikum, Vasilisa in Schlaf zu wiegen. Das Publikum singt mit der Puppe das Wiegenlied. Vasilisa schläft ein.

Puppe: Kinder, schläft sie jetzt?

Publikum : Ja!

Vasilisa *schreckt auf:* Wer schreit da so!

Puppe: Niemand schreit, schlaf´ nur!

Die Puppe fragt das Publikum... bis das Publikum ganz leise „Ja" flüstert!

Puppe: Helft ihr mir jetzt putzen und waschen?

Dann macht mir alles nach:

Klitsch, klatsch, klatsch,

Publikum: „

Puppe: Pitsche, patsche, patsch

„"""""

Schrubben, wienern, wischen

„""""

an Fenstern, Türen , Tischen

Klitsch, klatsch, klatsch,

pitsche, patsche, patsch!

Na also! Seht nur, wie schön das Hexenhaus mit uns gespielt hat! Es ist ganz sauber geworden dabei! Jetzt

gucken wir noch in den Wäschekorb. Nach den Hexenhemdchen.

Die Puppe zieht die Hemdchen wieder in den Wäschekorb zurück. (Der Korb hat keinen Boden und steht auf einer großen schwarzen Kiste.)

Puppe und Publikum: Klitsch, klatsch, klatsch

pitsche patsche patsch,

Hemdchen, Kleid und Socken

sind ja bald schon trocken!

Klitsch.....

Puppe: Jetzt waren wir sehr, sehr fleißig! Dankeschön und bitteschön!

Jetzt wecke ich Vasilisa, dass sie uns und den Hexen was Schönes kocht!

Vasilisa: Ja? Was ist los?

Die Puppe zeigt, was sie und das Publikum alles geschafft haben.

Vasilisa: Danke, liebe Kinder, dass ihr uns so geholfen habt! Jetzt koche ich das Hexenessen.

Während Vasilisa kocht, wird die Puppe ganz schlapp.

Vasilisa: Was mögen denn die Hexen

in ihrem Brei?

Einerlei, zweierlei, dreierlei?

Lange Spaghetti mit nix dabei!

Das mögen die Hexen

in ihrem Brei!

Oh, meine schöne Puppe! Mutter hat gesagt, ich soll sie immer füttern! Puppe, liebe Puppe, du bist schon ganz schwach! Iss Hexenbrei!

Kaum ist die Puppe wieder kräftig, kommen die Hexen geflogen.

Sie stürzen sich sofort auf den Hexenbrei, mampfen und rülpsen und ziehen sich gegenseitig die Schüssel weg.

Baba Jaga: Satt, endlich mal wieder satt! Glück gehabt, Kleine! Glück gehabt!

Hexentöchter *rülpsen*: Ich kann nicht mehr! Wer soll das alles essen? Die da unten, die sitzen nur rum und klotzen uns an. Los, Finger hoch, wer mag Hexenfraß?

Die Hexentöchter gehen ins Publikum und füttern einige Kinder mit extra langen Spaghetti.

Baba Jaga *schnüffelt umeinander:* Widerlich sauber das ganze Haus! Und die Wäsche stinkt ekelhaft frisch! Diesmal hast du Glück gehabt!

Vasilisa: Was soll ich jetzt tun, Großmütterchen?

Baba Jaga: Trennen, sollst du, trennen!

Auslesen sollst du, auslesen!

Trenne das Korn vom Mohnsamen!

Bist du nicht fertig bis zum Dämmerschein, bist du mein!

Die Hexen fliegen ab: Ritschabitscha. Zwei Netze übereinander, jedes mit andersfarbigen Punkten beklebt, „fliegen" im Schwarzlicht herein und werden über den mittleren kleinen Kasten gelegt.

Vasilisa: So ein Haufen Korn! So ein Haufen Mohn! Das schaffe ich nie!

Puppe: Kinder, aber wir schaffen es! Wir singen Vasilisa in Schlaf!

Schlaflied. Während des Gesangs schläft Vasilisa ein und im Schwarzlicht schweben die Netze auseinander und werden über die beiden äußeren kleinen Kästen gelegt. So ist das „Korn" vom „Mohn" getrennt. Vasilisa erwacht, die Hexen kommen zurück.

Baba Jaga: Stark, sehr stark! Glück gehabt, großes Glück!

Baba Jaga klatscht in die Hände, drei Hände mahlen ihr Korn und kneten den Brei, drei Hände quetschen den Mohn und pressen Öl daraus. Wieder raufen sich die Hexentöchter um den Brei. Baba Jaga schmiert sich die Lippen mit dem Öl ein. Schwarzlicht.

Baba Jaga: Nein, nein! Meine Flugsalbe bekommt ihr nicht, ihr frechen Töchter!

Vasilisa: Baba Jaga, darf ich dich was fragen?

Baba Jaga: Frag nur, frag! Aber denke daran, dass zu viel Wissen die Menschen vorzeitig altern lässt!

Vasilisa: Wer war der weiße Reiter?

Baba Jaga: Mein Sohn, der frühe Morgen, der mächtige Zar.

Vasilisa: Wer war der rote Reiter?

Baba Jaga: Das war mein Sohn, die Mittagssonne

Vasilisa: Und wer war der Schwarze Reiter?

Baba Jaga: Mein Sohn, die schwarze Nacht.

Vasilisa: Und was..

Vasilisa sieht, wie die Puppe hinter dem Rücken der Baba Jaga abwinkt.

Baba Jaga: Frag doch, Töchterchen, frag!

Vasilisa: Dankeschön, Großmütterchen, du selbst hast doch gesagt, dass zu viel fragen alt macht!

Baba Jaga: Du bist weise! Du bist klug! Warum bist du so weise?

Vasilisa: Der Segen meiner Mutter ruht auf mir!

Baba Jaga *(wütend):* In diesem Haus wird kein Segen gebraucht! Schau, dass du weiterkommst! Da, brich eine Latte aus meinem Zaun! Da hast du dein Feuer!

Puppe: Sag nicht danke!

Vasilisa nimmt eine Latte mit einem glühenden Schädel aus dem Zaun und geht wortlos weg. Da merkt sie erst, dass der Schädel das Gesicht des Schwarzen Ritters ist. Sein Mantel verhüllt das Hexenhaus.

8. Szene : Rückweg und Heimkehr

Vasilisa: Hilf mir, liebe Puppe, ich fürchte mich so sehr!

Puppe deutet vorwärts.

Reiter: Dir geschieht kein Leid. Du hast deinen Auftrag erfüllt.

Irrlichter aus dem Zauberwald - kurzes Konzert.

Der Mantel des Reiters verdeckt den Wald und umhüllt Vasilisas Elternhaus. Dann gibt er den Blick frei in die Stube. Dort sitzen die Stiefmutter und die Schwestern halb erstarrt. Sie streiten, wer schuld ist. Langsam tauen sie auf und begrüßen Vasilisa scheinheilig.

Mutter: Nur wegen Euch ist das alles passiert!

Töchter: Du bist schuld! – Nein Du! – Du! Du!

Vasilisa kommt mit der Zaunfackel herein und zündet das Herdfeuer an.

Mutter: Du kommst zurück?

Vasilisa: Ja, Mutter! Ich bringe euch das Feuer der Baba Jaga.

Töchter: Oh weh!

Vasilisa: Was stöhnt ihr so, ihr wolltet es doch haben!

Schwestern: Vasilisa, wir freu..

Vasilisa: Setzt euch ans Feuer und wärmt euch! Ich bin sehr müde und gehe gleich zu Bett.

Vasilisa ab.

Stiefmutter: Mir ist unheimlich! Das Feuer flackert so komisch!

Töchter: Igitt, da sind Knochen im Feuer!! Ein Schädel! Ein Reiter!

Die bösen Frauen können sich nicht wärmen am Herdfeuer, weil ihnen so vor dem Knochen graut. Geräusche kommen aus dem Feuer, dann steigt der Schwarze Retter heraus. Der schwarze Reiter hüllt die Frauen ins Dunkel. (Nebelmaschine)

9. Szene: Schluss

Vasilisa und die Puppe kommen in die Stube und schauen um sich.

Roter Reiter: Dein Bräutigam wartet! Er will dich mitnehmen auf sein Schloss! Bist du bereit?

Der Weiße Reiter schreitet auf Vasilisa zu. Vasilisa berührt seine Fingerspitzen.

Weißer Reiter *(mit Zarenmantel):* Vasilisa, du bist so mutig, so klug! Eine solche Zarin brauche ich für mein weites Land. Willst du meine Zarin werden?

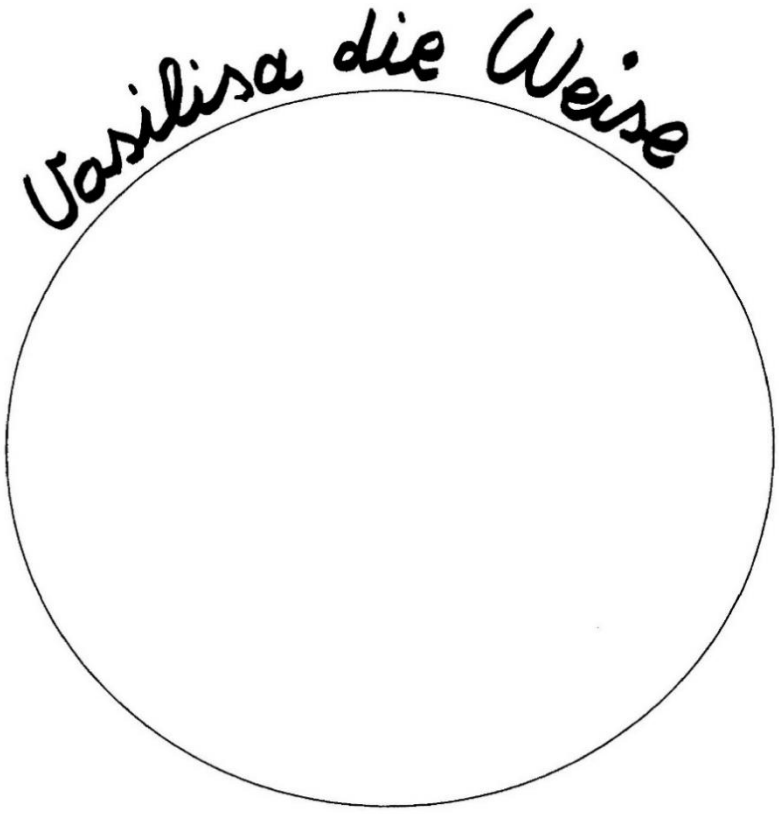
Die Puppe nickt heftig.

Vasilisa: Ja, ich will!

Passende Musik - Der rote und der schwarze Reiter bieten dem Zaren die Kronen. Der krönt Vasilisa und sich.

Alle Mitspieler betreten die Bühne, singen das Hochzeitslied, Show mit Breaks

Mein Kinderheft



Name:_____ Klasse:____

K- 1 - Überschriften, einfache Fassung der Szenen

Die Hochzeitsfeier
Die neue Familie
Das Geschenk der Mutter
Vasilisa spricht mit ihrer Mutter
Vasilisa tanzt mit ihrer Puppe
Vasilisa wird schikaniert
Bei den Räubern
Im Zauberwald
Bei Baba Jaga
Vasilisa muss arbeiten
Vasilisa kehrt heim

K- 2- Szenenvorlage für die Kinder: Szene 1: Die Hochzeitsfeier

Der Hochzeitszug

Vasilisas Vater heiratet die Stiefmutter. Die Blasmusik geht voraus, dann kommen der Hochzeitslader, das Brautpaar, die Töchter, die Gäste und Tänzer.

Der Hochzeitstanz: Alle Burschen wollen mit Vasilisa tanzen, mit den hässlichen Töchtern der Stiefmutter niemand.

Rede des Hochzeitladers:

Die traurigen Tage sind vorbei, ein Witwer und eine Witwe gründen mit ihren Töchtern eine neue Familie. Alle wünschen ihnen Glück. Jetzt dampft schon die Suppe im Saal. Hereinspaziert!

(Weitere Szenen auf K-5- bis K -12 -)

K- 3 - Wörter verdrehen Blatt Sz1/A

Vertausche Buchstaben oder verwende ähnliche Wörter und Reimwörter!

Wir tanzen einen Walzer.	Wir wanzen einen Talzer	Buchstaben vertauschen
Verehrtes Brautpaar, verehrte Gäste!	Verehrtes Krautkaar, verkehrte Gäste!	Neue Buchstaben verwenden
Der Vater heiratet eine junge Frau.	Der Vater heiratet einen dummen Pfau.	Reimwörter und ähnlich klingende Wörter
Zum Trinken gibt es Wein und Bier.		
Zum Essen gibt es Schnitzel mit Pommes.		
Zum Nachtisch gibt es Eis mit Sahne.		
Die Blasmusik spielt einen Marsch.		

K- 4 - Blatt Sz1/B Erfindet jetzt eine komische Brautrede für den Hochzeitslader!

Verehrtes Brautpaar, verehrte Gäste!

Die Tage der Trauer sind nun vorbei. Der Vater heiratet eine junge Frau mit zwei schön-lieblichen Töchtern und die kleine, hübsche Vasilisa bekommt eine Stiefmutter und zwei neue Schwestern. Nun folgt ein heiteres Hochzeitstänzchen! Alle tanzen mit!

Nun, liebe Gäste, haben wir alle Hunger! Im Saal dampft schon die Suppe! Kommt herein, nehmt Platz!

K–5- Szene 2: Die neue Familie:

Vasilisa und die neuen Schwestern mustern sich gegenseitig. Die verliebten Eltern kommen herein. Sie halten ihren Kindern eine Moralpredigt: Glücklich können sie nur werden, wenn sich die Töchter miteinander vertragen und den Eltern gehorchen. Vasilisa verspricht ihrem Vater, dass sie der Mutter aufs Wort gehorcht. Die Stiefschwestern versprechen das Gleiche ihrer Mutter, aber sie machen hinter ihrem Rücken mit den Fingern ein Kreuz, dass das Versprechen nicht gilt.

Der Vater übergibt der neuen Frau den Haushalt und die Kinder und geht.

Das Feuer: Zuerst muss Vasilisa ihre Spielsachen aufräumen. Die Stiefmutter findet die Spielsachen so hässlich und schmutzig, dass sie diese mit zwei Fingern ins Feuer wirft. Die Schwestern lachen Vasilisa aus.

Vater	Stiefmutter	Stiefschwester	Stiefschwester	Vasilisa
Vater	Stiefmutter	Stiefschwester	Stiefschwester	Vasilisa
Vater	Stiefmutter	Stiefschwester	Stiefschwester	Vasilisa
Vater	Stiefmutter	Stiefschwester	Stiefschwester	Vasilisa

Die Stieffamilie lästert über Vasilisa: Spielt zu fünft:

Stiefmutter, zwei Stieftöchter, Vasilisa, Puppe

Vasilisa klagt dem Vater ihr Leid, aber der Vater muss ins Geschäft. Spielt zu zweit!

Vater- Vasilisa

K – 6 - Szene 3: Schwarzlicht: Das Geschenk der Mutter

Das Geschenk der Mutter: Vasilisa hat Heimweh nach ihrer toten Mutter. Sie weint sich in Schlaf.

Die Mutter erscheint als Matrioschka und schenkt ihr eine Puppe, die genauso aussieht wie Vasilisa. Diese Puppe wird ihr immer helfen, aber Vasilisa darf nicht vergessen, sie zu füttern.

Vasilisa tanzt mit ihrer Puppe. Die Mutter entschwindet.

Vasilisa spricht mit ihrer Mutter

Vasilisa tanzt mit ihrer Puppe

K – 7 - Szene 4: Vasilisa wird schikaniert

Szene 4: Vasilisa wird schikaniert. Die Stiefschwestern lassen sich auf die Polstersessel fallen, Vasilisa muss stehen. Sie muss Sachen holen und tun, was Mutter und Schwestern befehlen.

Die Puppe bedient und erfüllt zusammen mit Vasilisa die Aufträge. Nebenher zwickt sie heimlich die Stiefschwestern, dass sie zu streiten anfangen.

Die Stiefmutter meint, wenn alle fernsehen, sei Ruhe. Aber jede Schwester will ein anderes Programm sehen. Sie streiten um die Fernbedienung, bis sie kaputt geht. Vasilisa muss ständig umschalten, bis der Fernseher auch kaputt ist.

Nun soll Vasilisa den großen Kasten zum Elektriker bringen und die Reparatur von ihrem Taschengeld zahlen!

Als Vasilisa unterwegs ist, beraten die bösen Mädchen mit ihrer Mutter, wie sie Vasilisa los werden, ohne dass der Vater sie beschuldigt. Sie schütten Wasser ins Herdfeuer und behaupten, Vasilisa hätte das Feuer ausgehen lassen. Nun soll sie wieder Feuer holen, und zwar bei der Hexe Baba Jaga. Vasilisa geht und die bösen Weiber malen sich aus, was Vasilisa unterwegs alles passiert. Aber sie können das Herdfeuer nicht mehr entzünden. Die frieren und bekommen Angst.

Fernsehprogramme:		

K – 8 - Szene 5: Bei den Räubern

Bei den Räubern Am Waldrand schnarchen die Räuber. Der Hauptmann weckt sie im Kommando-Ton auf. Sie wundern sich, dass keine fetten Autos mehr vorbeikommen. Ihnen ist langweilig. Einzelne Jogger kommen vorbei. Von jedem Jogger erfahren die Räuber etwas anderes: Warum sie so komisch gekleidet sind, dass die isotonischen Getränke in den Dosen keine Silberbarren sind, was ein Handy ist, dass die Landstraße verlegt worden ist und jetzt eine Autobahn ist.

Vasilisa kommt mit ihrer Puppe. Sie hat nur ein Stückchen Brot dabei. Vasilisa soll das Schneewittchen der Räuber werden und den Haushalt machen. Vasilisa geht lieber zur Baba Jaga und rennt weg. Immer wenn die Räuber ihr nahe kommen, versteckt sie sich und die Puppe ruft auf der anderen Seite: „Ich bin schon da!“

Was haben die Räuber noch nie gesehen? Zeichne oder schreibe!

K – 9 - Szene 6: Im Zauberwald

Im Zauberwald, die Irrlichter. Es wird Nacht. Irrlichter locken Vasilisa vom Weg ab. Die Puppe hält sie zurück.
Im Zauberwald
Drei Reiter begegnen Vasilisa: Der weiße Reiter, der rote Reiter und der schwarze Reiter. Sie folgt ihnen und kommt zum Haus der Baba Jaga, das auf drei Hühnerbeinen tanzt. Um das Haus steht ein Gartenzaun. Der schwarze Reiter reitet um das Haus. Es wird dunkel.

K – 10 -Szene 7: Bei Baba Jaga

Baba Jaga kommt in ihrem Kessel angeflogen. Vorne steuert sie, in der Mitte rudert sie, hinten verwischt sie ihre Spur.

Baba Jaga droht mit ihrem Besen. Was hat Vasilisa hier zu suchen? Vasilisa bittet Großmütterchen Baba Jaga um Feuer für sich und ihre Familie. Aber warum will sie das Feuer ausgerechnet von ihr? Vasilisa weiß keine Antwort, aber die Puppe flüstert ihr: „Weil ich dich darum bitte!“

Vasilisa soll für Baba Jaga arbeiten. Wenn sie alle Aufgaben richtig erfüllt, dann bekommt sie das Feuer. Wenn nicht, muss sie sterben.

Der Hexenkessel	**Das Hexenhaus**

K – 11 - Szene 8: Vasilisa muss arbeiten

Szene 8: Die Aufgaben: Vasilisa soll die Hexenkleider waschen, das Haus fegen und eine gute Mahlzeit bereiten. Aber die Hexenkleider sind endlos aneinander geknüpft und sind ein ganzer Berg. Das Haus tanzt davon, wenn Vasilisa es fegen will. Vasilisa gibt auf. Aber die Puppe singt sie in Schlaf und das Publikum hilft der Puppe. Als Vasilisa erwacht, sind die Kleider sauber und das Haus ist ordentlich gefegt. Nur die Puppe ist ganz erschöpft. Schnell kocht Vasilisa einen Brei und füttert ihre Puppe. Da kommt auch schon Baba Jaga geflogen. Sie isst den restlichen Brei und findet alles in Ordnung. Ordnung, das ist widerlich! Vasilisa soll nun Weizen und Mohnsamen trennen. Sie soll den Weizen zu Mehl mahlen, den Mohn zu Öl pressen. Wenn sie bis zum Morgen nicht fertig ist, wird sie von der Baba Jaga gefressen. Wieder fliegt Baba Jaga davon und die Puppe singt das Schlaflied.

Im Schwarzlicht werden Weizen und Mohnsamen getrennt. Drei Hände mahlen den Weizen zu Mehl und pressen den Mohnsamen zu Öl.

Baba Jaga kommt zurück und freut sich über das Mehl für den Hexenbrei und das Öl für die Flugsalbe. Sie lobt Vasilisa. Nun darf sie Fragen stellen. Sie fragt, wer die drei Reiter sind. Der rote Reiter ist der Mittag, der schwarze die Nacht und der weiße ist der Morgen, der junge Zar über ganz Russland. Er sucht eine Frau.

Verse ergänzen für Putzen und Waschen für das Spiel mit dem Publikum

Das Hexenhaus putzen:	**Das Hexenhemd waschen:**	**Den Brei kochen**
Klitsch, klatsch, klatsch, Pitsche, patsche, p.. Schrubben, wienern, wischen an Fenstern, Türen , .. Klitsch, klatsch, klatsch, pitsche, patsche, p..!	Klitsch, klatsch, klatsch pitsche patsche p…, Hemdchen, Kleid und Socken sind ja bald schon t…! Klitsch.....	Was mögen die Hexen in ihrem Brei? Frösche und Kröten Allerlei? Lange Spaghetti mit nix dabei! Das mögen die Hexen in ihrem B…!
Jede Zeile muss das Publikum wiederholen!		
Möchtet ihr selber Verse erfinden? Klitsche klatsche nass, putzen macht..		

K – 12 - Szene 9 : Vasilisa kehrt heim

Abschied: Vasilisa bedankt sich. Sie hat keine Fragen mehr. Baba Jaga staunt. Warum fragt Vasilisa nichts mehr? Warum ist sie so weise? Vasilisa antwortet: „Der Segen meiner Mutter ruht auf mir!“

Baba Jaga wird wütend. In ihrem Haus wird kein Segen gebraucht. Vasilisa soll das Feuer nehmen und verschwinden. Sie soll eine Latte aus dem Hexenzaun brechen und gehen. Die Puppe warnt: Vasilisa soll nicht danke sagen! Vasilisa bricht eine Latte mit einem glühenden Totenschädel vom Zaun und geht wortlos weg. Beim Rückweg wird Vasilisa vom Schwarzen Reiter begleitet. Zauberwaldmusik. Am Waldrand fliehen die Räuber mit Geschrei davon.

Zuhause: Die Irrlichter und der Reiterzug bilden einen Halbkreis. Um das Zuhause reitet der schwarze Reiter und gibt die Szene frei: Die Stiefmutter und die Schwestern klappern mit den Zähnen und streiten: „Du bist schuld!- Nein, du bist schuld.“

Sie erschrecken, als Vasilisa kommt und den Herd anzündet. Sie wird scheinheilig von allen begrüßt, aber sie will nur schlafen und geht ins Bett. Im Feuer liegt ein Totenkopf. Der Stiefmutter graut. Irrlichter kommen mit ihren Lockrufen.

Der schwarze Ritter nimmt die bösen Weiber mit in den Zauberwald.

Malen

Weg durch den Zauberwald: Vasilisa mit der Zaunlatte, mit dem Schwarzen Reiter und der Puppe.

Finale. Die Hochzeit

Es wird hell. Vasilisa kommt mit der Puppe ins Zimmer und wundert sich. Da kommt der weiße Reiter und verbeugt sich vor Vasilisa. Er ist der Zar und Herrscher über das ganze Land und er braucht eine Zarin, die mutig und weise ist und bittet Vasilisa, seine Frau zu werden. Die Puppe nickt Vasilisa heftig zu. Sie willigt ein.

Der rote und der schwarze Reiter bringen die Kronen, lange und weise sollen sie regieren.

Das ganze Volk kommt zur Hochzeitsfeier. Der Hochzeitszug formiert sich und zieht durch den Saal. Hochzeitslied.

K- 13 - Rollenverteilung:

Vasilisa:_____

Puppe:_____

Vater:_____

Stiefmutter:_____

Stiefschwester:_____

Stiefschwester:_____

Räuberhauptmann:_____

Räuber: _____

Jogger:_____

Irrlicht:_____

Baum: _____

Weißer Ritter: _____

Roter Ritter: _____

Schwarzer Ritter: _____

Hexenzaun: _____

Baba Jaga: _____

Hexentochter: _____

Hexentochter: _____

_____

_____

K- 14 - Deine Rollen in allen Szenen

Trage deine Rollen ein und markiere alle Szenen, in denen du auftrittst! Schreibe Kostümwechsel dazu, zeichne dich in Deiner Aufmachung! Schreibe auf, welche Requisiten du brauchst! Zeichne Merk- Bilder in die Lücken oder notiere dir Stichwörter!

Meine liebste Rolle:

Meine liebsten Rollen:

Notizen:_____

_____

_____

_____

K – 15 - Meine Ordnungsaufgaben:

_____

_____

_____

_____

Merkzettel:

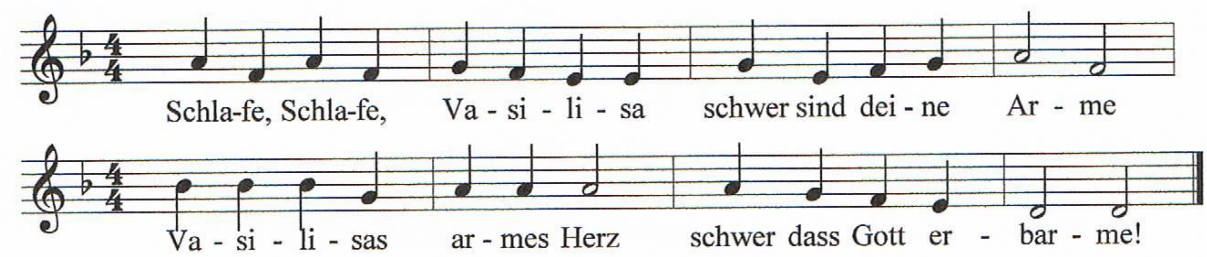
_____

_____

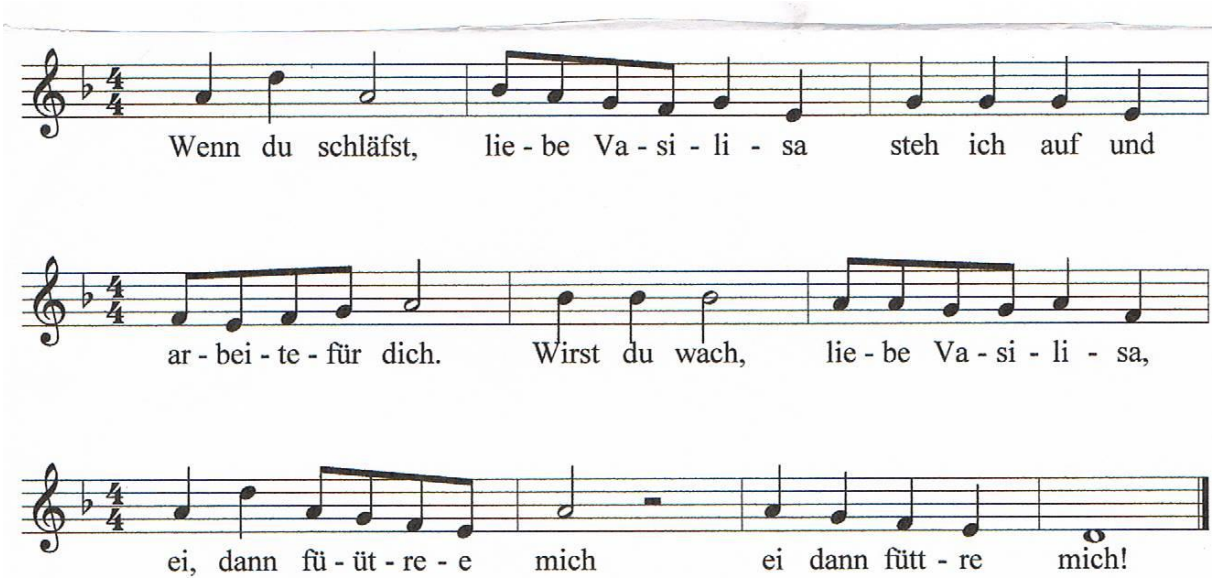
_____

_____

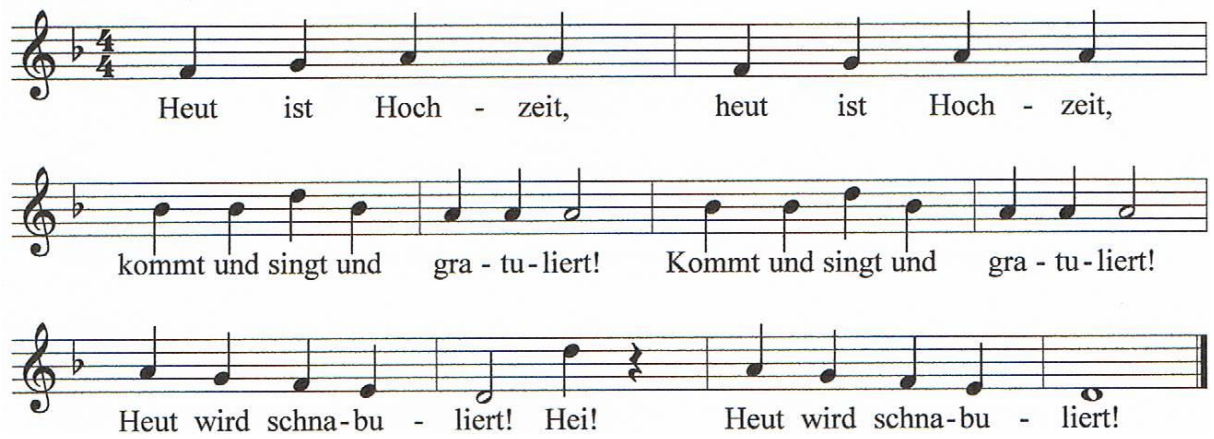
K – 16 - Die Lieder:



Wiegenlied für Vasilisa



Tanzlied der Puppe



Hochzeitslied

K – 17 - Extrablätter Schwarzlichtszenen : Ausstattungs- Empfehlungen:

Zwei UV-Licht- Lampen
Schwarze Tuch-Bahnen zum Abhängen des Bühnenraumes
Styropor-Platten und Holzlatten (zum Bau der Figuren und Hexenutensilien,
Holzleim und kleine Schrauben,
schwarze Farbe zum Streichen der Bodenplatten (falls sie nicht dunkel sind) und die Rückseiten der Styropor – Teile,
Grundierung für die Styropor-Platten,
bunte Acrylfarben und Schwarzlicht-Farben in Weiß, rot, grün, blau und gelb;
für den Herd in der Stube und die Feuerhüte der Zaun-Kinder rote und gelbe Leucht-Wellpappe und weißen Leuchtkarton (notfalls streichen!), (vor dem Kauf mit kleiner UV-Taschenlampe prüfen!)
weiße und schwarze Handschuhe und Socken,
Verstecktücher mit denen die Gesichter der Spieler unsichtbar gemacht werden (Hexenhäuser, Weizen und Mohn trennen)
große Verstecktücher für den Auf- und Abtritt der Spieler, dazu
schwarz gestrichene leichte Latten oder Bambusstöcke, woran die Tücher aufgehängt werden können.
Einführungen ins Schwarze Theater gibt es in der Traumfabrik in Regensburg (Kurse und Literatur) Utensilien finden Sie zum Beispiel im Pappnase- Katalog.
Machen sie die neun-bis zehnjährigen Theaterkinder schon vor dem Stück mit der Technik bekannt!

K – 18 - Schwarzlichtszenen: Vasilisas Traum von der Mutter, Ausstattung:

Vasilisa und die Puppe haben die gleiche Kleidung:
Die Kopfbedeckung besteht aus einer roten Käseschachtel, in die seitlich zwei Zöpfe aus alten Feinstrumpfhosen geklebt sind und hinten eine kurze Gardine als Schleier. Beide tragen eine weiße Bluse mit schwarzem Bolero und einen roten kurzen Rock. Die Socken und die Schuhe sind weiß. Die Hutschachteln sind mit roter Schwarzlichtfarbe übermalt, die Schleier werden, wenn sie nicht im Schwarzlicht leuchten, mit weißer Schwarzlichtfarbe getupft. Sie leuchten dann bläulich.

Die fünf Matrioschkas sind aus Styropor-Platten gesägt, eine größer als die andere, und auf der Rückseite mit Haltegriffen versehen und schwarz bemalt (dass man sie umgedreht auf der Bühnenrückseite aufbewahren kann). In der größten ist statt eines Gesichtes ein Loch. Aus diesem Loch erscheint das Gesicht der Mutter. Auf der Vorderseite sind sie bunt gemustert in der Art russischer Matrioschka- Puppen. Auf den bunten Farben sind Linien mit weißer Schwarzlichtfarbe nachgezogen, die man im Scheinwerferlicht nicht sieht, nur im Schwarzlicht. Beim Auftritt der Figuren sieht der Zuschauer nur bläuliche Flammen.

Szene:

Die Szene beginnt, wenn Vasilisa einschläft. Das Licht wird gedimmt dann ausgeschaltet, das Schwarzlicht angeschaltet. Das Schlaflied ist zu hören. Die flackernden Gestalten der Matrioschkas werden nacheinander in der Reihe auf die Bühne getragen. Die Scheinwerfer fahren hoch: Jetzt sieht der Zuschauer die Farben und das Gesicht der Mutter aus der Öffnung in der größten Matrioschka schauen. Die Mutter und Vasilisa sprechen miteinander. Die Puppe springt hinter der kleinsten Figur hervor zu Vasilisa. Mutter und Tochter verabschieden sich voneinander. Schwarzlicht - die Matrioschkas verschwinden. Vasilisa weiß nicht, ob sie geträumt hat oder wach ist. Tanz Vasilisas mit der Puppe.

K – 19 - Schwarzlichtszenen: Bei Baba Jaga:

Ausstattung: Die Hexen tragen schwarze Grundkleidung, eine Halbmaske aus Schwarzlicht – Papier oder eine bemalte Gipsmaske, und einen Rock aus bunten Streifen in Feuerfarben. Verstecktücher an leichten Bambusstäben erleichtern das Auftreten und Verschwinden der Gegenstände und Personen.

Der Hexenkessel: Spielen zwei oder drei Hexentöchter mit, wird der Kessel so breit gemalt, dass alle dahinter passen. Auf der Rückseite des Styropor-Kessels wird eine Halteleiste montiert. Die Rückseite ist schwarz bemalt, die Vorderseite mit Schwarzlicht-Farbe gemischt rot-braun im Kupferton. Falls die Röcke der Hexen unten herausschauen, wird an den unteren Rand des Kessels ein schwarzes Tuch geklebt. Der Eindruck soll entstehen, dass die Hexen herbeifliegen!

Als Requisit tragen die Hexen einen Besen oder einen Staubwedel in Neonfarben.

Das Hexenhaus ist zweiseitig bemalt und in zwei Hälften geteilt: Auf einer Seite sind Möbel und Geschirr durcheinander, auf der Rückseite ist das Haus aufgeräumt.

Szene: Die Seiten werden von zwei Kindern mit weißen Handschuhen getragen und blitzschnell umgedreht und vertauscht, wenn die Puppe mit der Arbeit fertig ist. Bei der Aufbewahrung hinter der Bühne wird es mit einem Verstecktuch bedeckt.

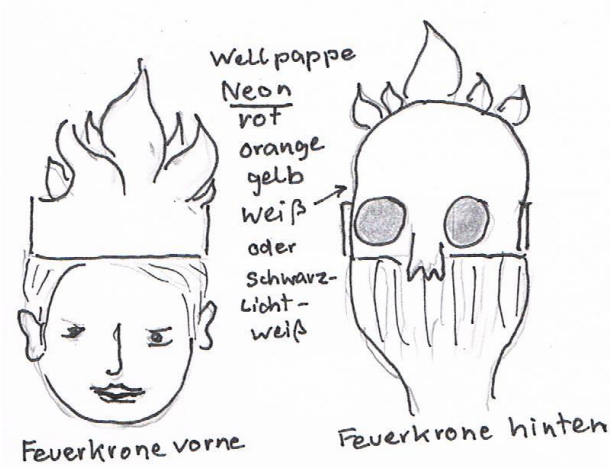
Der Hexenzaun besteht aus den Kindern, die in der Zauberwaldszene die Irrlichter spielen. Sie tragen auf dem Kopf vorne einen Baum-Hut mit Leuchtpunkten, wenn sie ihn drehen, sieht man eine Feuerflamme. Jedes Kind nimmt zwei leuchtende Stäbe aus dem Versteck.

Szene: Sie führen einen „Hexenzaun- Tanz“ vor, zum Beispiel nach dem Rhythmus: kurz -kurz –lang. Mit den senkrecht parallel stehenden Stäben zweimal auf den Boden tippen und die Stäbe auseinanderbewegen: Kurz-kurz. Bei „lang“ mit den Nachbarn ein diagonales Kreuz bilden, wie ein Hexenzaun. Dann zweimal zurückbewegen und mit den eigenen Stäben das Kreuz bilden. So kann der „Zaun“ die Rückkehr der Hexen ankündigen, oder Vasilisas Abschied.

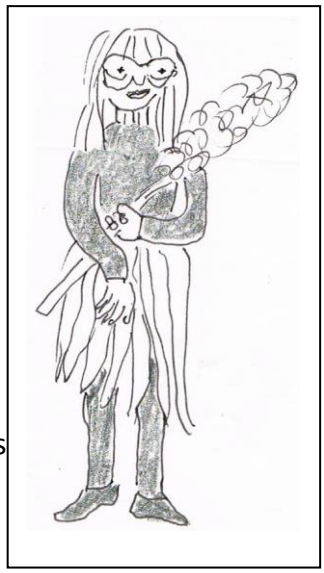
Weizen von Mohn trennen: Zwei Stücke Vogelnetz (Aus dem Gartencenter) werden mit Punkten aus Schwarzlicht-Papier beklebt, eines in rot, das andere in gelb.

- Vier Schwarzlichtspieler in voller Montur verstecken sich, während das Publikum gefüttert wird, hinter einem großen Verstecktuch, das an einer Leiste befestigt ist.
- Zwei davon sitzen hinter den drei kleinen Kästen, wo zwei mit Leuchtfarbe bemalte Töpfe bereitstehen. Ein Kind trägt einen schwarzen und einem weißen Handschuh, das andere zwei weißen Handschuhe.
- Die anderen zwei Spieler stehen hinter den kleinen Kästen und halten mit der äußeren Hand die Leiste des Verstecktuches. Die Punkte-Netze Weizen und Mohn liegen, versteckt auf dem mittleren kleinen Kasten übereinander.
- Wenn die Hexe weg fliegt, heben die stehenden Kinder mit den inneren Händen langsam die aufeinandergelegten Punkte-Netze hoch und bewegen sie tänzerisch. Die Puppe gibt ein Zeichen und die Netze bewegen sich auseinander, dass zwei Uni-farben zu sehen sind.

- Drei weiße Hände tanzen hervor. Die Hände stecken nacheinander die Netze einzeln in kleine, gleichfarbige Beutelchen.
- Jetzt tanzt ein Topf hervor(Schwarze Hand). Eine weiße Hand steckt ein Beutelchen ins Töpfchen. Das Töpfchen wird auf dem mittleren kleinen Kasten abgestellt. Das zweite Töpfchen wird ebenso befüllt und abgestellt.
- Die Töpfe bleiben auf den kleinen Kästen stehen. Die Kinder steigen hinter der Bühne ab und lassen das vordere Versteckтuch auf dem Bühnenboden liegen.
- Die Hexe fliegt herbei und staunt. Licht: Sie nimmt das Töpfchen mit dem Mohnöl und bestreicht sich mit „Flugsalbe“. Schwarzlicht: Alles bewegt sich im Schwarzlicht. – Stille, Licht.



(Diese Szene kann auch – wenn das Stück zu lang ist - ausgelassen werden!)



Der Zaun öffnet sich und der schwarze Ritter kommt mit Feuer-Kopfs geht mit ihr durch den Zauberwald und setzt sich in der **Stube** hinter Feuer-Hut heraus schaut.

Zauberszene: Hemden waschen

Der Wäschekorb hat keinen Boden und steht auf einer großen Schachtel mit Boden und drei Seiten. Aus dem Wäschekorb hängt oben ein Stückchen vom Hemd heraus. Das erste Hemd ist ein richtiges Hemd, die Hemdenkette besteht aus Neon-farbigen Tüllstücken, die aneinandergeknotet sind. Diese Stoffe sind in der Schachtel unten. Ein Schwarzlichtspieler in voller Montur lässt diese Anordnung von links auf die Bühne fliegen und setzt sich in die Schachtel. Vorsicht vor Überschneidungen, weder

mit dem Hexenhaus, noch mit dem Hexenkessel.