

Der Dämon

Inhalt

Der Dämon	3
Aufführungshilfen	
1 Anmerkungen zur Inszenierung	9
2 Sachinformationen	9
3 Rollenübersicht und -verteilung	10
4 Bühnenbilder	12
4.1 Herstellung der Bühnenbilder	12
4.2 Materialliste zur Erstellung der Bühnenbilder	13
4.3 Bühnenbildvorlagen	13
5 Requisiten	17
6 Kostüme	17
7 Tanz und Musik	18
8 Fotos mit Unterschriften	20

Der Dämon

Vorrede

Das Bühnenbild ist dreigeteilt. Auf dem linken Bühnenbild sind oben der Dämon (siehe Text) und unter ihm streitende Menschen (kleiner als er) sichtbar. Der rechte Teil zeigt ein Königsschloss. Auf dem Mittelteil ist eine Kriegsszene mit flüchtenden Menschen dargestellt. Zwei Kinder kommen auf die Bühne (treten vor den Vorhang).

Kind 1: Liebe Zuschauer, heute zeigen wir euch ein Märchen.

Kind 2: Es spielt in grauer Vorzeit.

Kind 1: Als noch Dämonen die Welt bevölkerten.

Kind 2: Es ist sehr spannend.

Kind 1: Vielleicht macht es euch auch ein wenig nachdenklich.

Kind 2: So, jetzt geht's aber los. *(Jetzt zu Kind 2)* Komm, wir setzen uns da unter den Baum.

Falls ein Vorhang vorhanden ist, wird er aufgezogen und die Kinder setzen sich vor das linke Bühnenbild. Jetzt kommen vier Erzähler auf die Bühne und setzen oder stellen sich vor das mittlere Bühnenbild.

Ende der Vorrede

Die Geschichte vom Dämon

Musik ertönt kurz.

Erzähler 1: Einstmals, in grauer Vorzeit, als noch Dämonen die Erde bevölkerten, gab es ein großes Königreich.

Der König kommt auf die Bühne.

Erzähler 2: Der König in diesem Reich regierte gerecht und weise. Alle Bewohner waren sehr zufrieden mit ihm und brachten ihm deshalb viele Geschenke.

Einige Bewohner kommen mit Blumen usw. auf die Bühne und legen sie vor den König hin, wobei sie sich hinknien. Danach verlassen sie die Bühne wieder.

Erzähler 3: Alle wären vollständig glücklich gewesen, wenn da nicht der Pesthauchdämon gewesen wäre.

Der Pesthauchdämon kommt unter Musikbegleitung auf die Bühne und bleibt vor dem linken Bühnenbild stehen. Er trägt eine schöne Maske.

Erzähler 4: Dieser Pesthauchdämon war eine schlimme Heimsuchung für alle Bewohner.

Erzähler 1: Er konnte überall im Königreich plötzlich und unvermutet auftauchen.

Erzähler 2: Wo er erschien, blies er dann den Bewohnern seinen Pesthauch ins Gesicht.

Erzähler 3: Jeder, der diesen Pesthauch einatmete, verlor vollständig seinen Verstand und begann, sich mit allen seinen Nachbarn zu streiten, blindwütig auf sie einzuschlagen und alles um sich herum sinnlos zu zerstören. Oft wurden sogar hunderttausend, ja Millionen Bewohner auf diese Weise um den Verstand gebracht. Meistens teilten sich die Bewohner dabei in zwei Parteien, die dann gegeneinander kämpften.

Erzähler 4: Aber besonders gefährlich an dem Dämon war, dass er immer eine schöne Maske vor dem Gesicht hatte, so dass niemand seine hässliche Fratze sehen konnte.

Erzähler 1: Mit dieser Maske machte er den Bewohnern dann große Versprechungen und verteilte sogar Geschenke.

Einige Bewohner kommen auf die Bühne und bleiben vor dem Dämon stehen.

Pesthauchdämon: Ich verspreche euch alles, was ihr wollt. Kommt nur näher! Hier habe ich einige Geschenke für euch. Kommt nur näher heran zu mir.

Die Bewohner treten näher an den Dämon heran. Er verteilt Geschenke an sie.

Erzähler 2: Aber wenn die Bewohner dann arglos näher an ihn herangetreten waren, konnte er ihnen seinen Pesthauch besonders gut ins Gesicht blasen, und das mörderische Treiben begann.

Der Pesthauchdämon bläst seinen Pesthauch um sich (Musikbegleitung), und die Bewohner beginnen, sich zu schlagen, wobei einige umfallen.

Erzähler 3: Nach einiger Zeit, wenn er meinte, genug Unheil angestiftet zu haben, riss er sich seine Maske vom Gesicht, so dass seine furchtbare Fratze sichtbar wurde. Dabei ließ er ein entsetzliches, höhnisches Lachen hören. Dann verschwand er, um nach einiger Zeit an einem anderen Ort sein furchtbares Spiel von Neuem zu treiben.

Der Dämon reißt sich seine Maske ab, wobei seine Fratze sichtbar wird, lacht und verlässt dann die Bühne.

Erzähler 4: In dem Moment aber, in dem der Dämon ohne Maske dastand und alle seine Fratze erkennen konnten, verschwand auch die Wirkung seines Pesthauches, und alle Bewohner sahen, was sie angerichtet hatten und weinten bitterlich.

Die Bewohner weinen.

Erzähler 1: Der König war sehr betrübt darüber, aber er wusste nicht, was er tun sollte. Deshalb berief er den Hohen Rat ein.

Die Ratgeber kommen auf die Bühne und bleiben vor dem König stehen.

König: Ratgeber, wisst ihr vielleicht, was man gegen den schrecklichen Pesthauchdämon tun könnte?

Die Ratgeber beraten einige Zeit, dann sagt einer.

Ratgeber: König, du musst deine Soldaten aussenden, damit sie den Dämon vertreiben. Sie sollen sich aber, wenn sie in die Nähe des Dämons kommen, ihre Nasen zuhalten, damit sie den Pesthauch nicht einatmen.

König: Gut, das will ich tun.

Die Ratgeber verlassen die Bühne.

Erzähler 2: Er rief also die Soldaten zu sich.

Die Soldaten kommen unter Musikbegleitung auf die Bühne und stellen sich vor dem König auf.

Hauptmann: König, du hast uns gerufen. Was befehlst du?

König: Soldaten, ich befehle euch, den Pesthauchdämon zu vertreiben! Damit euch das gelingt, müsst ihr euch die Nasen zuhalten, wenn ihr in seine Nähe kommt.

Hauptmann: Wir werden tun, was du gesagt hast, König.

Die Soldaten treten von dem König weg und wenden sich gegen den Pesthauchdämon, wobei sie sich ihre Nasen zuhalten, während sie Gesten des Vertreibens machen. Sie nehmen dann aber nach einiger Zeit die Hände von ihren Nasen weg, und einige rufen.

Soldat 1: Ich kann die Luft nicht mehr anhalten!

Soldat 2: Ich auch nicht!

Soldat 3: Ich auch nicht!

Jetzt beginnen die Soldaten, sich zu streiten, wobei einige umfallen und liegen bleiben, während die anderen wieder vor den König treten. Der Dämon reißt sich wieder die Maske ab und lacht.

König: Soldaten, habt ihr den Dämon vertrieben?

Hauptmann: Nein, König. Es ist uns nicht gelungen. Auch wir sind seiner Schlaueit und seinem Pesthauch erlegen.

Die Soldaten verlassen die Bühne. Der König steht von seinem Platz auf, geht einige Male hin und her und sagt.

König: Was soll ich nur tun? *(Er geht nachdenklich wieder einige Male hin und her.)* Ich habe eine Idee! *(Er ruft)* Tochter und Ausrufer, kommt bitte einmal her!

Die Königstochter erscheint.

Königstochter: Guten Tag, mein Vater. Was wünschst du?

König: Guten Tag, Tochter.

Der Ausrufer erscheint jetzt auch.

Ausrufer: *(fällt vor dem König auf die Knie und sagt dabei)* Was befehlst du, König?

König: Hört zu! Ihr wisst, dass es bis jetzt niemandem, nicht einmal den Soldaten, gelungen ist, den Pesthauchdämon zu vertreiben. Doch vielleicht gibt es in unserem Land einen Mann, der so mutig und klug ist, dass ihm das gelingt.

Königstochter: Das wäre ein Wunder.

König: Deshalb sollst du, Ausrufer, im ganzen Land verkünden, dass derjenige, dem es gelingt, den Pesthauchdämon zu vertreiben, meine Tochter zur Frau erhalten wird.

Ausrufer: Das werde ich tun.

Er verlässt die Bühne.

König: Bist du damit einverstanden, meine Tochter?

Königstochter: Vater, ich werde mit Freuden die Frau eines solchen Mannes werden.

Erzähler 3: So verkündete der Ausrufer also die Botschaft des Königs im ganzen Land.

Erzähler 4: Und viele kamen, die diesen Preis erringen wollten, Fürsten und sogar Unterkönige mit großem, waffentragenden Gefolge, aber auch weise Männer mit ihren Schülern.

Ein Fürst mit großem Gefolge erscheint vor dem König.

Fürst: Ich bin der Nordlandfürst, oh König. Ich werde den Dämon besiegen und deine Tochter zur Frau erhalten.

Aufführungshilfen

1 Anmerkungen zur Inszenierung

Dieses Stück kann ab dem dritten Schuljahr aufgeführt werden. Die Aufführungszeit beträgt ca. 20 Minuten.

Die Zeit zur Einübung des Stückes sollte erfahrungsgemäß möglichst kurz gehalten werden, da bei zu langem Üben die Kinder den Spaß an der Sache verlieren. Eine "perfekte" Aufführung sollte deshalb gar nicht erst angestrebt werden. Für dieses Stück hat sich max. vier- bis sechsmaliges Üben als ausreichend erwiesen. Bei zweimaligem Üben pro Woche ergibt das eine Einübungszeit von ca. drei Wochen. Zusätzlich müssen dann aber eventuell noch Stunden zum Erstellen der Bühnenbilder usw. einkalkuliert werden. Wenn einige im Theaterstück angesprochene Themen auch noch im Unterricht vertieft oder erweitert werden, müssen auch diese Stunden noch dazu gerechnet werden.

Von der Aufführung in einer Turnhalle ist abzuraten, da die optischen und akustischen Bedingungen meistens nur unzureichend sind.

Um den Schülern die Möglichkeit zu geben, sich selbst Theater spielen zu sehen, bietet es sich an, eine Videoaufzeichnung des Stückes zu machen. Geschieht dies bei den Proben, können die Kinder so Anregungen zur Verbesserung ihres Spiels erhalten. Natürlich möchten die Kinder ihr Theaterstück auch in der Endfassung begutachten; hier sollte dann aber nicht die eigentliche Aufführung aufgenommen werden, sondern lieber die Generalprobe. Erfahrungsgemäß sind die Kinder ohne Publikum, besonders ohne Eltern, konzentrierter.

2 Sachinformationen

Das vorliegende Theaterstück ist ein Märchen. Da Kinder der Primarstufe Märchen gegenüber noch sehr aufgeschlossen sind, bietet es sich an, bei entsprechenden Gelegenheiten Märchen im Unterricht zu behandeln, um so auch den Einstieg in bestimmte weiterführende Inhalte leichter zu finden. Empfehlenswert ist das Erzählen oder Vorlesen des Stückes zur Einführung.

Während der Arbeit mit den Texten haben die Kinder dann die Möglichkeit, sich selbstständig mit einzelnen Sinnabschnitten zu befassen, sie zu hinterfragen und ggf. zu verinnerlichen.

Thema dieses Theaterstückes ist die Zwietracht, der Krieg. Auseinandersetzung mit den Inhalten des Stückes bietet den Kindern die Möglichkeit, sich mit Konflikten im Großen und Kleinen und speziell mit dem Thema Krieg auseinander zu setzen und ggf. sogar traumatische Erlebnisse aufzuarbeiten.

Die Erzähler berichten von einem Königreich, in dem alle Menschen vollständig zufrieden sind. Die Zufriedenheit der Bewohner dieses Reiches wird nur durch den Pesthauchdämon gestört, der immer wieder erscheint und die Menschen dazu bringt, sich gewalttätig zu streiten, ja sogar zu erschlagen. Da der Pesthauchdämon eine wunderschöne Maske trägt, erkennen die Bewohner ihn erst dann, wenn es zu spät ist. Mit Geschenken lockt der Dämon die Bürger in seine Nähe, und wenn sie dann nah genug sind, spüren sie seinen Pesthauch und beginnen sofort sich mit allen in ihrer Nähe stehenden zu streiten. Reißt der Dämon dann seine Maske vom Gesicht, lässt die Wirkung seines Pesthauchs nach, und die Menschen sehen, was sie angerichtet haben und sind sehr unglücklich. Nur noch ein sehr kluger und tapferer Mann kann das Königreich retten. In seiner Verzweiflung verspricht der König demjenigen, der das Land von dem Pesthauchdämon befreien kann, sogar seine Tochter als Frau. Nachdem ein Fürst mit seinem Gefolge genauso an der Vertreibung des Dämons scheitert, wie ein Weiser mit seinen Schülern, meldet sich ein Schuster, um den Kampf mit dem Dämon aufzunehmen. Und tatsächlich gelingt es ihm, den Dämon und damit die Zwietracht aus dem Königreich zu vertreiben. Alle sind sehr glücklich und feiern das Hochzeitsfest der Königstochter mit dem Schuster.

3 Rollenübersicht und -verteilung

Die Intention der Theaterstücke dieser Reihe besteht u.a. darin, jeweils ganze Klassen an dem Stück mitwirken zu lassen, was bedeutet, dass jedem einzelnen Schüler die Möglichkeit geboten werden soll, eine Rolle zu übernehmen.

Für dieses Stück sind 20 Rollen mit sehr unterschiedlichem Sprechanteil vorgesehen. Zusätzliche Rollen können geschaffen werden, indem eine Rolle von verschiedenen Kindern gespielt wird. Des Weiteren können nach Belieben zusätzliche Statistenrollen geschaffen werden für die Kinder, die mitspielen, aber keinen Text sprechen möchten.

Für Kinder, die gar nicht am Geschehen auf der Bühne teilnehmen möchten, findet man sicher sinnvolle Aufgaben hinter der Bühne. Schon im Vorfeld sind auch diese Kinder wichtiger Teil der Theatergemeinschaft; sie können Anlaufstelle für Probleme sein und natürlich bei der Herstellung der Bühnenbilder, Kostüme und Requisiten mithelfen.

Die Rollen verteilen sich wie folgt:

Rolle	Sprech- einsätze	Worte
Kind 1	5	50
Kind 2	4	25
Erzähler 1	5	76
Erzähler 2	5	75
Erzähler 3	4	132
Erzähler 4	4	91
König	15	216
Pesthauchdämon	2	32
Ratgeber	1	32
Hauptmann	3	32
Soldat 1	1	7
Soldat 2	1	3
Soldat 3	1	3
Königstochter	6	48
Ausrufer	2	8
Fürst	1	17
Weiser	1	29
Schuster	4	91
Gefolge des Fürsten	-	-
Bürger	-	-
Schüler des Weisen	-	-

Ratgeber, Soldaten, Gefolge des Fürsten, Bürger und Schüler des Weisen sind in ihrer Anzahl variabel. Hier besteht die Möglichkeit, dass einige Schüler eine Doppelrolle spielen. Außerdem sind die Rollen des Gefolges des Fürsten, die Rollen der Bürger und die der Schüler des Weisen in der Häufigkeit der Auftritte variabel. Die umfangreichen Rollen König und Erzähler 3 sollten nach Möglichkeit mit Kindern besetzt werden, die schon ein bisschen Erfahrung mit dem Theaterspielen haben und denen eine große Rolle zugemutet werden kann. Ansonsten besteht die Möglichkeit, diese beiden Rollen zu teilen und sie von mehreren Kindern spielen zu lassen.

4 Bühnenbilder

Bühnenbilder haben in einem Theaterstück viele verschiedene Funktionen. Sie können in das Spiel einbezogen werden, indem die Akteure auf einzelne Abbildungen zeigen und so ihre Aussagekraft optisch unterstützen. Sie geben aber auch die Möglichkeit, den Kindern Sachinformationen auf einem handlungsorientierten Weg näher zu bringen, indem die Schüler die Bilder selbst malen. Die Darstellungen bieten auch räumliche Bezugspunkte für die Handlungen und erleichtern den Schülern die Orientierung auf der Bühne. Sie können für die Schüler bei der Einstimmung auf ihre Rolle wichtig sein und unterstreichen die Atmosphäre des Theaterstückes und des Theaterspielens. Bei der Aufführung dienen sie als optische Hilfsmittel und unterstützen vor allen Dingen bei den Zuschauern den Einblick in die dargestellte Wirklichkeit.

Des Weiteren übernehmen Bühnenbilder die Funktion eines Raumteilers und schaffen so einen "Hinterbühnenraum". Dieser ist wichtig, um z.B. Requisiten aufzubewahren oder Kindern Raum zu bieten, die gerade nicht am Geschehen auf der Bühne beteiligt sind. Dafür stellt man die Bühnenbilder mit einem Abstand von ca. 2m vor der Wand auf. Zieht man hinter den Bühnenbildern eine Leine und befestigt daran beispielsweise Bettlaken, kann der Blick vom Zuschauerraum hinter die Bühne vollständig versperrt werden.

4.1 Herstellung und Bemalung

Anregungen zur Gestaltung der Bühnenbilder können den in diesem Kapitel abgebildeten Bühnenbildvorlagen entnommen werden. Die Bühnenbildvorlagen dienen der Arbeitserleichterung und können nach Wunsch auch beliebig umgestaltet werden.

Die Bilder sollten auf große Papierflächen (2 m x 2 m und 2 m x 1 m) gemalt werden. Diese können erfahrungsgemäß am kostengünstigsten aus Tapeten (z.B. Rauhfaser) hergestellt werden, indem vier Bahnen (für das mittlere Bühnenbild) bzw. zwei (für die Randbühnenbilder) mit einer Länge von jeweils ca. 2 m nebeneinander geklebt werden. Als Klebemittel hat sich Verpackungsband (50 mm breit, 66 m-Rolle) bewährt. Mit diesem Band können auch die Außenränder der Fläche verstärkt werden.

Um die Papierfläche z.B. an einem Kartenständer befestigen zu können, sollte diese an der oberen Seite umgeschlagen werden, so dass man eine Holzleiste, z.B. eine gehobelte Dachlatte, durch den entstandenen Schaft hindurchschieben kann. Auch der Umschlag kann mit Verpackungsband festgeklebt werden.

Das Bemalen der Bühnenbilder kann auf sehr unterschiedliche Weise bewerkstelligt werden. So kann es einerseits ohne Vorzeichnen erfolgen, andererseits können z.B. zuerst die Konturen der Bilder mit schwarzen Stiften vorgezeichnet (mit oder ohne Vorlage) und danach

erst die Farben aufgetragen werden. Besonders gut gelingen Bühnenbilder erfahrungsgemäß, wenn sie auf Folie vorgezeichnet (oder auf Folie kopiert), danach die Konturlinien auf die große Papierfläche projiziert und dort mit einem Stift nachgemalt werden.

Das Buntmalen geschieht am besten von innen nach außen, da andernfalls Wartezeiten beim Trocknen entstehen.

Die Kinder können an jeder Phase der Erstellung und Bemalung beteiligt werden.

4.2 Materialliste zur Erstellung der Bühnenbilder

- Tapete ca. 16 Meter [1 Bühnenbild ca. 2 m x 2 m (= 4 Bahnen à ca. 50 cm) und 2 Bühnenbilder jeweils ca. 1 m x 2 m (= jeweils 2 Bahnen)]
- Verpackungsband (50 mm breit, 66 m-Rolle) ca. 10 m für die Bahnverbindungen und ca. 4 m für die Befestigung der Holzlatten (50 x 22 mm), zusätzlich evtl. 16 m Verpackungsband als Randschutz (rechte, linke und untere Seite)
- 3 Dachlatten oder Besenstiele
- ein breiter, wasserfester Filzstift zum Konturieren
- Vollton-/Abtönfarbe (Wasser zum Verdünnen)
- Pinsel und Farbrollen (Fassaden-, Latexfarbenrolle mit Abstreichgitter)
- Gläser zum Mischen der Farben
- alte Zeitungen oder Plastikfolie als Malunterlage
- Kartenständer als Halterung

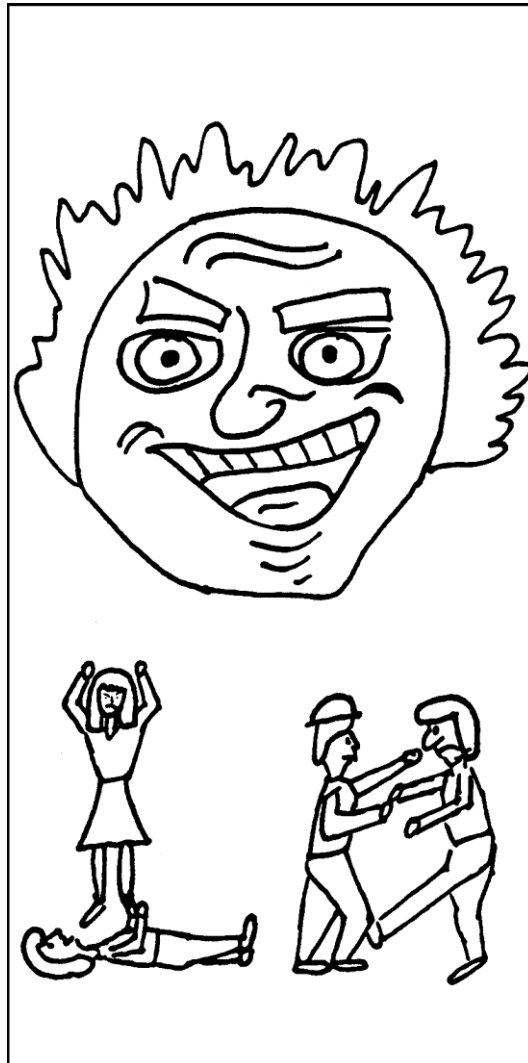
Der größte Teil dieser Materialien ist in Bau- und Hobbymärkten erhältlich.

4.3 Bühnenbildvorlagen

Die im Folgenden dargestellten Bühnenbilder besitzen ausschließlich Vorschlagscharakter, da jeder Klasse, bzw. jedem Spielleiter die Möglichkeit erhalten bleiben soll, das Bühnenbild der individuellen Klassensituation anzupassen und eigene Ideen zu verwirklichen.

Die Bühnenbildvorlagen, insbesondere die Vorschläge für das mittlere und rechte Bühnenbild, sind bewusst gegensätzlich ausgerichtet. Das Schloss soll, in Anlehnung an das in Märchen erzeugte Bild vom Königreich, Glück, Zufriedenheit und Eintracht symbolisieren. Im Gegensatz dazu zeigt die Vorlage für das mittlere Bühnenbild den Krieg, der Menschen zur Flucht zwingt und Leid schafft. Wie weit man das Extrem eines Konfliktes, nämlich den Krieg, in den Unterricht einbinden möchte, hängt von der jeweiligen Klassensituation und den Erlebnissen der Schüler ab und soll jeder Lehrkraft selbst überlassen werden.

Anmerkung: Die in Kapitel 9 aufgenommenen Fotos zeigen teils andere Bühnenbilder. Diese wurden auf Grund einer veränderten Rahmengeschichte gewählt.



**Vorschlag für das linke Bühnenbild:
Der Dämon. Darunter sich streitende Menschen.**

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 mittlere Bühnenbild:
Menschen fliehen vor dem Krieg**

9 Fotos mit Unterschriften



Abbildung 1: Die Bewohner bringen dem König Geschenke



Abbildung 2: Der Dämon erscheint



Abbildung 3: Die Bewohner kämpfen untereinander



Abbildung 4: Die Ratgeber erscheinen vor dem König



Abbildung 5: Die Soldaten erscheinen vor dem König



Abbildung 6: Der Dämon besiegt die Soldaten