



# Das Nachtmärchen

<b>Inhalt</b>	<b>Seite</b>
<b>Das Nachtmärchen</b>	3
Aufführungshilfen	12
1 Sachinformationen zum Theaterstück	12
2 Rollenübersicht und -verteilung	13
3 Bühnenbilder	16
4 Requisiten	24
5 Kostüme	24
6 Musik	25
7 Anmerkungen zur Inszenierung	28
8 Fotos mit Unterschriften	30

## Das Nachtmärchen

### 1. Akt: Auf Burg Falkenhorst

*Das Bühnenbild ist dreigeteilt. Auf dem linken Teil ist eine Wiese mit Blumen und Schmetterlingen zu sehen, darüber der Nachthimmel mit Mond und Sternen. Auf dem rechten Teil ist ein altes Segelschiff, das von einem Riesenkraken abgegriffen wird, sichtbar. Auf dem Mittelteil ist eine Ritterburg auf einem hohen, spitzen Felsen dargestellt. Sechs Erzähler sitzen vor den Bühnenbildern.*

Erzähler 1: Es war einmal ein Junge (Mädchen).

Erzähler 2: Der ging an einem klaren Winterabend auf der Wiese spazieren.

*Der Junge kommt unter Musikbegleitung auf die Bühne.*

Erzähler 3: Schnee bedeckte die Erde und am schon nachtschwarzen Himmel zogen Mond und Sterne ihre stetigen Bahnen.

Erzähler 4: Kein Windhauch regte sich.

Erzähler 5: Kein Laut war zu hören.

Erzähler 6: Der Junge schaute zum Himmel und schaute und schaute.

*Der Junge schaut auffällig zum Himmel auf dem linken Bühnenbild.*

Erzähler 1: Da erschien ihm die Nachtmärchenfee.

*Die Nachtmärchenfee kommt unter Musikbegleitung auf die Bühne und bleibt vor dem Jungen stehen.*

Nachtmärchen: Guten Abend, Junge.

Junge: Guten Abend. Wer bist du?

Nachtmärchen: Ich bin die Nachtmärchenfee.

Junge: Nachtmärchenfee, ich möchte so gerne einmal ein Märchen der Nacht hören. Kannst du mir eins erzählen?

Nachtmärchen: Ja, das kann ich. Komm, gib mir deine Hand!

*Sie gehen einige Male unter Musikbegleitung hin und her und bleiben dann vor dem mittleren Bühnenbild stehen.*

Nachtmärchen: So, jetzt werde ich dir das Märchen vom Ritter Erik und seinen Abenteuern auf den Inseln im großen Weltmeer erzählen.

Junge: Oh, da bin ich aber gespannt!

*Musik ertönt.*

Nachtmärchen: Es war einmal ein junger Ritter mit Namen Erik. Der lebte auf der Burg Falkenhorst, die hoch über der Ebene auf einem steilen Felsen stand.

*Ritter Erik kommt unter Musikbegleitung auf die Bühne. Die Nachtmärchenfee und der Junge verlassen die Bühne.*

Erzähler 2: Erik war gerade zum Ritter geschlagen worden, und den Ritterschwur hatte er in tiefer Überzeugung abgelegt.

*Ein Ritter kommt auf die Bühne. Erik kniet sich vor ihm hin und wird von ihm zum Ritter geschlagen. Danach verlässt der Ritter die Bühne.*

Erzähler 3: Um seinen Schwur zu befolgen, hatte Erik sich vorgenommen, dereinst große Heldentaten zu vollbringen.

Erzähler 4: Von Rittern, die auf ihrer Reise auf Falkenhorst übernachteten, hörte er von großen und wichtigen Kämpfen, die in fernen Gegenden stattfinden sollten.

*Mehrere Ritter kommen auf die Bühne, gehen an Erik vorbei und machen erzählende Gesten in seine Richtung und verlassen dann die Bühne wieder.*

Erzähler 5: Genauere Erkundigungen ergaben, dass diese Kämpfe auf Inseln im großen Weltmeer, das die Erde auf allen Seiten umschließt, ausgefochten werden sollten. Die Namen der Inseln, auf denen die größten Kämpfe toben sollten, waren Anlantis, Taprobane und Thule.

Erzähler 6: Ritter Erik bedachte das Gehörte, besprach sich mit seinen Eltern und Freunden und beschloss, zu diesen Inseln zu reisen, um dort Heldentaten zu vollbringen.

*Eriks Eltern kommen auf die Bühne.*

Erzähler 1: Nachdem Erik alle Vorbereitungen für die Reise getroffen hatte, verabschiedete er sich von seinen Eltern.

*Erik kniet sich vor den Eltern hin.*

Vater: Ich bin sicher, du wirst dem Namen Falkenhorst Ehre machen, mein Sohn. Reise mit Gott!

Mutter: Sei vorsichtig, mein Sohn! Bedenke, wir alle bängen um dich! Gott behüte dich!

*Die Eltern verlassen die Bühne.*

Erzähler 3: Mit zwei Knappen trat Erik die Reise an.

*Zwei Knappen mit Pferden erscheinen auf der Bühne. Einer bringt ein Pferd für Erik mit. Musik ertönt. Alle zusammen treten jetzt die Reise an. Sie gehen einige Male hin und her und verlassen dann die Bühne.*

## **Ende des 1. Aktes**

### **2. Akt: Atlantis**

*Das mittlere Bühnenbild wird gewechselt. Es zeigt jetzt auf seinem unteren Teil zwei sich gegenüberstehende Heere von Riesen. Die Riesenpartei auf der linken Seite befindet sich auf einem erhöhten Plateau. Am Himmel auf der linken Seite ist ein Stern zu sehen, um den herum auf Kreisbahnen mehrere Sterne kreisen. Am rechten Teil des Himmels sind einige Sterne dargestellt, die auf Zickzackbahnen laufen. Am oberen Rand des Bildes ist "Atlantis" zu lesen. Vor dem rechten Bühnenbild ist ein Segelschiff aufgebaut. Drei Erzähler sitzen vor den Bühnenbildern. Im Schiff steht der Kapitän und evtl. noch zwei Matrosen. Erik reitet mit seinen Knappen unter Musikbegleitung auf die Bühne.*

Erzähler 1:       Zuerst waren Erik und seine Knappen in eine große Stadt am Ufer des Meeres geritten. Dort wollte Erik sich ein Schiff suchen, das ihn mit seinen Knappen zu den Inseln bringen sollte.

Erik:               Sei begrüßt, Kapitän.

Kapitän:         Ich grüße dich, edler Ritter.

Erik:               Kannst du uns zu der Insel Atlantis im großen Weltmeer bringen, Kapitän?

Kapitän:         Ja, das kann ich, edler Ritter. Doch bedenke, die Reise ist gefährlich! Wir werden große Stürme überstehen und Seeungeheuer überwinden müssen.

Erik:               Wir haben keine Angst.

Kapitän:         Gut, dann kommt an Bord! Wir können sofort absegeln.

*Erik und die Knappen besteigen das Schiff.*

Kapitän:         *(zu den Matrosen)* Anker auf! Kurs Richtung Sonnenuntergang!

*Die Matrosen holen den Anker ein. Musik ertönt.*

Erzähler 2:       Es war, wie der Kapitän gesagt hatte. Sie mussten viele Stürme überstehen und gefährliche Seeungeheuer überwinden.

*Sturmgeräusche ertönen. Danach kommen einige Seeungeheuer auf die Bühne und wenden sich gegen das Schiff, von dem sie mit Lanzen und Schwertern abgewehrt werden. Danach verlassen sie wieder die Bühne.*

Erzähler 3:       Endlich langten sie wohlbehalten vor Atlantis an.

Kapitän: So, edler Ritter, dort siehst du Atlantis.

Erik: Ich danke dir, Kapitän. Wir werden sofort an Land gehen. Vorher habe ich jedoch noch eine Bitte.

Kapitän: Sprich sie aus.

Erik: Wenn ich in drei Tagen nicht zurück sein werde, dann bin ich gefallen. Segle dann bitte zurück und sende Nachricht über mein Schicksal nach Falkenhorst.

Kapitän: Ich werde deine Bitte erfüllen.

Erik: *(zu den Knappen)* Kommt, wir gehen jetzt an Land!

*Der Kapitän und die Matrosen verlassen die Bühne, und Erik und die Knappen treten vor den rechten Rand des mittleren Bühnenbildes. Jetzt erscheinen die Riesen des Ober- und Unterlandes (evtl. durch die Farben der Kleidung zu unterscheiden) und führen unter Musikbegleitung einen Kampftanz auf. Danach ruft Erik.*

Erik: Haltet ein! Wer seid ihr?

Riese 1: *(aus dem Oberland)* Wir sind die Riesen aus dem Oberland.

Riese 2: *(aus dem Unterland)* Wir sind die Riesen aus dem Unterland.

Erik: Worum kämpft ihr?

Riese 3: *(aus dem Oberland)* Wir wollen die Sterne am Himmel auf geordneten Bahnen ziehen sehen.

Riese 4: *(aus dem Unterland)* Wir wollen keine geordneten Bahnen für die Sterne. Am Himmel soll keine Ordnung herrschen.

Riese 5: *(aus dem Oberland)* Unser Kampf währt schon seit Urzeiten.

Riese 6: *(aus dem Unterland)* Bis jetzt ist noch keine endgültige Entscheidung gefallen.

Riese 1: Für wen willst du kämpfen, edler Ritter? Du musst dich entscheiden.

Erik: Ich kämpfe für die Ordnung am Sternenhimmel.

Riese 2: Gut, komm, der Kampf kann weitergehen!

*Die Parteien kämpfen untereinander. Dabei überwindet Erik zwei oder drei Riesen aus dem Unterland. Danach verlassen die Riesen des Unterlandes die Bühne.*

Riese 1: *(aus dem Oberland)* So, für heute haben wir dank deiner Hilfe gesiegt, edler Ritter. Du bist ein Held.

Erik: Ich freue mich, dass wir gesiegt haben. Doch jetzt muss ich weiterreisen. Auch auf anderen Inseln wird meine Hilfe gebraucht.

Riese 3: Komm bald wieder, edler Ritter! Auch wir werden deine Hilfe wieder brauchen.

Erik: Das werde ich tun. Auf Wiedersehen, Riesen aus dem Oberland.

Alle Riesen: Auf Wiedersehen.

*Die Riesen verlassen die Bühne. Der Kapitän und seine Matrosen erscheinen und stellen sich in das Schiff.*

Erik: Kapitän, wir haben die Schlacht überstanden und nur leichte Wunden erhalten. Bring uns jetzt nach Taprobane!

Kapitän: Gut, kommt an Bord! Wir segeln sofort los. *(Alle steigen an Bord.)* Anker auf! Kurs Richtung Mittag!

*Die Matrosen holen den Anker ein. Musik ertönt.*

## **Ende des 2. Aktes**

### **3. Akt: Taprobane**

*Das mittlere Bühnenbild wird gewechselt. Es zeigt jetzt auf dem unteren Teil zwei Parteien von Drachen. Die eine Partei befindet sich im Dschungel, die andere (links) in einer Wüste. Am linken Teil des Himmels sieht man von links nach rechts auf einem Kreisbogen nebeneinander zwei oder drei Sichel des zunehmenden Mondes, rechts die des abnehmenden Mondes und in der Mitte den Vollmond. Am oberen Rand ist "Taprobane" aufgeschrieben. Im Schiff vor dem rechten Bühnenbild befinden sich der Kapitän, die Matrosen, Erik und seine Knappen. Drei Erzähler sitzen vor den Bühnenbildern. Musik ertönt.*

Erzähler 1: So segelten sie also nach Taprobane.

Erzähler 2: Diesmal hatten sie lang andauernde Windstillen zu überstehen.

Erzähler 3: Und Riesenkraken versuchten, das Schiff aufzuhalten.

*Einige Riesenkraken kommen auf die Bühne und wenden sich gegen das Schiff, werden von dort aber mit Schwertern und Lanzen abgewehrt. Danach verlassen sie wieder die Bühne.*

Erzähler 1: Endlich erreichten sie Taprobane.

Kapitän: Dort ist Taprobane, edler Ritter.

Erik: Ich danke dir, Kapitän. Wir werden sofort an Land gehen. Aber vorher möchte ich dich wieder um etwas bitten.

Der Sinn dieses Stückes ist es, zu zeigen, dass jeder Mensch in Situationen kommt, in denen er sich entscheiden muss was, „gut“ und was „schlecht“ ist. Dies wird an drei Beispielen verdeutlicht:

1. Die Ordnung am Sternenhimmel (2.Akt)
2. Die ständige Neuerschaffung des Mondes (3.Akt)
3. Das Licht im Gegensatz zur Dunkelheit (4.Akt)

Diese drei Prinzipien verkörpern das Gute. Von den Kindern soll nicht verlangt werden, eine tiefe religiöse oder philosophische Interpretation des Stückes zu erreichen. Es soll ihnen jedoch bewusst werden, dass der Ritter Erik sich immer für das Gute entscheidet und einsetzt. In diesem Stück werden also der Aufbau des Kosmos und ethische Zielsetzungen (Aussage von Kant) zueinander in Beziehung gesetzt.

### **Literaturhinweise für Erwachsene:**

1. Baumgarten, Carola: Der Verkleidungsspaß. Kinderkostüme. Falken Verlag, Niedernhausen, 1992
2. Brinker, Claudia: Der Ritter von der Drachenburg. Artemis Verlag. Nürnberg 1988
3. Brochard, P.: Burgen und Ritter, Tessloff. Nürnberg 1992
4. Dickinson, Gill u. Pinsent, Lynsy: Spaß beim Schminken und Verkleiden. Bassermann Verlag, Niedernhausen, 1995
5. Dudszus, Alfred / Köpcke, Alfred / u. a.: Das große Buch der Schiffstypen. Schiffe, Boote Flöße unter Riemen und Segel, Dampfschiffe, Motorschiffe, Meerestechnik. Weltbild Verlag, Augsburg, 1995
6. Gee, Robin: Alltag bei den Rittern. ars edition. München 1989
7. Mc Donald: Eine Burg im Mittelalter. Tessloff, Nürnberg 1991
8. Ritter. Was ist was?. Tessloff. Nürnberg 1990
9. Young, Charline: Burgen, Türme und Paläste. ars edition. München 1991

### **Literaturhinweise für Kinder:**

1. Baker, Wendy / Haslam, Andrew: Klänge, Töne und Geräusche. Wir spielen und experimentieren. ars edition, München, 1993
2. Clare, John D.: Ritter. Ihr Leben zur Zeit des Mittelalters. Tessloff. Nürnberg 1991
3. Gloor, E.: Kinderwerkstatt Holz. Spielen-Bauen-Werken. Otto Maier. Ravensburg 1983
4. Kühn, Stephan: Keller, Ritter, Burgen und Türme. Otto Maier. Ravensburg 1991
5. Pleticha, H.: Ritter, Burgen und Turniere. Das Bilderbuch von der hohen Zeit des Rittertums. 4.Aufl. Arena. Würzburg 1969
6. Schmalz, W.: Kleine deutsche Geschichte für Kinder. Bd.1. Weltbild. Augsburg 1990
7. Tanaka, Beatrice: Verkleiden Maskieren Schminken, Aktionsbuch. Otto Maier Verlag, Ravensburg, 1982
8. William, Jay: Das große Buch der Kreuzritter. Ensslin & Laibling Verlag. Reutlingen 1962

## **2 Rollenübersicht und -verteilung**

Das Ziel des Theaterspielens besteht u.a. darin, jeweils die ganze Klasse an dem Stück und an den begleitenden Unterrichtseinheiten selbst mitwirken zu lassen. Dies bedeutet, dass jedem einzelnen Kind die Möglichkeit geboten werden soll, eine oder auch zwei Rollen zu übernehmen. Die größeren Rollen (z. B. Erik, Erzähler) können durch mehrere Kinder besetzt

werden. Dies ist ein bedeutsamer Faktor: Jedes Kind ist für seine Rolle verantwortlich und hat einen wichtigen Part bei dieser Sache übernommen.

Für Schüler/innen, die mitspielen, aber keinen Text sprechen möchten, können nach Bedarf zusätzliche Statistenrollen eingerichtet werden (z.B. Matrose, Knappen, ...)

Durch Rollensplitting verringert sich der auswendig zu lernende Text pro Kind, darüber hinaus wirken sich Krankheitsfälle bei den Proben und Aufführungen weniger gravierend aus, da die kleineren Rollen schnell von einem anderen Kind übernommen und auswendig gelernt werden können.

Um den Überblick zur Rollenverteilung zu vereinfachen, empfiehlt es sich, nach einer Tabelle vorzugehen (s. u.). Die einzelnen Rollen sind in der Tabelle auf die einzelnen Akte ausgerichtet. Sollte eine Rolle zu lang sein, kann z. B. ein Kind im 1. Akt den Erik spielen und ein anderes Kind die gleiche Rolle im 2. Akt übernehmen. Erfahrungsgemäß haben die Kinder keine Schwierigkeiten mit dem Aufteilen/Splitting der Rollen. Sie sind froh darüber, verschiedene Rollen spielen zu können.

Da die einzelnen Texte durch das Rollensplitting verkürzt sind und eine große Anzahl von kleineren Rollen zu Verfügung steht, ergibt sich erfahrungsgemäß für jede Leistungsstärke der Kinder einer Klasse eine Kombination von zwei zu bewältigenden Rollen.

Damit jedes Kind seine gewünschte Rolle /Rollen bekommt, hat die Lehrerin die Möglichkeit, die Kinder ihre Lieblingsrollen der Reihe nach auf einen Zettel schreiben zu lassen. Später kann sie versuchen, die Rollen gerecht aufzuteilen; bei eventuellen Abweichungen hat sich ein klärendes und ehrliches Gespräch mit den Kindern immer als richtig und sinnvoll erwiesen. Die detaillierte Aufschlüsselung der **Rollenübersicht** nach Anzahl der zu sprechenden Wörter soll eine differenzierte Besetzung ermöglichen. Für dieses Theaterstück sind 30 Sprechrollen vorgesehen.

### 1. Akt

Erzähler 1	26	kleine Rolle
Erzähler 2	26	kleine Rolle
Erzähler 3	38	mittlere Rolle
Erzähler 4	26	kleine Rolle
Erzähler 5	42	mittlere Rolle
Erzähler 6	34	mittlere Rolle
Nachtmärchenfee	60	mittlere Rolle
Junge	27	kleine Rolle
Vater	15	kleine Rolle
Mutter	13	kleine Rolle

### 2. Akt

Erzähler 1	32	mittlere Rolle
Erzähler 2	16	kleine Rolle
Erzähler 3	7	kleine Rolle
Ritter Erik	128	große Rolle
Kapitän	68	mittlere Rolle
Riese 1	24	kleine Rolle
Riese 2	15	kleine Rolle

Riese 3	25	kleine Rolle
Riese 4	16	kleine Rolle
Riese 5	8	kleine Rolle
Riese 6	10	kleine Rolle

### 3. Akt

Erzähler 1	10	kleine Rolle
Erzähler 2	13	kleine Rolle
Erzähler 3	6	kleine Rolle
Ritter Erik	105	mittlere Rolle
Kapitän	35	große Rolle
Drache 1	31	mittlere Rolle
Drache 2	13	kleine Rolle
Drache 3	40	mittlere Rolle
Drache 4	8	kleine Rolle
Drache 5	6	kleine Rolle
Drache 6	15	kleine Rolle

### 4. Akt

Erzähler 1	12	kleine Rolle
Erzähler 2	24	kleine Rolle
Erzähler 3	6	kleine Rolle
Ritter Erik	92	große Rolle
Kapitän	25	kleine Rolle
Gnom 1	28	kleine Rolle
Gnom 2	11	kleine Rolle
Gnom 3	26	kleine Rolle
Gnom 4	9	kleine Rolle
Gnom 5	19	kleine Rolle
Gnom 6	19	kleine Rolle
Junge	56	große Rolle
Nachtmärchenfee	74	große Rolle

### 1. bis 4. Akt (Gesamtübersicht)

Erzähler 1	80	mittlere Rolle
Erzähler 2	79	mittlere Rolle
Erzähler 3	57	mittlere Rolle
Erzähler 4	26	kleine Rolle
Erzähler 5	42	kleine Rolle
Erzähler 6	34	kleine Rolle
Nachtmärchen	134	mittlere Rolle
Junge	83	mittlere Rolle
Vater	15	kleine Rolle
Mutter	13	kleine Rolle
Ritter Erik	325	große Rolle
Kapitän	128	mittlere Rolle
Riese 1	24	kleine Rolle

Riese 2	15	kleine Rolle
Riese 3	25	kleine Rolle
Riese 4	16	kleine Rolle
Riese 5	8	kleine Rolle
Riese 6	10	kleine Rolle
Drache 1	31	kleine Rolle
Drache 2	13	kleine Rolle
Drache 3	40	kleine Rolle
Drache 4	8	kleine Rolle
Drache 5	6	kleine Rolle
Drache 6	15	kleine Rolle
Gnom 1	28	kleine Rolle
Gnom 2	11	kleine Rolle
Gnom 3	26	kleine Rolle
Gnom 4	9	kleine Rolle
Gnom 5	19	kleine Rolle
Gnom 6	19	kleine Rolle

### 3 Bühnenbilder

Die Bühnenbilder haben in einem Theaterstück verschiedene Funktionen:

Indem die Kinder die Bühnenbilder selbst malen, besteht die Möglichkeit, ihnen Sachinformationen auf einen handlungsorientierten Weg näherzubringen. Der motivierende Charakter von Bühnenbildern hilft den Kindern, sich während der Proben besser in ihre Rollen einzufinden. Bei der Aufführung dienen die Bühnenbilder als optisches Hilfsmittel und unterstützen bei den Zuschauern den Einblick in die dargestellte Wirklichkeit.

Es hat sich als günstig erwiesen, die Bühnenbilder in einem Abstand von ca. 2 m Entfernung von der Wand aufzustellen, um so einen "Hinterbühnenraum" zu erhalten, in dem Requisiten und evtl. an bestimmten Szenen unbeteiligte Kinder bis zu ihrem nächsten Einsatz warten können. Dafür ist es angebracht, Stühle mit Namensbeschriftung im Hinterbühnenraum aufzustellen. Im Idealfall, der in Grundschulen leider selten anzutreffen ist, stünde für die Aufführung eine Aula mit erhöhter Bühne und einem großen Hinterbühnenraum zur Verfügung. Meistens findet die Aufführung jedoch in einem Klassenraum statt. Man sollte davon absehen, das Theaterstück in einer Turnhalle aufzuführen, da die optischen und akustischen Bedingungen hier selten optimal sind.

Die Kinder, die ihren Auftritt hatten, können das Stück als Zuschauer seitlich der Bühne mitverfolgen. Dadurch sind sie weiterhin in das Bühnengeschehen einbezogen, was erheblich zu einer Reduzierung des Geräuschpegels hinter der Bühne beiträgt.

#### Herstellung der Bühnenbilder

Am Anfang jedes Aktes im Rollentext werden Beschreibungen für die Gestaltung der einzelnen Bühnenbilder gegeben. Zur Arbeitserleichterung sind darüber hinaus in diesem Kapitel detaillierte Bühnenbildvorlagen für die einzelnen Akte beigelegt.

Aus Umbau- und Lagerungsgründen empfiehlt es sich, die Bühnenbilder dreigeteilt herzustellen. Die Bühnenbilder sollten auf große Papierflächen (2 m × 2 m bzw. 1 m × 2 m) gemalt werden. Diese können am kostengünstigsten aus Tapeten hergestellt werden, indem

zwei bzw. vier Bahnen (ca. 2 m Länge) nebeneinander geklebt werden. Bei der Auswahl der Tapete (z. B. Rauhfaser) sollte darauf geachtet werden, dass diese sehr dick ist, denn sonst entstehen bei der Bemalung zu schnell Löcher oder Risse.

Für das Aneinanderkleben der einzelnen Bahnen hat sich Verpackungsband bewährt. Mit diesem Band können auch die Außenränder der Fläche verstärkt werden. Um die Papierflächen, z. B. an einem Kartenständer aufhängen zu können, sollte an der oberen Seite ein ca. 20 cm langer Umschlag geklebt werden, um so eine Holzleiste (z. B. eine gehobelte Dachlatte) hineinschieben zu können. Dieser Umschlag sollte mit Klebeband verstärkt werden. Die Bühnenbilder können nun an einem Kartenständer aufgehängt werden.

### **Tipps für das Gelingen der Bühnenbilder:**

Das Bemalen der Bühnenbilder kann auf sehr unterschiedliche Weisen bewerkstelligt werden. So kann es zum einen ohne Vorzeichnen erfolgen, zum anderen können die Konturen der Bilder mit einem schwarzen Stift vorgezeichnet werden (dies kann mit oder ohne Vorlage geschehen). Danach können die Farben aufgetragen werden.

Besonders gut gelingen Bühnenbilder, wenn sie auf Folie vorgezeichnet oder kopiert, danach mit einem Tageslichtprojektor auf die entsprechende Papierfläche projiziert und dort mit einem Stift nachgemalt werden.

Das Ausmalen geschieht am besten von innen nach außen, da andernfalls Wartezeiten zum Trocknen entstehen.

Die Kinder sollten zum Schutz ihrer Kleidung alte Hemden oder Malkittel tragen.

Die Abtönfarbe sollte im Verhältnis 2:1 (zwei Teile Farbe, ein Teil Wasser) mit Wasser verdünnt werden.

Als weitere Gestaltungsmöglichkeiten bieten sich z. B. die "Schwamm-Tupf-Technik", Collage-Technik (z. B. Aufkleben von gebastelten Blumen und Fischen), Kartoffel- oder Korkendruck an.

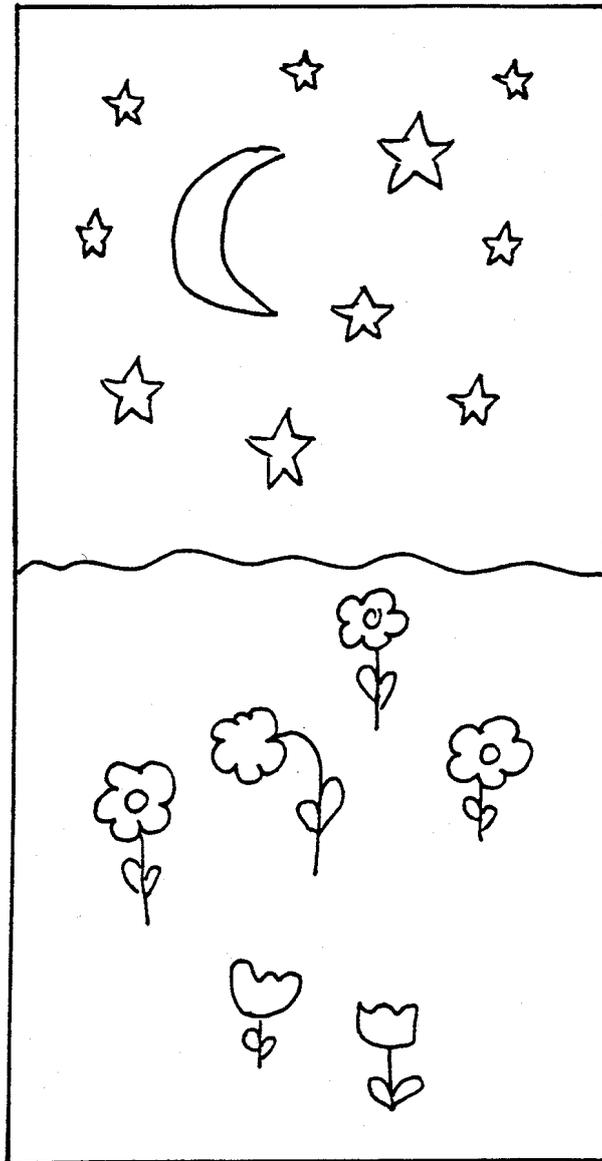
Die Kinder können an jeder Phase der Erstellung und Gestaltung aktiv beteiligt werden. Um eine bessere optische Wirkung zu erzielen, hat es sich als günstig erwiesen, nach der Bemalung die Konturen der Bühnenbilder mit einem dicken Filzstift oder Pinsel schwarz nachzuzeichnen.

Der Bühnenbildentwurf sollte möglichst großflächig gestaltet werden, da kleine Farbflächen und Details aus einigen Metern Entfernung ohnehin nicht mehr zu erkennen sind.

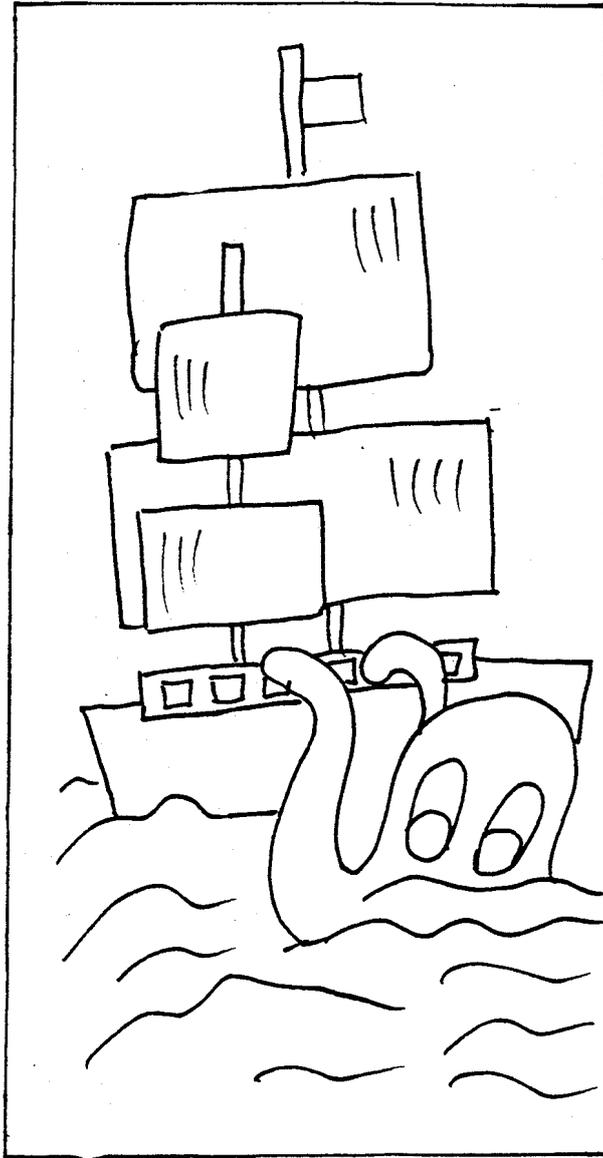
### **Materialliste zur Erstellung der Bühnenbilder**

- Tapete (ca. 24 m):
- 2 seitliche Bühnenbilder je 1 m breit
- 2 mittlere Bühnenbilder je 2 m breit
- Verpackungsband (50 mm breit, 66 m Rolle)
- 4 zurechtgesägte Dachlatten (zweimal 1 m lang, zweimal 2 m lang)
- Tacker
- einen breiten, wasserfesten Filzstift zum Nachzeichnen der Konturen
- Vollton- bzw. Abtönfarbe (Wasser zum Verdünnen)
- Pinsel
- Gläser mit Deckel (zum Mischen der Farben)
- alte Zeitungen oder Plastikfolie zum Unterlegen bei der Bemalung
- 3 Kartenständer
- Schwämme oder Korken zum Drucken

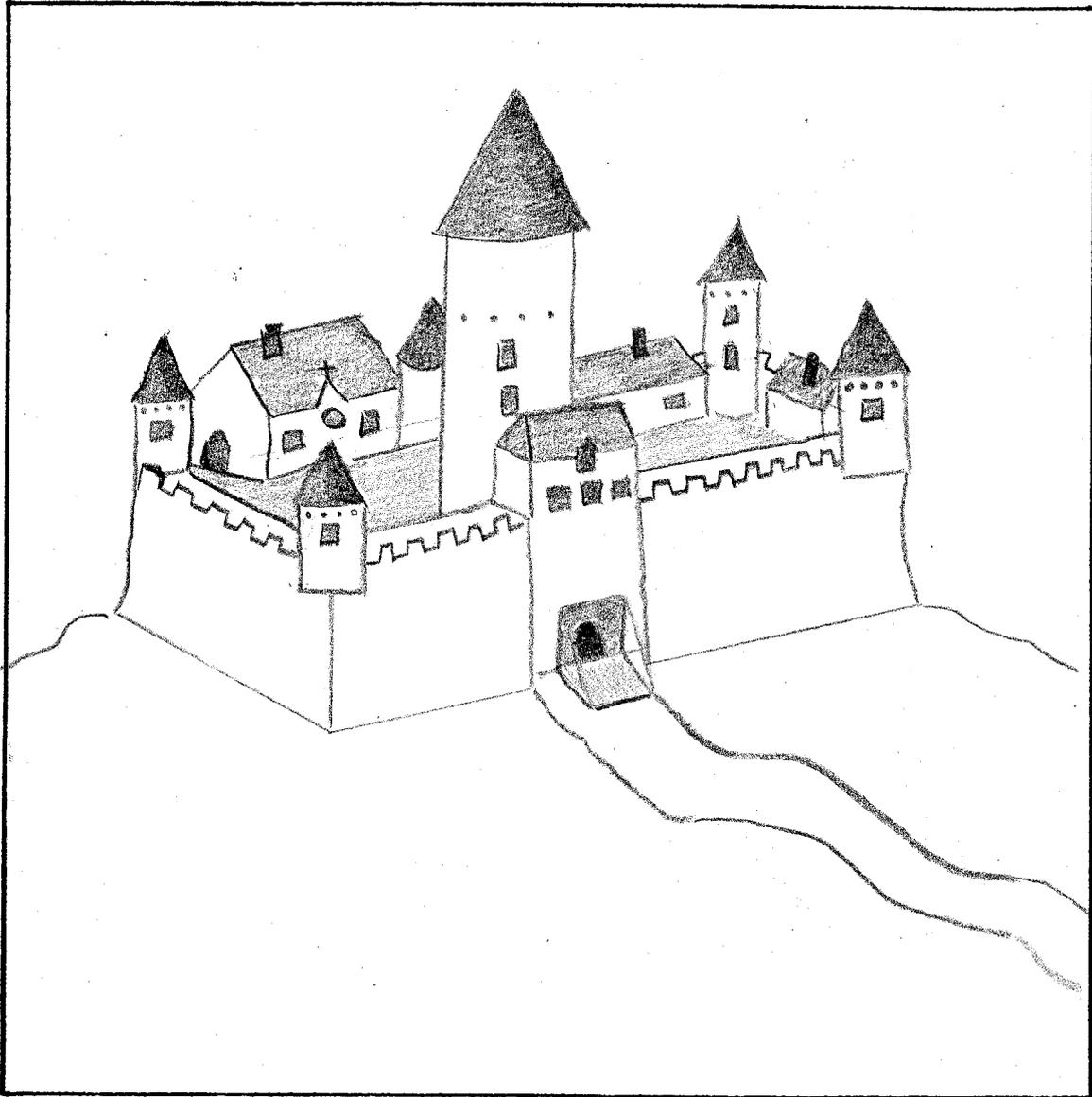
Der größte Teil der Materialien ist in Bau- und Hobbymärkten erhältlich.

**Bühnenbildvorlagen****Vorschlag für das linke Bühnenbild vom 1. bis 4. Akt**

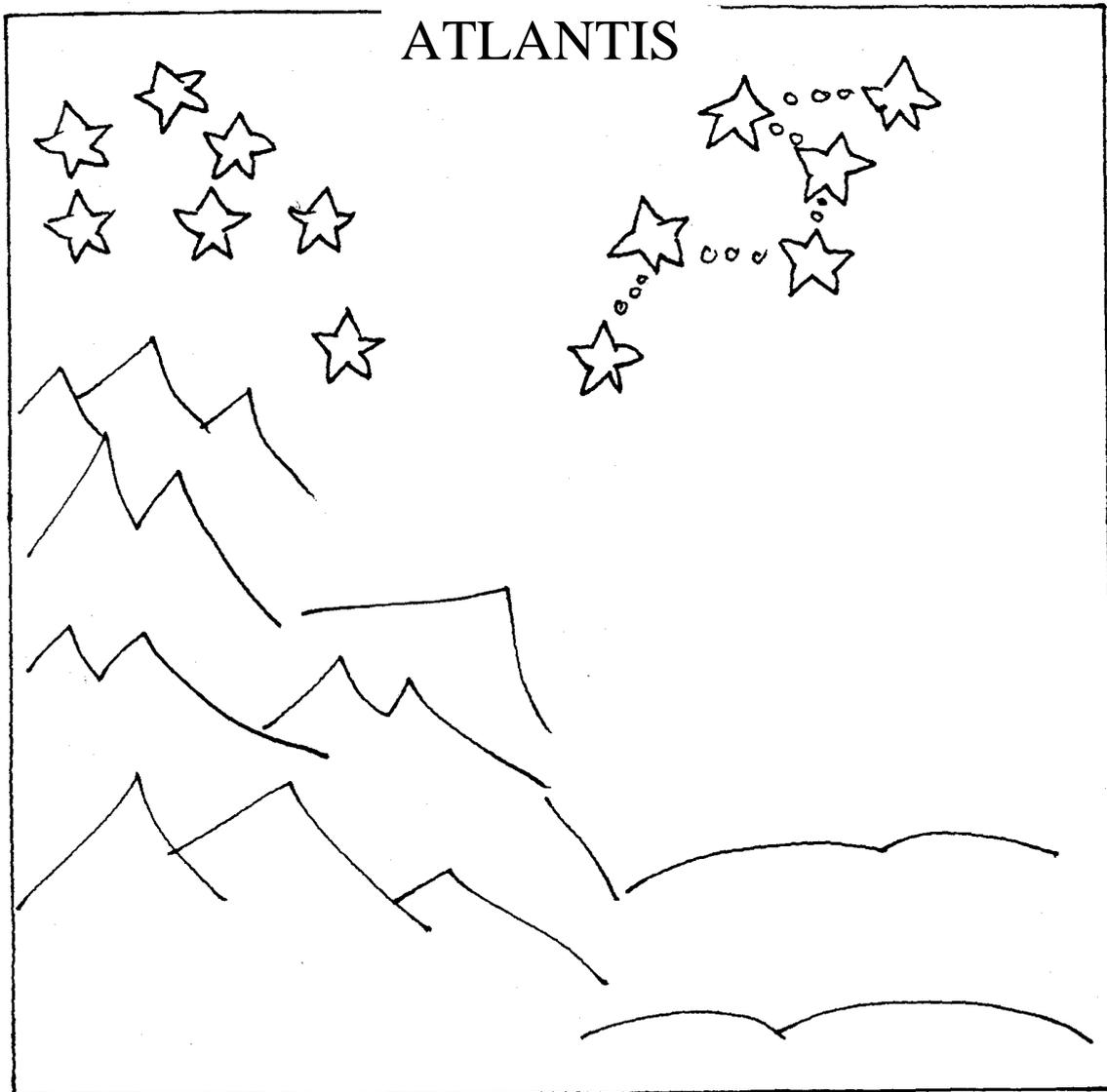
Von dieser Vorlage eine Folie erstellen, diese mit Hilfe eines Tageslichtprojektors auf die Bühnenbildunterlage (z. B. eine Tapete) projizieren und dort mit einem dicken, schwarzen Stift die Konturen nachzeichnen.



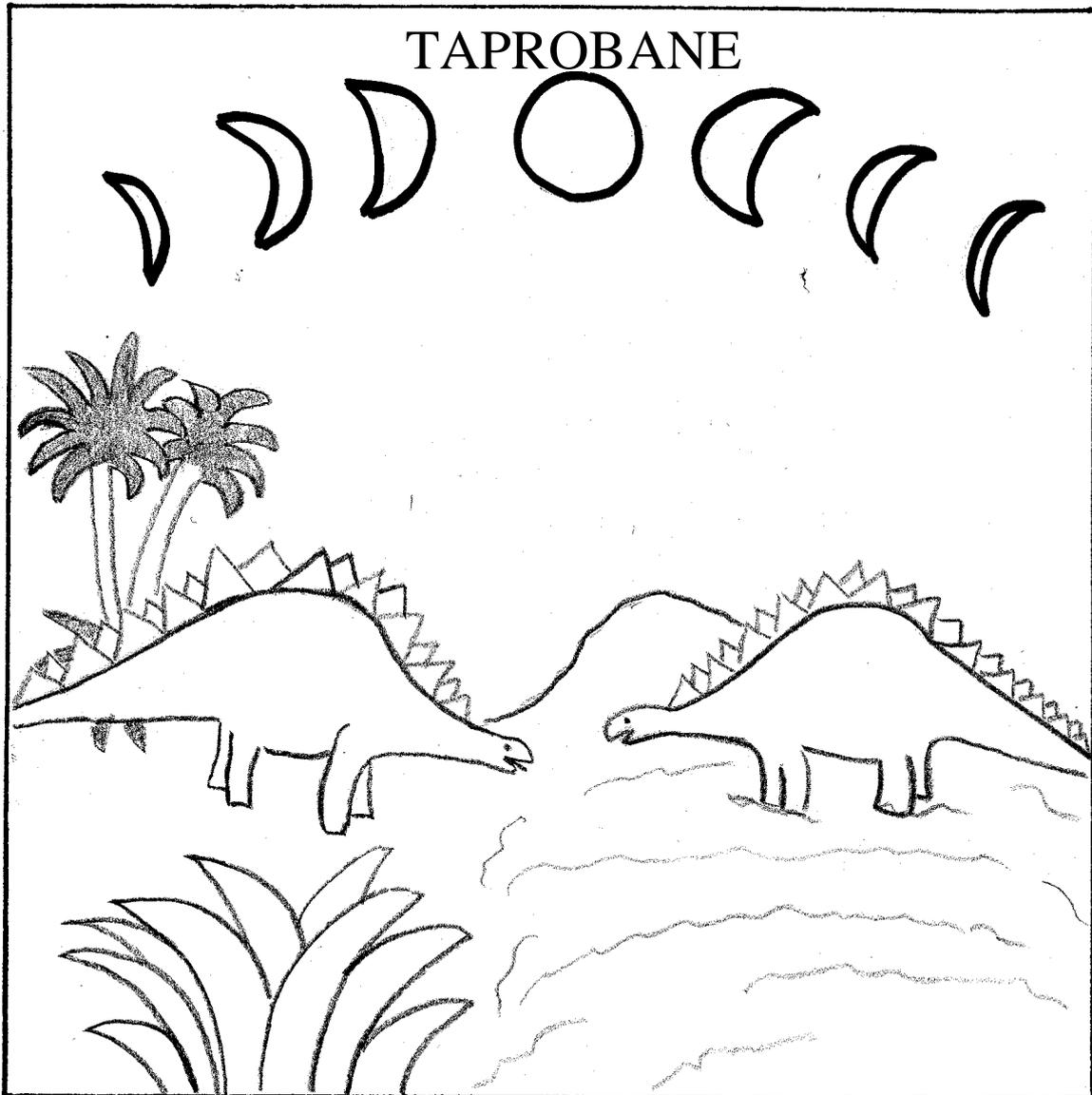
Vorschlag für das rechte Bühnenbild vom 1. bis 4. Akt



**Vorschlag für das mittlere Bühnenbild des 1. Aktes**

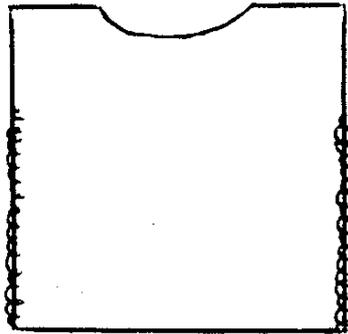


Vorschlag für das mittlere Bühnenbild des 2. Aktes



Vorschlag für das mittlere Bühnenbild des 3.Aktes

### Skizze zum Nähen der Kostüme:



### Materialien für ein Kostüm:

- 1 m Stoff (1,40m oder 1,5 m breit)
- Nähgarn

Die unterschiedlichen Kostümlängen lassen sich durch ein Band oder durch einen Gürtel regulieren.

Die Gesichter der Kinder kann man mit Theater-, Karnevalsschminke oder normaler Wasserfarbe bemalen.

## 6 Musik

In das "Nachtmärchen" lässt sich Musik integrieren. Beim Vorlesen und Nachspielen kann die Musik von den Kindern in Bewegung umgesetzt werden. Dabei kann zwischen unterschiedlichen Aspekten der Musik unterschieden werden:

**Tempo** (schnell - langsam): Die Kinder bewegen sich langsam und schnell nach den Rhythmen

**Tonstärke/Dynamik** (laut - leise): Die Kinder zeigen die unterschiedliche Intensität der Schifffahrtsgefahren

**Klangcharakter**: Die Kinder stellen die Kämpfe der unterschiedlichen Parteien dar

Es kann mit abwechselnder Impulsgebung gearbeitet werden:

Musik ist der Auslöser für die Bewegung - Bewegung als Auslöser der Musikbegleitung.

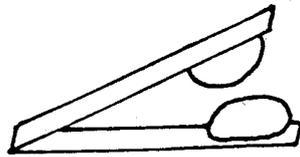
Indem allen Kindern auf diese Weise die Möglichkeit gegeben wird, sich mit oder auch ohne Musik zu bewegen, gelingt ihnen dadurch eine gute Identifikation mit ihrer eigenen Rolle. Gleichzeitig lernen sie aber auch die anderen Rollen kennen und verstehen.

Ein solches Vorgehen kann z. B. Verkrampfungen und Verspannungen bei Kindern lösen, eine direkte Körpererfahrung über alle Sinne anregen und so beim Finden eines neuen Selbstbewußtseins helfen. Ebenso kann die innerliche Verarbeitung des in dem Stück angesprochenen Themas über die Sinne durch direkte Körpererfahrung angeregt werden, und die Entwicklung der kindlichen Persönlichkeit eine Förderung erfahren. Im Unterricht steht die ganzheitliche Förderung im Vordergrund: Spiel und Arbeit sind nicht mehr von einander losgelöst, sondern ergänzen sich und verschmelzen miteinander zu einer Einheit.

## Bauanleitung für Musikinstrumente

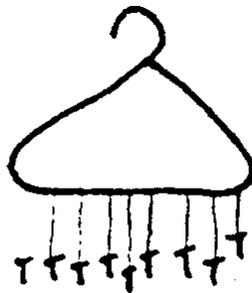
### Nußklapper:

Pappstreifen in der Mitte knicken und zwei halbe Walnußschalen vorn auf die Pappe kleben.

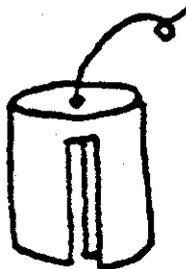


### Windgeräusch:

An einem Metallbügel (in einer Reinigung kostenlos erhältlich) werden unterschiedlich lange Nägel an unterschiedlich langen Wollfäden befestigt. Berührt man die Nägel wiederum mit einem Nagel, ertönt ein leiser Windklang.



Leere Film Dosen an zwei Seiten einschneiden, einen 2 mm breiten Streifen herausschneiden und durch die Mitte ein Loch bohren. Durch dieses Loch wird nun ein fester Faden/Zwirn gezogen, mit dem man das Filmröhrchen durch die Luft schwenken kann. Es ertönt ein heulendes, jaulendes Windgeräusch.



### Rassel:

Eine Schachtel, ein Filmröhrchen, oder eine bemalte, oben und unten zugeklebte Toilettenpapierrolle wird mit Sand, Steinen, Reis, Knöpfen, Erbsen, Büroklammern o.ä. gefüllt.



## 8 Fotos mit Unterschriften



Abbildung 1: Die Nachtmärchenfee erscheint dem Jungen



Abbildung 2: Szene aus dem 1. Akt: Erik wird zum Ritter geschlagen



Abbildung 3: Szene aus dem 2. Akt: Erik und seine Knappen suchen ein Schiff



Abbildung 4: Szene aus dem 2. Akt: Ein Seeungeheuer bedroht das Schiff



Abbildung 5: Szene aus dem 2. Akt: Die Riesen kämpfen



Abbildung 6: Szene aus dem 3. Akt: Die Riesenkraken bedrohen das Schiff