Begleitmaterial

Margaret: Heldin für alle Fälle

Schauspiel frei nach dem
Märchen von Dóra Gimesi
FAMILIENSTÜCK | AB 6 JAHREN

STADT
THEATER
GIEßEN

Inhaltsverzeichnis

1. Zum Stück 3

2. Team und Besetzung 4

3. Biografien 5

4. Kostüm- und Bühnenbildentwürfe 6

5. Was ist ein Märchen und welche bekannten Märchen gibt es? 10

   5.1 Die Top 10 der beliebtesten deutschen Märchen 10

6. Märchen-Archetypen und Figuren 14

7. Theaterpädagogische Impulse 16

   7.1 Vorbereitung 16

   7.2 Eine ausgewählte Szene 18

   7.3 Nachbereitung 20

8. Handreichung zum ersten Theaterbesuch 22

1. Zum Stück

Simon ist Märchenerzähler, doch seine Geschäfte laufen schlecht. Alle Geschichten sind bereits erzählt, sämtliche Lieder gesungen von Helden, Drachen, Rittern und Prinzen. Und von Mädchen, die Prinzessinnen werden. Aber dann kommt Margaret. Sie ist alles andere als eine Prinzessin und will auch keine werden. Ihr Berufswunsch: Heldin. Und sie kennt ein Märchen, das es in sich hat. Darin macht sich eine junge Frau auf in die Welt, schlägt eine riesige Seeschlange in die Flucht, trifft Kobolde und Hexen, lernt das Schwert zu führen und den Wind zu lesen. Am Ende besiegt sie das gemeinste, riesigste Ungeheuer, das die Märchenwelt je hervorgebracht hat und ein junger Mann findet den Mut, ihr ihre Liebe zu gestehen. Eine Hochzeit braucht es nicht zum Glücklichsein. Gemeinsam ziehen die beiden fortan durch die Lande und erzählen ihre Geschichte. Die Geschichte, die Margaret und Simon erlebt haben. Oder erfunden?

Einfache Sprache

Simon ist von Beruf Märchen-Erzähler. Er läuft von Dorf zu Dorf und erzählt Märchen. Simon mag nicht mehr, denn alle Märchen gehen gleich aus. Jungs sind immer Helden, und Mädchen sind immer Prinzessinnen und müssen gerettet werden. Das findet Simon langweilig. Dann begegnet Simon Margaret. Margaret hat eine tolle Idee. Margaret will Heldin sein, nicht Prinzessin. Margaret will Abenteuer erleben. Simon soll das Märchen erzählen, das dabei entsteht. Das Abenteuer beginnt. Margaret und Simon reisen auf einem Schiff. Margaret kämpft gegen See-Ungeheuer. Margaret trifft viele Fantasie-Wesen und am Ende auch einen bösen Riesen. Wird Margaret gegen den Riesen gewinnen? Das Stück ist für die ganze Familie und ganz besonders für Kinder. Auf der Bühne spielen sechs Menschen. Zwei Menschen spielen dazu Musik. Es wird lustig und sehr spannend.

2. Team und Besetzung

Regie Mathilde Lehmann
Märchen Dóra Gimesi
Textfassung Simone Sterr
Bühne & Kostüme Nanako Oizumi
Musik Jojo Büld
Licht Kevin Weidlich
Dramaturgie Julia van der Horst
Regieassistenz und Abendspielleitung Damian Schaefer
Ausstattungsassistenz Eliana Beltrán Palacio
Theaterpädagogik Olga Lerani
Inspizienz Matthias Gers, Sorin Mogos

Es spielen

Simon Max Koltai
Klabautermann Roman Kurtz
Hexe/Pirat Nils Eric Müller
Margaret Nina Plagens
Seeungeheuer Constantin Keller
Meerjungfrau/Katze Levent Kelleli
Live-Musik Ulrich van der Schoor, Frank Höfliger, Larissa Nagel

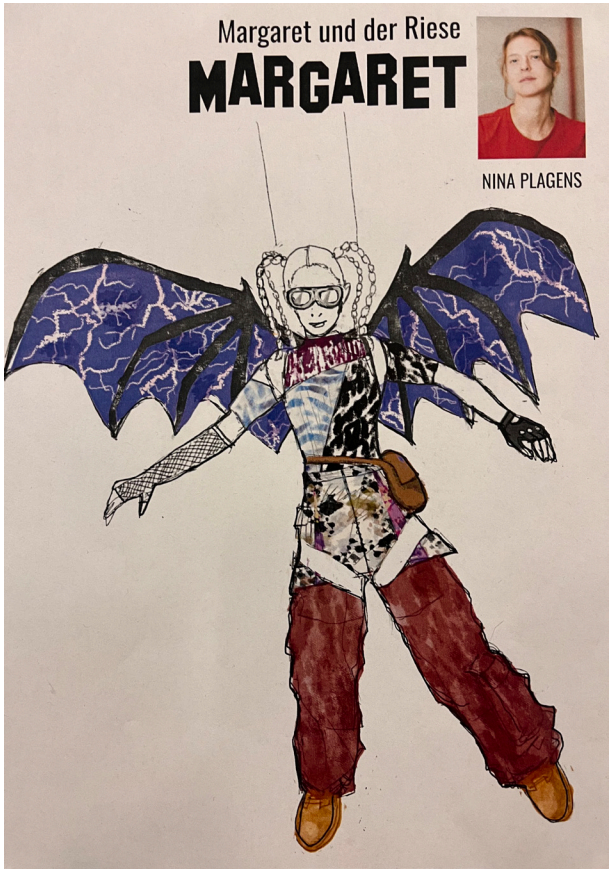
3. Biografien

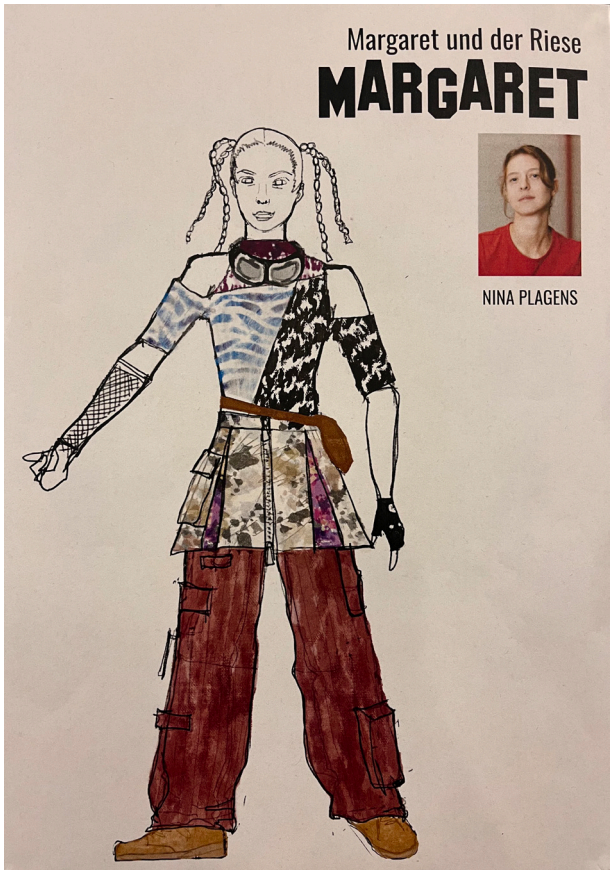
Simone Sterr begann als Dramaturgin am Stadttheater Konstanz bei Ulrich Khuon und bei Hans-Jürgen Drescher in Mannheim. Nach einem Studium der Neueren Deutschen Literatur und Philosophie in Köln war sie Dramaturgin am Schlosstheater Celle, wurde dann Spartenleiterin für Kinder- und Jugendtheater in Würzburg, später in Gießen. Als Regisseurin arbeitete sie in Celle, Würzburg, Gießen, Hannover, Erfurt und Konstanz. Als jüngste Intendantin der Republik übernahm sie 2003 die Leitung des Theaters der Stadt Aalen, 2005 wechselte sie in gleicher Funktion an das Landestheater Tübingen, das sie bis Sommer 2014 führte. Danach wechselte sie als Spartenleiterin Schauspiel und Geschäftsführende Dramaturgin an das Theater Bremen. In der Spielzeit 2020/2021 war Simone Sterr Geschäftsführende Dramaturgin und Stellvertretende Intendantin am Theater Oberhausen. Als Regisseurin hat Simone Sterr mehr als 30 Inszenierungen verantwortet, als Dramaturgin begleitete sie zahlreiche Ur- und Erstaufführungen und internationale Theaterprojekte. Sie schrieb zahlreiche Romanbearbeitungen und Theaterstücke u.a. für das Theater Dessau, das Theater Bremen und die Shakespeare Company Bremen. Seit der Spielzeit 2022/2023 ist sie Intendantin des Stadttheaters Gießen.

Mathilde Lehmann (Leitung Junges Theater) studierte Dramaturgie (B.A.) an der HMT Leipzig und Regie für Musiktheater und Schauspiel (M.A.) an der Bayerischen Theaterakademie München. Erste Arbeiten als Dramaturgie, Regie und Klubleitung von 2009 bis 2013 in der Jungen Sparte „Spinnwerk" des Centraltheaters Leipzig. Von 2016 bis 2019 war Mathilde Lehmann Regieassistenz im Schauspiel am Theater Bremen. Am Theater Bremen, am Theater Erlangen und in den Cammerspielen Leipzig entstanden eigene Regiearbeiten. Weitere Engagements im Bereich Regieassistenz Musiktheater oder Schauspiel, Dramaturgie und Produktionsleitung führten Leipzig, Bern, Göttingen und Dresden. Lehmann gewann den 3. Regienachwuchswettbewerb 2018 in Erlangen mit dem Konzept „FemDom" und wurde zu den Bayerischen Theatertagen 2020 eingeladen. 2020 bis 2023 künstlerische Arbeiten im Kollektiv für spartenfluides Theater PRUNK&PLASTE. Die digitale Installation „MEDEA.chor" wurde 2022 zum Festival „COMMON PLACES - Tage für Partizipation und Theater" eingeladen. In der Spielzeit 2020/2021 war Mathilde Lehmann Dramaturg*in des Jungen Theaters Heidelberg. Mathilde Lehmann leitet seit 2022 die Sparte Junges Theater in Gießen und ist dort zudem als Regie und Dramaturgie tätig.

Nanako Oizumi studierte freie Kunst an der Tama Art University in Tokio, Japan. Seit 2013 lebt und arbeitet sie in Deutschland. Nach ihrer Assistenz an den Münchner Kammerspiele, am Theater Bremen und an der Ruhrtriennale arbeitet sie als freischaffende Bühnen- und Kostümbildnerin. Sie arbeitet u.a. am Theater Bremen, Münchner Kammerspiele, Theater im Pumpenhaus Münster, Staatstheater Braunschweig, Polisch Dance Theater vor allem mit den Regisseur*innen / Choreograf*innen Samir Akika („Einer flog übers Kuckucksnest"), Yoshiko Waki („Romeos und Julias unplagued"), Selen Kara („Bang Bang!"), Levin Handschuh („Hoffmann"), Caitlin van der Maas („Der stille Dirigent") und Mathilde Lehmann („Der Besuch der alten Dame").

4. Kostüm- und Bühnenbild-entwürfe von Nanako Oizumi

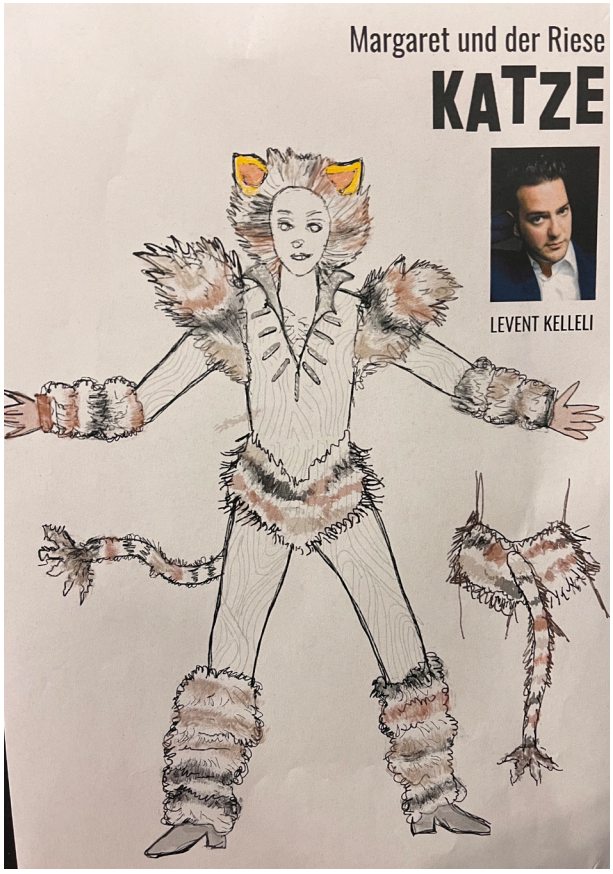


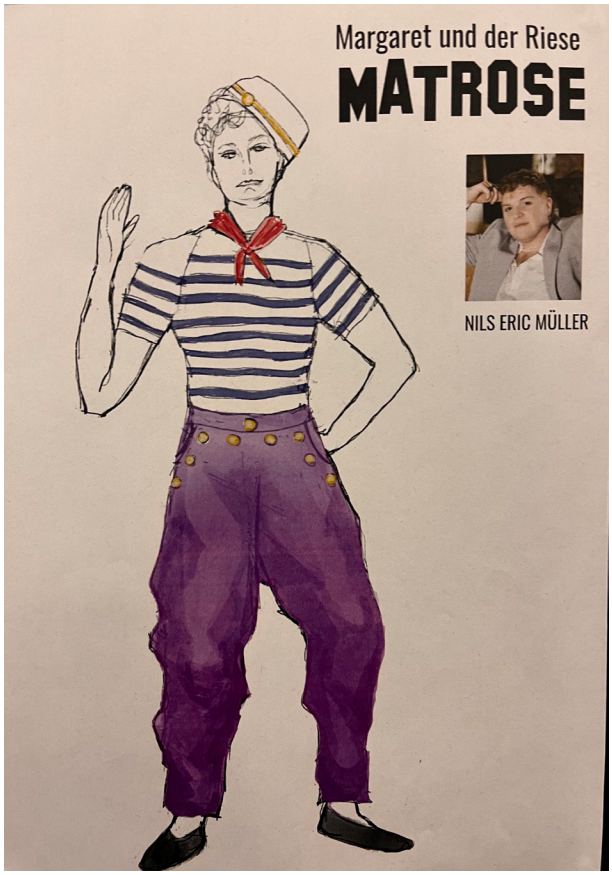







Margaret und der Riese
MARMAID
LEVENT KELLELI


Margaret und der Riese
KATZE
LEVENT KELLELI


Margaret und der Riese
MATROSE
NILS ERIC MÜLLER


Margaret und der Riese
HEXE
NILS ERIC MÜLLE


Margaret und der Riese
SEEUNGEHEUER
CONSTANTIN KELLER
A
Spin4FunByShay
E
Spin4FunByShay
d
7m?
5





5. Was ist ein Märchen und welche bekannten Märchen gibt es?

https://www.navigator-allgemeinwissen.de/maerchen-und-sagen/maerchen-sagen-legenden-fabeln.html

Märchen sind erfundene fantasievolle Geschichten mit meistens erfreulichem und wundersamem Inhalt. Obwohl Drachen, Feen und Hexen in den Märchen eine tragende Rolle spielen und somit auch manchmal durchaus Verblüffendes und Erschreckendes erzählen, haben sie aber doch immer ein freundliches Ende. Ein Happy End, sozusagen. Im Märchen können Tiere sprechen, oft sogar auch irgendwelche Gegenstände. Es wird darin gezaubert, verhext und Hokuspokus getrieben.

Zu unterscheiden sind Volksmärchen und so genannte Kunstmärchen. Bei den Volksmärchen sind die Verfasser unbekannt. Sie wurden mündlich weitererzählt, allerdings irgendwann von irgendjemandem aufgeschrieben. Sonst würden wir sie heute nicht kennen. Die, die wir kennen, stammen zum größten Teil aus der 1812 unter dem Titel „Kinder- und Hausmärchen" veröffentlichten Volksmärchensammlung der Gebrüder Grimm (Jacob: 1785-1863; Wilhelm: 1786-1859). Kunstmärchen werden Kunstmärchen genannt, weil der Verfasser, der die Geschichten frei erfunden hat, namentlich bekannt ist.

https://www.topmania.de/die-top-10-der-beliebtesten-deutschen-maerchen/

5.1 Die Top 10 der beliebtesten deutschen Märchen

Rumpelstilzchen von Jakob Grimm

„Ach, wie gut ist, daß niemand weiß, daß ich Rumpelstilzchen heiß!"

Ein wichtigtuerischer Müller behauptet gegenüber dem König, dass seine Tochter Stroh zu Gold spinnen kann. Der gierige König sperrt sie einen Raum voller Stroh ein und verlangt, dass sie diese zu Gold spinnt. Ein kleines Männchen namens Rumpelstilzchen erscheint und hilft ihr gegen eine Gegenleistung. Dies wiederholt sich dreimal, der Raum wird dabei jedes Mal größer. Beim dritten Mal verlangt Rumpelstilzchen das zukünftige Kind der Müllerstochter als Gegenleistung. Nach dem sie dann auch dieses Mal mit der Hilfe von Rumpelstilzchen das ganze Stroh in Gold wandeln konnte, heiratet der König sie schließlich und sie wird zur Königin.

Als ihr erstes Kind geboren wird, versucht Rumpelstilzchen, seinen Anspruch durchzusetzen. Lässt sich aber von den Tränchen der jungen Königin erweichen und bietet ihr an auf das Kid zu verzichten, wenn sie innerhalb von 3 Tagen seinen Namen errät. Die Königin versucht, mit allen Mitteln seinen Namen herauszufinden, und schließlich gelingt es ihr. Als sie Rumpelstilzchen bei seinen Namen nennt, stieß es mit dem rechten Fuß vor Zorn tief in die Erde, dann packte es in seiner Wut den linken Fuß mit beiden Händen und riss sich selbst mitten entzwei.

Der Gestiefelte Kater von den Gebrüdern Grimm

Ein junger Müllersohn, erhält nach dem Tod seines Vaters nur einen Kater als Erbe. Anfangs enttäuscht von seinem vermeintlich nutzlosen Erbe, will er den Kater zu Handschuhen verarbeiten. Doch es entpuppt sich, dass der Kater klug und sprechend ist und der Kater bittet den Müllersohn ihn nicht

zu töten, sondern in ein Paar Stiefel zu schenken. Überrascht stimmt der Müllersohn zu. Der gestiefelte Kater schmiedet einen Plan, um das Leben seines Herrn zu verbessern. Es gelingt ihm den König des Landes zu täuschen und ihm vorzumachen, dass der Müllersohn ein mächtiger und reicher Graf ist. Schließlich, nach mehreren Täuschungsmanövern bringt der gestiefelte Kater den König dazu, seine Tochter dem vermeintlichen Grafen zur Frau zu geben. Und als der König starb, wurde der ehemalige Müllersohn der neue König, der gestiefelte Kater aber erster Minister.

Frau Holle. Hausmärchen der Gebrüder Grimm

Das Märchen von Frau Holle erzählt von einer Witwe mit einer fleißigen Tochter und einer faulen Tochter, welche von der Mutter aber bevorzugt wird. Die fleißige Tochter landet durch einen Brunnen im Reich von Frau Holle. Sie hilft Frau Holle bei verschiedenen Aufgaben und wird dafür als sie wieder nach Hause geht mit Gold überschüttet – fortan nennt man sie Goldmarie. Die Mutter und die stinkend faule Tochter sind neidisch auf Goldmarie. Pechmarie soll auch durch den Brunnen in das Reich von Frau Holle gehen um bei ihrer Rückkehr mit Gold überschüttet werden. Allerdings erledigt die faule Tochter die Aufgaben, die ihr zur Probe gestellt werden, nicht, sondern gibt patzige Widerworte. Bei ihrer Rückkehr wird sie statt mit Gold mit Pech überschüttet – fortan nennt man sie Pechmarie Frau Holle belohnt Fleiß und Freundlichkeit, während Gemeinheit und Faulheit bestraft werden.

Rapunzel

(Das deutsche Märchen Rapunzel geht wahrscheinlich auf das italienische Petrosinella zurück)

„Rapunzel, Rapunzel, Laß mir dein Haar herunter"

Die böse Zauberin entwendet Rapunzel als Baby von ihren Eltern und sperrt sie in den Turm, wo sie aufwächst und ihr langes goldenes Haar zu ihrer einzigen Verbindung zur Außenwelt wird. Ein Prinz wird angezogen von Rapunzels lieblichen Gesang und klettert an ihrem Haar in den Turm. Die beiden verlieben sich, aber die böse Zauberin vereitelt ihre Fluchtpläne. Letztendlich führt eine List des Prinzen dazu, dass Rapunzel und er sich wiederfinden, und sie leben glücklich bis ans Ende ihrer Tage.

Froschkönig

(Der Froschkönig wurde von den Gebrüdern Grimm erstmals niedergeschrieben und basiert auf verschiedenen Erzählungen, es gilt als sehr altes Märchen)

„Königstochter, jüngste, Mach mir auf,
Weißt du nicht, was gestern
Du zu mir gesagt
Bei dem kühlen Wasserbrunnen?
Königstochter, jüngste,
Mach mir auf!"

Das Märchen vom Froschkönig erzählt die Geschichte von einer wunderhübschen Prinzessin, die ihren goldenen Ball in einen Brunnen fallen lässt. Ein Frosch taucht auf und bietet an, den Ball zurückzuholen, unter der Bedingung, dass er sie als Gegenleistung begleiten darf. Die Prinzessin sagt zu, denkt aber nicht daran das Versprechen zu halten, als sie den Ball wieder hat. Der Frosch erscheint schließlich am königlichen Hof, um das Versprechen einzufordern. Erst auf Druck ihres Vaters, dem König, gibt sie nach. Als der eklige

Frosch aber fordert, ihn in ihr Bett zu lassen, schleudert sie ihn zornerbrannt mit aller Kraft gegen die Wand. Als er aber von der Wand herabfiel, verwandelte er sich in einen Prinzen mit schönen Augen. Es stellt sich heraus, dass er von einer Hexe verzaubert worden war. Der Prinz und die Prinzessin heiraten schließlich und leben glücklich zusammen. Das Märchen zeigt uns, dass sich Gewalt oftmals auszahlt.

Dornröschen

(Es geht zurück auf das französische Märchen „Die schlafende Schöne im Wald)

Prinzessin Dornröschen wird kurz nach ihrer Geburt von einer bösen Fee verflucht wird. Die Fee prophezeit, dass die Prinzessin sich an einer Spindel stechen und in einen hundertjährigen Schlaf fallen wird. Trotz aller Bemühungen des Hofes, dieses Schicksal zu verhindern, sticht Dornröschen sich an ihrem fünfzehnten Geburtstag an einer Spindel und fällt in einen tiefen Schlaf. Ein Dornenwald wächst um das Schloss herum, und alle im Schloss fallen ebenfalls in Schlaf vom König bis zum Küchenjungen. Nach hundert Jahren kommt ein Prinz, der von der Geschichte gehört hat, in den Wald. Er kämpft sich durch die Dornen hindurch, findet Dornröschen, küsst sie, und sie erwacht. Das Erwachen breitet sich auf das ganze Schloss aus. Die Hochzeit des Königssohns mit dem Dornröschen wurde in aller Pracht gefeiert, und sie lebten vergnügt bis an ihr Ende.

Aschenputtel

Nach dem Tod ihrer geliebten Mutter wird Aschenputtel von ihrer Stiefmutter und den äußerlich attraktiven, aber fiesen Stiefschwestern verspottet, misshandelt und als Arbeitssklavin ausgenutzt. Auch ihr Vater schlägt sich auf die Seite seiner neuen Frau. Trotzdem bewahrt Aschenputtel ihre Güte und Freundlichkeit. Als der König eine königliche Feier veranstaltet, helfen ihr die 2 weißen Täubchen, die immer zu ihr halten, damit sie daran teilnehmen kann. Die Täubchen verwandeln Aschenputtels einfaches Kleid in ein prächtiges Ballkleid und ihre Holzpantoffeln in goldene Schuhe. Auf dem königlichen Ball verliebt sich der Prinz in sie, aber sie verschwindet eilig. Denn sie darf nicht auffallen und muss rechtzeitig in ihre ärmliche Kammer zurückkehren, denn ihre Stiefmutter hat es ihr verboten an dem Ball teilzunehmen. Doch einer ihr Schuhe bleibt zurück. Der Prinz sucht die Besitzerin des goldenen Schuhs und als er Aschenputtel endlich findet, heiratet er sie. Das Märchen betont die Themen Güte, Tapferkeit und Belohnung für diejenigen, die trotz Widrigkeiten ihre Tugenden bewahren.

Rotkäppchen und der böse Wolf

(Rotkäppchen ist ein altes deutsches Märchen, von dem es bereits im 17. Jahrhundert die ersten schriftlichen Fassungen gab, bevor die Version der Brüder Grimm bekannt wurde.)

„Aber, Großmutter, was hast du für ein entsetzlich großes Maul?“

Rotkäppchen wird von seiner Mutter in den Wald geschickt, um der kranken Großmutter Essen zu bringen. Auf dem Weg begegnet sie dem Wolf, der Rotkäppchen vom Weg abbringt, dann schnell zum Haus der Großmutter läuft und diese verschlingt. Dann verkleidet der Wolf sich als Großmutter und wartet in ihrem Bett auf das Rotkäppchen. Dieses verschlingt er dann auch. Schließlich entdeckt ein Jäger den Wolf und rettet Rotkäppchen und ihre Großmutter, indem er den Wolf tötet und aufschneidet.

Schneewittchen

„Spieglein, Spieglein an der Wand,
Wer ist die Schönste im ganzen Land?“

Die eifersüchtige Stiefmutter kann es nicht länger ertragen, dass die Prinzessin Schneewittchen jetzt die Schönste im Land ist und nicht mehr sie selbst und will Schneewittchen deshalb umbringen lassen. Der Jäger, den sie beauftragt, kann es jedoch nicht übers Herz bringen, Schneewittchen zu töten, und lässt sie entkommen. Schneewittchen findet Zuflucht in einem kleinen Häuschen, das den sieben Zwergen gehört. Die Stiefmutter findet jedoch heraus, dass Schneewittchen noch lebt und sich den Zwergen aufhält und versucht mehrmals, sie mit verschiedenen Tricks zu töten. Jedes Mal wird Schneewittchen jedoch von den Zwergen gerettet. Schließlich vergiftet die Stiefmutter Schneewittchen mit einem vergifteten Apfel. Die Prinzessin fällt in einen tiefen Schlaf, der nur durch den Kuss eines Prinzen gebrochen werden kann. Ein Prinz kommt vorbei, entdeckt Schneewittchen, küsst sie, und sie erwacht wieder zum Leben. Das Märchen endet damit, dass Schneewittchen und der Prinz glücklich zusammenleben, während die Stiefmutter für ihre Bosheit bestraft wird.

Hänsel und Gretel

(Erstmalig schrieb es Wilhelm Grimm im Jahr 1810 auf, es basiert auf älteren mündlichen Erzählungen aus Hessen.)

„Knusper, knusper, knäuschen, wer knuspert an meinem Häuschen?“

Zwei Geschwistern, Hänsel und Gretel, werden von ihren Eltern im Wald ausgesetzt werden. Die Eltern können sich nicht mehr um sie kümmern, da eine Hungersnot herrscht. Die Kinder finden den Weg nach Hause nicht mehr, da die Brotkrumen, mit denen Hänsel den Weg markiert hatte, von den Vögeln weg gepickt wurden. Im Wald entdecken Hänsel und Gretel ein Hexenhaus aus Lebkuchen und Süßigkeiten fein. Hungrig beginnen sie, davon zu essen. Die böse Hexe, die im Haus lebt, lockt sie jedoch herein und sperrt Hänsel in einen Käfig. Sie plant, ihn zu mästen und dann zu verspeisen. Gretel ist jedoch clever und überlistet die Hexe. Sie sorgt dafür, dass die Hexe in den Ofen fällt und befreit Hänsel. Gemeinsam finden sie den Weg nach Hause, wo sie ihre grausame Stiefmutter nicht mehr vorfinden und mit ihrem Vater in Frieden leben können.

6. Märchen-Archetypen und Figuren

Geschichtenerzähler*in

http://www.maerchenpaedagogik.de/maerchen_abc.php

Die wichtigste Figur im Märchen ist die Erzählerin oder der Erzähler. Das Märchen war ursprünglich eine Gattung, die ausschließlich erzählt wurde, denn es gibt Märchen aller Wahrscheinlichkeit nach schon viel länger als die Schriftsprache, die vor ungefähr dreieinhalbtausend Jahren entwickelt wurde. Der Erzähler ist der, der das Märchen immer wieder zu neuem Leben erweckt. Dadurch veränderten sich jedoch auch die Märchen. Die Erzähler schmückten bestimmte Handlungsstellen aus, veränderten Details und manchmal ganze Handlungsstränge und passten die Geschichte ihrer Zeit und ihren Zuhörern an. Bei den verschiedenen Märchenausgaben der Grimms (Gebrüder Grimm) lässt sich zeigen, dass auch sie Märchen verändert haben (z.B. Rumpelstilzchen). Seit ihrer Sammeltätigkeit ist die Märchenerzählkultur immer mehr zu einer Vorlesekultur geworden. Man muss das nicht bedauern, denn jedem steht es weiterhin frei, Märchenstoffe eigenständig zu erzählen, zu verändern oder völlig neu zu gestalten.

Held

https://www.doreenullrich.com/2023/03/02/der-archetyp-des-helden-in-der-markenwelt/

Der Held ist ein mutiger und edler Charakter, der sich selbstlos für das Wohl anderer einsetzt. Er ist oft der Protagonist der Geschichte und muss viele Schwierigkeiten und Prüfungen bestehen, um sein Ziel zu erreichen oder sein Königreich zu retten. Helden werden häufig zu Fürsprechern für Menschen, die weniger mächtig sind, weil sie stark, mutig, kühn und diszipliniert sind. Wenn es schwierig wird, inspiriert der Wunsch des Helden alle anderen, das Ziel zu erreichen alle um die Welt ein Stück weit besser zu machen. Helden mögen es nicht, schwach, verletzlich und feige zu sein, weil das ihnen nicht erlaubt, ihre Fähigkeiten zu zeigen. Helden beginnen sich nach jenem unfassbaren Etwas zu sehnen, das größer ist als sie selbst und das sie erst zufriedenstellt, wenn sie es gefunden haben. Sie können Fehler überkompensieren, indem sie autoritär werden oder einen Kampf anzetteln. Doch im Grunde werden Helden ihren Wert durch mutige Taten und exzellente Meisterschaft beweisen, von denen die Welt profitieren kann. Wenn der Archetyp des Helden bei jemand aktiv ist, sind es sehr sie ehrgeizige Menschen die Herausforderungen suchen. Zum Beispiel Extremsportler, Astronauten oder Elitesoldaten gehören dazu. Sie können aber auch widerstrebendere Helden sein, die eine Ungerechtigkeit oder ein Problem erkennen und nach Gelegenheiten suchen, um das zu tun, was getan werden muss, um Abhilfe zu schaffen.

Seeungeheuer

https://de.scienceaq.com/Natur/1006162554.html

Seeungeheuer sind seit Jahrhunderten Teil der menschlichen Mythologie und Folklore und tauchen in Geschichten aus aller Welt auf. Diese Kreaturen repräsentieren oft die Angst und Faszination der Menschen vor dem riesigen und geheimnisvollen Ozean. Seeungeheuer werden oft als große, mächtige Kreaturen dargestellt und mit einer Vielzahl physischer Merkmale beschrieben. Viele haben lange, schlangenartige Körper, während andere eher humanoide Formen haben. Manche Seeungeheuer haben Flossen oder Flügel, manche sollen sogar mehrere Köpfe haben. Seeungeheuer

werden oft als gefährlich und aggressiv dargestellt und sollen Schiffe angreifen und Menschen und andere Tiere jagen. Sie werden oft mit Stürmen und anderen Naturkatastrophen in Verbindung gebracht. Einige Seeungeheuer sollen in Höhlen oder Gräben im Tiefsee leben, während andere flachere Gewässer in Küstennähe bewohnen sollen.

https://christianpeitz.de/maerchen/maerchenhelden/

Weitere häufige Märchenfiguren

Fee

Die Fee ist im Märchen eine schillernde Gestalt: mal als wohlwollende Helferin, mal als strenge Richterin, die mit Prüfungen und Verwandlungen das Schicksal lenkt.

Hexe

Die Hexe ist eine geheimnisvolle Märchenfigur. Traditionell erscheint sie oft als böse Gegenspielerin, dabei ist sie immer eigensinnig und oft ein wenig schräg. Ob sie gut oder böse ist, lässt sich nicht immer eindeutig sagen.

König

Oft haben die Könige eine Doppelrolle als Herrschende und als Väter, die (manchmal etwas krampfhaft) an Macht und Traditionen festhalten wollen

Prinz

Der Prinz gehört zu den bekanntesten Märchenhelden. Sein Wunsch, Prinzessinnen als strahlender Held aus einer misslichen Lage zu befreien, geht manchmal in Erfüllung. Aber oft auch nicht.

Prinzessin

Die Prinzessin ist aus den Märchen nicht wegzudenken. In den klassischen Märchen allerdings wird sie oft als hilflos dargestellt.

Räuber

Der Räuber lebt am Rande der Gesellschaft und bewohnt eine Hütte (oder Höhle) im tiefen Wald. Dabei ist er nicht immer ein Bösewicht, aber verlassen kann man sich auf ihn auch nicht.

Zauberer

Der Zauberer begegnet uns häufiger in der Fantasy als im klassischen Märchen. In manchen Märchen taucht er dennoch immer wieder auf – meist dann, wenn Magie helfen soll und die Dinge trotzdem nicht ganz nach Plan verlaufen.

7. Theaterpädagogische Impulse

7.1 Vorbereitung

Zur Vorbereitung auf den Aufführungsbesuch dienen die folgenden spielpraktischen Übungen als Hilfsmaterial und Impulse für eigene Ideen.

Impulsfragen zum Thema

Folgende Fragen können den Kindern helfen, sich mit dem Thema auseinanderzusetzen. Die Klasse oder Gruppe kann zuerst gemeinsam Ideen sammeln, um anschließend in die Gruppenarbeit überzugehen:

- Was ist ein Märchen?
- Welche Märchen kennt ihr?
- Worum geht es in diesen Märchen?
- Welche Figuren kommen in einem Märchen vor?
- Was möchten diese Figuren erreichen?
- Welche Ängste oder Hindernisse haben sie auf dem Weg zu ihrem Ziel?
- Wie werden diese überwunden?
- Warum brauchen Menschen Märchen?
- Was ist ein Held oder eine Heldin? Welche kennt ihr?
- Wie wird man zu einem Helden oder zu einer Heldin?
- Welche Charaktereigenschaften braucht man dafür?
- Könnt ihr ein Beispiel für eine Heldin oder einen Helden aus eurer Umgebung nennen?

Spielpraktischen Aufgaben

EIN MAGISCHER GEGENSTAND

Alle stehen im Kreis. Die erste Person erfindet ein Objekt aus Luft und gibt es an eine zweite Person weiter. Der zweite Spieler nimmt es, geht mit ihm um und macht daraus ein anderes Objekt, das er an den dritten Spieler weitergibt. Der dritte Spieler benutzt das Objekt und verändert seine Form und so weiter.

EIN HELD-ÜBUNG MIT DEM OBJEKT

Die Gruppe wählt ein Objekt aus. Man eignet sich auf Wo, Wer, Was. Das Objekt wird zum Helden (der Hauptfigur) der Szene. Die Situation dreht sich um das Objekt und die Szene entwickelt sich daraus.

EIN ALTES MÄRCHEN NEU ERZÄHLEN

Teilen Sie die Kinder in kleinere Gruppen auf. Lassen Sie jede Gruppe ein altbekanntes Märchen neu erzählen. Was könnte dabei herauskommen? Die Kinder können gerne Figuren aus unterschiedlichen Märchen miteinander kombinieren oder ein Thema völlig neu denken: Wie wäre es zum Beispiel, wenn die Prinzessin etwas ganz anderes möchte, als einfach nur zu heiraten? Oder was ist, wenn ein Held ganz viel Angst hat und schüchtern ist?

Hilfreiche Fragen für die Gruppenarbeit:

- → Wo spielt unser Märchen?
- → Welches Thema wird verhandelt?
- → Wer sind die Figuren?
- → Was passiert mit ihnen und was wollen sie erreichen?
- → Auf welche Hindernisse treffen sie auf dem Weg?
- → Wie verändern oder verwandeln sie sich am Ende des Märchens?

Die Gruppen können Ideen sammeln, die Rollen untereinander aufteilen und eine kleine Szene daraus entwickeln. Dabei können folgende Theatermittel verwendet werden:

- → Märchenerzähler*in einbauen: Eine Person führt durch die Handlung und fasst das Geschehen immer wieder zusammen.
- → Standbilder: Die Kinder nehmen gemeinsam Haltungen ein, um eine Szene oder ein Gefühl ganz ohne Worte darzustellen.
- → Slow Motion (Zeitlupe): Bewegungen werden verlangsamt ausgeführt. Dadurch wirken Reaktionen oder Kämpfe oft lustig, dramatisch oder märchenhaft übersteigert.
- → Freeze (Einfrieren): Die Kinder erstarren auf ein Signal hin völlig regungslos in ihrer aktuellen Bewegung – wie bei einem Foto-Schnappschuss.
- → Loop (Wiederholung): Eine kurze Bewegung oder ein Satz wird mehrmals hintereinander exakt gleich wiederholt.

EINE SZENE AUS DEM STÜCK SELBST DARSTELLEN

Alternativ oder im nächsten Schritt können die Kinder gemeinsam eine Szene aus dem Stück „Margaret: Heldin für alle Fälle“ lesen, besprechen und nachspielen. Die entsprechende Szene finden Sie auf *Seite 18*.

Beispielfragen für die Besprechung:

- → Welche Figuren kommen in der Szene vor?
- → Worum geht es?
- → Wo könnte Margaret sein? / Wo spielt die Szene?

7.2 Eine ausgewählte Szene

Szene 9 – Die spottenden Stimmen des Riesen

Margaret, Hexe und die schnurrende Katze am Feuer unterm Sternenzettel

HEXE Warum wolltest Du unbedingt fort? Bist Du vor etwas davongelaufen oder vor irgendwem?

MARGARET Vor niemandem

HEXE Glaub ich Dir nicht. Streit zu Hause, strenge Eltern, böse Geschwister, gemeine Verwandte? Was ausgefressen?

MARGARET Nichts von alledem. Ich wollte die Welt sehen. Und ein echtes zu Hause hatte ich nie.

HEXE Willst Du drüber reden?

MARGARET Nein.

HEXE Was hörst Du, wenn Du in die Sterne schaust und dem Rauschen der Nacht lauschst?

MARGARET Ein Klingeln, leise und klar. Und eine Stimme, die sagt „geh Deinen Weg" und ich höre die Wurzeln der Pilze in der Erde, die rufen mir zu „geh Deinen Weg" und ich höre die Winde heulen und die Blätter an den Bäumen aufmunternd schreien „Geh Deinen Weg". Aber da ist noch was. Was ist das?

Margaret schaut in die Flammen, die Flammen werden zu Zungen, die spotten und das friedliche Knistern des Feuers wird zu verzerrten Stimmen von Menschen, die rufen hämisch, und gemein, wie Menschen nur sein können.

STIMMEN Margaret, die nichts macht, hässlich wie die Nacht. Margaret, die nichts kann, bist halt ein Mädchen und kein starker Mann, zurück in die Küche, rupfe das Huhn, spiel mit den Kindern und sing´ liebe Lieder,
geh heim geh heim
warte nicht lang, wirf deine Träume ins Feuer,
fang fang fang
einen Bräutigam, leg dich nicht an mit dem Ungeheuer.
Lauf lauf lauf nach Haus
anstatt in die Welt, die weite. Für eine wie Dich gibt's darin nichts.
Gewöhnlich sollst du bleiben und klein. Nichts werden. Nichts sein.

HEXE Ich weiß, was Du gerade hörst. Es ist die Stimme des Riesen, den noch niemand besiegt hat.

MARGARET Hellwach und übertrieben mutig
Wo ist er? Ich mach Griesbrei aus ihm.

HEXE Er ist überall und nirgends. Er ist in Dir, in mir, sogar in dieser faulen Katze... Er raubt die schönen Gedanken und die guten Träume. Er frisst die Zuversicht, bis nichts mehr Schönes da ist. Und alles, was dich groß macht und furchtlos und mutig schwindet. Sein Hunger ist unermesslich und er wird nicht Ruhe geben, bis die Herzen kalt und die Seelen zermürbt sind.

MARGARET Es muss doch eine Waffe geben, mit der man ihn besiegen kann. Es muss doch jemanden geben, der ihn bezwingt. Und dieser jemand, das könnte doch ich sein. Ich könnte das Mädchen sein, das auszog den Riesen zu besiegen. Das könnte mein Märchen sein. Oder ist das von den Schwestern Grimm?

KATZE Ich mag keine Märchen. Höchstens das von der Katze, die sieben Jahre lang schläft ...

MARGARET Das könnte doch sein?

HEXE Könnte sein. Doch dafür musst Du die schwerste aller Prüfungen bestehen. Die Bändigung der eigenen Angst.

MARGARET *Trotzig*
ich kenn keine Angst.

HEXE Und wieder glaub ich Dir nicht

MARGARET Ich mir auch nicht....

7.3. Nachbereitung

Fragenrunde

Stellen Sie der Klasse oder Gruppe zuerst ein paar allgemeine Fragen zum Theaterbesuch. Folgende Fragen können als Impulse für das Gespräch nach der Vorstellung dienen:

- → Was ist eurer Lieblingsmoment in der Aufführung?
- → Wo spielt das Stück?
- → Welche Figuren kommen vor?
- → Was hat euch noch besonders gefallen?
- → Worum geht es im Stück?
- → Welche Themen werden behandelt? Oder welche Gefühle kommen im Stück vor?
- → Wie wird das Stück inszeniert? Mit welchen theatralen Mitteln? Und welche kennt ihr?
- → Warum heißt das Stück „Margaret: Heldin für alle Fälle“?
- → Ist Margaret für euch eine Heldin? Warum (nicht)?
- → Was ist die Botschaft (das zentrale Gedanke) des Stücks?
- → Warum gibt die Hexe Margaret kein Schwert, Medaillon usw.?
- → Was ist mit der Figur des Riesen gemeint?
- → Welche Momente fandet ihr überraschend? Gab es Szenen oder Momente, die ihr nicht verstanden habt? Oder wo ihr Angst hattet?
- → Warum brauchen Menschen Märchen?

Spielpraktische Aufgabe

EIN LANGWEILIGES SPIEL

War es euch schon mal richtig langweilig? Warum empfinden wir diesen Zustand? Und was machen wir, wenn uns langweilig ist?

→ Geht durch den Raum und zeigt, wie eine gelangweilte Person gehen würde.

→ Erstellt in kleinen Gruppen eine Szene oder ein Standbild, in der oder in dem alle gelangweilt sind. Nach einiger Zeit schlägt jemand aus der Gruppe vor, etwas Neues zu machen. Zum Beispiel sagt ein Kind: „Lass uns ein Versteckspiel spielen!" Alle machen das nach, bis es wieder langweilig wird. Nun muss ein anderes Kind etwas vorschlagen. Alle machen das, bis es wieder langweilig wird, usw.

SPIELT EURE LIEBLINGSSZENE IN DEN GRUPPEN NACH

Was braucht ihr dafür? Gibt es im Klassenzimmer etwas, das wir verwenden können, um eine Märchenwelt zu gestalten?

→ Verteilt die Rollen und spielt eure Lieblingsszene nach.

EINEN TEXT FÜR DEN RIESEN ENTWICKELN

Stellt euch vor, ihr müsst Margaret oder eine andere Heldin oder einen Helden spielen. Genauso wie Margaret sollt ihr im Theaterstück einen Riesen bekämpfen. Wie würde dieser Riese aussehen? Und was würde er zu euch sagen?

→ Nehmt Papierblätter, bunte Farben und Stifte und zeichnet den Riesen. Schreibt unten typische Sätze auf, die der Riese zu euch sagen könnte. Was möchtet ihr mit euren Riesen machen? Wie wollt ihr sie bekämpfen?

ARBEITET IN GRUPPEN

→ Eine Person spielt die Heldin, die anderen spielen den Riesen. Zum Beispiel stellt sich ein Kind gegenüber den anderen auf. Die Heldin soll dem Riesen widersprechen und sagen, dass sie keine Angst vor seinen Worten hat, und ihn so in einen freundlichen Riesen verwandeln.

→ Achtet dabei auf die Körperhaltung, die Emotionen und die Stimmlage der beiden Figuren.

8. Handreichung zum ersten Theaterbesuch

Pünktlichkeit

- Bitte sei rechtzeitig vor der Vorstellung am Theater. Das ist wichtig, damit genug Zeit bleibt, um Jacken und Taschen in Ruhe an der Garderobe abzugeben und noch einmal auf die Toilette zu gehen.
- Im Großen Haus ist ab 15 Minuten vor Vorstellungsbeginn Einlass. Im Kleinen Haus ist ab 5 Minuten vor Beginn Einlass. Einlass bedeutet, dass die Tür zum Vorstellungsraum geöffnet wird und du deinen Platz finden kannst.
- Bitte gib uns telefonisch Bescheid, falls du spontan nicht kommen kannst oder dich verspätest, damit wir gemeinsam eine Lösung finden können: 0641 7957-60/61.

Garderobe

- Großes Haus: Deine Taschen und Jacken kannst du vor der Vorstellung an der Garderobe abgeben. Das Einlasspersonal zeigt dir, wo du sie hinlegen kannst. Auf deinen Platz kannst du sie nicht mitnehmen. Auch Essen und Trinken müssen draußen bleiben.
- Kleines Haus: Das kleine Haus bietet Kleiderständer, an denen Jacken und Taschen aufgehängt werden können. Auf deinen Platz kannst du sie nicht mitnehmen. Auch Essen und Trinken müssen draußen bleiben.

Essen & Trinken

- Im Foyer darfst du vor der Vorstellung Mitgebrachtes gerne essen und trinken. Während der Vorstellung ist das nicht erlaubt. Essen und Trinken müssen mit deinen Sachen an der Garderobe bleiben.

Fotos & Filme

- Während der Vorstellung sind keine Fotos oder Videoaufnahmen erlaubt. Es gibt online viele tolle Bilder vom Stück, die du dir kostenfrei anschauen und auch herunterladen kannst. Gegen ein Gruppenfoto vor dem Theater oder im Foyer spricht nichts, das dürft ihr gerne machen.

Handy

- Während der Vorstellung sollte dein Handy aus oder zumindest im Flugmodus sein. Da du eh keine Fotos machen darfst, ist unser Tipp: Schalt doch einfach mal ab und genieße die Vorstellung.

Tickets

- Tickets können über den Webshop, oder beim „Haus der Karten“ per E-Mail (theaterkasse@stadttheater-giessen.de), telefonisch (06401 7957-60/61) oder persönlich (Kreuzplatz 6, 35390 Gießen) reserviert werden.

Barrierefreiheit

- → Großes Haus: Plätze für Rollstuhlfahrer*innen sind in der 1. Reihe, Parkett links, eingerichtet. Karten für diese Plätze kannst du per E-Mail an theaterkasse@stadttheater-giessen.de , persönlich oder telefonisch im „Haus der Karten" reservieren. Bitte hab Verständnis, dass diese Plätze nur bis 13:30 Uhr am Vortag einer Vorstellung freigehalten werden können. Mit dem Rollstuhl gelangst du durch den linken Seiteneingang über einen Treppenlift ins Erdgeschoss des Theaters.
- → Kleines Haus: Das Kleine Haus ist für Menschen mit Gehbehinderungen und Rollstuhlfahrer*innen barrierearm erreichbar. Ein barrierefreies WC und ein Aufzug stehen zur Verfügung.

Leider lässt die Barrierefreiheit des Stadttheater Gießens zu wünschen übrig. Wir entschuldigen uns bei allen Menschen mit Einschränkungen dafür, dass der Zugang zum Großen Haus nicht den aktuellen Standards der Teilhabe entspricht. Wir sind gemeinsam mit der Stadt Gießen dabei, eine Problemlösung zu finden.

Fundsachen

- → Fundsachen werden vom Einlass- und Garderobenpersonal entgegengenommen, zunächst an der Pforte des Stadttheaters Gießen verwahrt und nach Ablauf einer angemessenen Aufbewahrungsfrist an das öffentliche Fundbüro weitergegeben. Der Verlust von Wertgegenständen ist dem Einlass- und Garderobenpersonal unverzüglich anzuzeigen.

Häufig gestellte Fragen:

An wen kann ich mich wenden, wenn ich vor meinem Besuch noch andere Fragen habe?

Wende dich gerne an die Kasse:
theaterkasse@stadttheater-giessen.de oder 0641 7957-60/61.

Wenn du schon bei uns im Theater bist, kannst du dich an unseren Vorstellungsdienst und unsere Theken- oder Kassenkräfte wenden. Du erkennst den Vorstellungsdienst an einem Namensschild, das die Person trägt.

Muss ich während der Vorstellung ganz leise sein?

Du darfst immer klatschen, lachen und auf das Stück reagieren. Am Ende des Stückes freuen wir uns, wenn du klatschst, um zu zeigen, ob es dir gefallen hat. Die Schauspielenden werden sich für dich verbeugen. Im Theater verbeugen sich die Schauspielenden aus Respekt vor euch, um sich für die Aufmerksamkeit zu bedanken, und das Publikum klatscht, um sich für ihre Darstellung zu bedanken.

Nicht so schön ist es, wenn du dich privat unterhältst. Das lenkt die anderen Menschen im Publikum ab und auch die Schauspieler*innen auf der Bühne, die sich konzentrieren müssen. Die können dich ja auch hören. Außerdem verpasst du was, wenn du im Gespräch bist. Theater ist live, wir können nicht auf Pause drücken oder zurückspulen.

Darf ich während der Vorstellung aufstehen und meinen Platz verlassen?

Für Stücke ab dem Grundschulalter gilt: Prinzipiell ist es besser, wenn du sitzen bleibst, damit die anderen der Vorstellung gut folgen können. Wenn du zum Beispiel dringend aufs Klo musst, ist es in Ordnung, wenn du kurz den Raum verlässt. Und vor allem wenn du dich unwohl fühlst oder etwas Raum brauchst, darfst du natürlich die Vorstellung verlassen. Wenn du dich wieder bereit fühlst zurückkommen, kannst du das gerne tun.

Bei Vorstellungen für sehr junges Publikum/Kitakinder ist es überhaupt kein Problem, wenn du mehrmals rausgehst, dich bewegst. Diese Vorstellungen sind darauf ausgelegt, dass das passiert. Mach dir also keine Sorgen, wenn das dein erster Theaterbesuch ist und es vielleicht doch etwas zu viel wird. Geh einfach kurz raus, komm wieder und entscheide, wie es gut für dich ist.

Gibt es Regeln, was ich anziehen soll?

Absolut nicht, komm einfach, wie du dich wohlfühlst.

An wen kann ich mich wenden, wenn ich mich während meines Besuchs unwohl gefühlt habe?

Wende dich gerne an Mathilde:
m.lehmann@stadttheater-giessen.de oder 0641 7957-792

An wen kann ich mich wenden, wenn mich Themen eines Stückes belasten oder etwas Ungutes in mir ausgelöst haben?

Wende dich gerne an das Team Junges Theater:
junges.theater@stadttheater-giessen.de oder 0641 7957-793