



**war
einmal,
es war
keinmal.**

Keloğlan Eulenspiegel. Die wundersamen und märchenhaften Abenteuer zweier Narren

von Ania Michaelis

Materialien zur Inszenierung

für Interessierte,

für Grundschulen und den 5./ 6. Jahrgang



theater:faktorei im Theater Oberhausen

Will-Quadflieg-Platz 1

46045 Oberhausen

Fon: +49 (0) 208 8578 106

eMail: domkowsky@theater-oberhausen.de

Kartenverkauf Tel.: 0208 8578 184

Kartenverkauf eMail: besucherbuero@theater-oberhausen.de

Besetzung

BOUNTY	Ronja Oppelt/Nina Karimy
KATZE	Angela Zwick
MERKUR	Daniel Rothaug/Lise Wolle
PROFESSOR	Clemens Dönicke/Christian Bayer
UMUT	Torsten Bauer/Klaus Zwick
ZEKI	Burak Hoffmann/Mervan Ürkmez
MUSIKER	Matthias Bernhold, Murat Cakmaz und Martin Engelbach/Giuseppe Mautone

Regie	Ania Michaelis
Bühne	Maria-Alice Bahra
Kostüme	Stefanie Krapka
Musik	Matthias Bernhold, Murat Cakmaz und Martin Engelbach
Choreographie	Alexey Krivega
choreografische Mitarbeit	Bianca Sere Pulungan
Dramaturgie und Theaterpädagogik	Romi Domkowsky
Agentinnen für Diversitätsentwicklung	Birte Kaspers und Ella Steinmann
Regieassistenz	Carmen Schwarz
Bühnenbildassistenz	Eva Lochner
Kostümassistenz	Andrea Barba
Inspizienz	Meike Sasse/Uta Neubert

Premiere am Theater Oberhausen am 16. November 2019

Liebe Interessierte, liebe Pädagog*innen,

Keloğlan ist ein kahlköpfiger Junge aus der türkischen Märchenwelt und Till Eulenspiegel ein Schalk aus deutschen Volkserzählungen. Beide treiben sie Schabernack. Sie verhalten sich anders, als die Regeln es zu verlangen scheinen und kümmern sich wenig um Konventionen. Mit „Bauernschläue“ begegnen sie der eigenen Ausgrenzung.

Überall auf der Welt werden Geschichten erzählt und es ist schön zu sehen, dass diese Geschichten gar nicht so unterschiedlich sind. Narren- oder Tricksterfiguren wie Keloğlan und Till Eulenspiegel gibt es auch in anderen Ländern. Sie heißen Nasreddin (auch Nasrettin Hoca) und Dschuha, Abu Nuwas und Hersch Ostropoler (jiddisch Hershele Ostropolier, Andare und Badartschin, Sri Thanonchai und Pak Pandir, Kabayan und Onkel Tompa oder Drugpa Künleg.

In unserem Stück „Keloğlan Eulenspiegel. Die wundersamen und märchenhaften Abenteuer zweier Narren“, das die Regisseurin Ania Michaelis selbst geschrieben hat, geht es darum, wer eine Geschichte erzählt und wer darüber bestimmt, welche Geschichte erzählt wird. Vor allem ist uns aber wichtig, dass Geschichten **gemeinsam** erzählt werden, dass das Geschichte(n) erzählen ein gemeinsamer (Aushandlungs-)Prozess ist. Und so treffen sehr unterschiedliche Menschen aufeinander, die einen Wettbewerb im Geschichtenerzählen beginnen. Sie erzählen die Streiche von Keloğlan und Till Eulenspiegel. Im gemeinsamen Erzählen und Spielen werden die Abenteuer immer phantastischer und verrückter. Gleichzeitig wird deutlich, dass es keine Rolle spielt, woher jemand kommt.

Unser Dank gilt den Kindern der 1a der Rolandschule und ihrer Lehrerin Ulrike Winbeck sowie den Interkulturellen Mediator*innen der ZIB Bildungsoffensive, begleitet von Serap Taniş, die uns während der Produktion von „Keloğlan Eulenspiegel ...“ beraten haben.

Die vorliegende Materialmappe soll Ihnen Hintergrundinformationen geben und Pädagog*innen dabei unterstützen, den Inszenierungsbesuch theaterpädagogisch vor- und nachzubereiten. Wir haben einige Themen zusammengetragen, die wir als wichtig und im Zusammenhang mit der Inszenierung als relevant sehen. Außerdem haben wir Ideen gesammelt, die spielerisch an unserer Inszenierung anknüpfen.



Unser Logo kennzeichnet alle Möglichkeiten, sich den Themen aus verschiedenen Perspektiven zu nähern, wie z.B. Fragestellungen, Anregungen, spielpraktische Impulse.

Das Theater Oberhausen bietet Ihnen auf Wunsch eine Einführung und/oder eine Nachbereitung zur Inszenierung an. Außerdem laden wir Schulen zu Theaterführungen ein, beraten bei der weiteren Stückauswahl, versenden monatliche Infobriefe und Newsletter, geben Fortbildungen und mehr. Alle Angebote sind im Zusammenhang mit dem Besuch einer Vorstellung kostenfrei. Fragen Sie gern nach bei Anke Weingarte unter 0208 85 78 105 oder weingarte@theateroberhausen.de.

Wir freuen uns auf Ihre Rückmeldungen!

Ihre theater:faktorei,

Prof. Dr. Romi Domkowsky
Dramaturgin und Theaterpädagogin

Julia Michler
FSJ Kultur

Inhalt des Stücks

Neun Menschen treffen einander an einem kalten Morgen. Sie beschließen, miteinander „Schnick Schnack Schnuck“ zu spielen. Der*die Gewinner*in des Spiels darf eine Geschichte erzählen. Bounty gewinnt. Sie erzählt die Geschichte, wie Till Eulenspiegel geboren wurde.

Die Gruppe spielt ein weiteres Mal, dieses Mal gewinnt Zeki. Seine Geschichte handelt auch von der Geburt eines Jungen, jedoch zu einer anderen Zeit und an einem anderen Teil Ort. Dieser Junge ist Keloğlan.

Bounty erzählt daraufhin, wie Till Eulenspiegel dreimal getauft wurde. Von nun an werden abwechselnd die Geschichten von Keloğlan und Till Eulenspiegel weitererzählt und gespielt: Keloğlans Begegnung mit der Riesenmutter und wie er sie besiegt und wie Till mit seinem Vater ausreitet und dabei eine Menge Unruhe stiftet. Schon bald haben alle eine Rolle: Zeki spielt Till, Merkur spielt Keloğlan, die Katze spielt die Riesenmutter oder Tills Mutter, der Professor spielt Tills Vater, Umut Keloğlans Vater. Manche übernehmen während des Geschichtenerzählens auch neue Rollen.

Bounty spielt Nele und möchte Tills Freundin werden. Die beiden begegnen einander und ziehen dann in die Welt hinaus, unter anderem kommen sie an einem verrückten Zirkus vorbei.

Als die beiden Hunger haben, beschließen sie, für einen Bäcker zu arbeiten. Anstatt Brot backen die beiden Eulen und Meerkatzen. Der Bäcker ist richtig sauer auf die beiden und jagt hinter ihnen her. Um sich zu retten, flüchten sich Zeki, der Till spielt, und Bounty, die Nele spielt, in die Gruppe und Merkur erzählt und spielt mit den anderen die Geschichte von Keloğlan und den Pferdehändlern.

Keloğlan soll für seine Mutter auf dem Markt einen Esel verkaufen. Dort wird er von den Pferdehändlern*innen verspottet und geärgert. Die schneiden schließlich sogar die Schwanzspitze seines Esels ab, um dessen Wert zu mindern. Um es ihnen heimzuzahlen, gibt Keloğlan seinen Esel als Silberesel aus, der Haferkekse frisst und Silbermünzen kackt. Die Pferdehändler*innen kaufen Keloğlan den Esel für einen hohen Preis ab, bemerken aber schnell, dass sie betrogen wurde. Sie suchen Keloğlan, der ihnen dann aber anstatt das Geld für den Esel zurückzugeben, einen angeblich sprechenden Hasen verkauft. Als die Pferdehändler*innen den Betrug bemerken, bedrohen sie Keloğlan. Er entwischt ihnen erneut mit einem Trick: gemeinsam mit seiner Mutter spielt er ihnen vor, eine magische Flöte zu besitzen, die Tote zum Leben erwecken kann.

Nun will der Professor auch mal eine Hauptrolle spielen, zum Beispiel die von Keloğlan. Doch als er feststellt, dass die nächste Geschichte in einem Wirtshaus spielen wird, möchte er den Wirt spielen. Im Wirtshaus begegnen sich Keloğlan, Till und Nele. Sie verbünden sich gegen den Wirt, der von ihnen zwei Weißpfennige für einen Braten fordert, den sie nicht gegessen haben. Alle Drei zahlen mit dem Klang des Geldes. Auch diese Geschichte endet wieder in einer wilden Verfolgungsjagd, die von der Katze gestoppt wird. Sie möchte jetzt mal etwas Ordentliches spielen, sie sei die Königin, Umut spielt den König und der Professor den Berater des Königs. Umut und der Professor schmeißen alle von der Bühne, sogar die Königin, weil sie endlich mal allein spielen wollen. Schließlich bringt der Professor als des Königs Berater diesen dazu, sich selbst zu verbannen und ins Exil zu gehen. Der Professor bleibt allein auf der Bühne und merkt schon bald, dass es keinen Spaß macht, allein zu spielen. Er möchte wieder mit den anderen spielen, die ihn erschrecken. Bounty tanzt mit einem riesigen Tuch. Singend und tanzend beenden alle Neun gemeinsam das Stück und verabschieden sich.

Über Keloĝlan und Till Eulenspiegel

Keloĝlan

Die Wurzeln des Volksmärchen vom naiven Bauernjungen Keloĝlan liegen in einem türkischen Epos. Sein Kahlkopf symbolisiert das Schicksal eines armen Dorfjungen, der von der Gesellschaft verstoßen wird, aber durch seine Gutmütigkeit und seine Hilfsbereitschaft dennoch siegt und sogar die größten Staatsherrscher mit seiner Intelligenz übertölpeln kann. Tugenden wie Mut, Ehrlichkeit und Tapferkeit werden von diesem zunächst naiv erscheinenden Jungen heldenhaft verkörpert. Die Streiche von Keloĝlan wurden unter anderem von Kemal Kurt ins Deutsche übertragen.

Die Keloĝlan- Geschichten bei Kemal Kurt

Grundlage der Stückfassung „Keloĝlan Eulenspiegel. Die wundersamen und märchenhaften Abenteuer zweier Narren“ war unter anderem Kemal Kurts Buch „Als das Kamel Bademeister war“, in dem er Keloĝlans Streiche ins Deutsche übertragen hat.

Hella Kaiser schrieb darüber im Berliner Tagesspiegel (Quelle: <http://kemalkurt.de/bademeister.html>):

Spitzbübischer Glatzkopf

Kemal Kurt erzählt die Abenteuer des türkischen Narren Keloĝlan

Narren gibt es überall auf der Welt, und manche haben Geschichte gemacht. Till Eulenspiegel zum Beispiel, der im 14. Jahrhundert in Norddeutschland seine ungezählten Streiche spielte. Während Eulenspiegel tatsächlich existierte, sind wir uns bei Keloĝlan da nicht so sicher. Die Bubenstücke des türkischen Sagenhelden aber stehen denen Eulenspiegels in nichts nach. Zwölf von ihnen hat Kemal Kurt jetzt aufgeschrieben, so daß endlich auch deutsche Kinder den gewieft-witzigen Gesellen kennenlernen können. Wie er schon aussieht! Keloĝlan, bereits mit Glatze auf die Welt gekommen, ist alles andere als ein schöner Jüngling. Seine Familie ist so arm, daß man sich nachts Watte in die Ohren stopfte, um das Magenknurren nicht so zu hören. Zudem, so glauben die Dorfbewohner, ist Keloĝlan nicht gerade ein heller Kopf. Spitzfindig genug, um sie zu narren ist er allemal. Raffgierige Bauern, betrügerische Pferdehändler, gewissenlose Räuber und, nun ja, sogar Könige fallen auf ihn herein.

Die Geschichten voller Humor und Weisheit eignen sich auch gut zum Vorlesen. Daß man dem schmalen Band später einen Extraplatz im Regal einräumen wird, liegt nicht zuletzt an den eigenwilligen Illustrationen von Monika Sieveking. Verblüffende Kunst im Kinderbuch, aber was anderes hätte Keloĝlan sowieso nicht verdient

Till Eulenspiegel

Die Abenteuer von Till Eulenspiegel wurden erstmals im Jahr 1510/11 veröffentlicht, später auch 1515 und 1519 in einer frühhochdeutschen Volksbücherei „Ein kurzweilig lesen vom Dil Ulenspiegel geboren uß dem Land zuo Brunßwick. Wie er sein Leben verbracht hatt“. Die niederdeutsche Fassung von Hermann Bote diente als Vorlage, ist aber als Original verloren gegangen. Nach der Blütezeit der Schwankliteratur im 15. und 16. Jahrhundert häuften sich etwa zur Zeit der Aufklärung, Anfang des 18. Jahrhunderts, auch Liedersammlungen über Eulenspiegel.

Till Eulenspiegel wurde etwa um 1300 in Kneitlingen am Elm geboren und starb 1350 in Mölln. Seine wahre historische Existenz war zeitweise umstritten.

Till Eulenspiegel wird als ein Schalk charakterisiert, von bauerlicher Herkunft, der Spaß daran hat, andere zu verspotten.

Insbesondere in der Schullektüre wird Till Eulenspiegel eine sozialkritische Haltung unterstellt, die in zahlreiche Schwänke hineingedeutet werden könnte. Symbolisiert wird sie vom Spiegel, den Eulenspiegel seinen Mitmenschen vorhält, damit sie ihr Selbstbild mit ihren Fehlern und Verhaltensweisen darin erkennen können.

Eine ganze Anzahl von Till Eulenspiegels Streichen basiert darauf, dass er alles wörtlich nimmt und entsprechend ausführt, wie es beim bekanntesten Beispiel „Wie Eulenspiegel Eulen und Meerkatzen buk“ ist. Till nimmt seinen Bäckermeister wörtlich und backt Eulen und Meerkatzen anstatt Brot. Er hat mit seinem „scheinrationalen“ dreisten Wesen seinen Antagonisten überlistet und ist am Ende der Gewinner.

Till Eulenspiegel - vielleicht die freieste Figur der deutschen Literatur

Auszüge aus dem Nachwort von Clemens J. Setz zu „TILL EULENSPIEGEL. Dreißig Streiche und Narreteien“ (Insel Verlag, Berlin 2005)

„[...] Einen Till Eulenspiegel dürfte es wohl tatsächlich gegeben haben. Belege für seine Existenz sind allerdings rar. [...] Es, R.D.] ist am wahrscheinlichsten, dass sich mit der Zeit um den Kern einiger realer Vorkommnisse durch das fruchtbare Ritual des Weitererzählens ein reicher Bestand an Geschichten bildete. Diese Art von Überlieferungstechnischem Schmetterlingseffekt [...] existiert [...] auch heute noch, vor allem im Bereich der Verschwörungstheorien, dieser lebendigen Volkserzählkunst unserer Tage.“ (S. 141)

„Welche Mittel Till Eulenspiegel einsetzt, ist jedem Kind bekannt. Er ist spitzfindig, nimmt alles, was die Menschen sagen, wörtlich, stellt sich dümmer, als er ist, wieselt sich durch Schlauheit aus gefährlichen Situationen. [...] Allein in dem Akt des penetranten Wörtlich-Nehmens [steckt, R.D.] etwas Kühnes und Subversives [...]“ (S. 142)

*In den Auswahlbänden und Nacherzählungen für junge Leser*innen wird Till Eulenspiegel „stets als quirliger, verspielter, subversiver Narr dargestellt, der den Reichen und Mächtigen elegante Streiche spielt und den einfachen Leuten ihre Dummheit vorführt. Wenn man das Original liest, fällt allerdings auf, dass nur ein kleiner Teil der Geschichten in dieses mit dem Namen Eulenspiegel unauflöslich verbundene Erzählmuster fällt.“ (S. 145)*

Keloğlan und Till Eulenspiegel – Gemeinsamkeiten beider Figuren

- erleben Abenteuer, die sie mit (Bauern-)Schläue bestehen,
- spielen Streiche,
- widersetzen sich Konventionen und der gesellschaftlichen Ordnung,
- ziehen durch die Lande, sind mal hier mal dort,
- werden zum Gespött der Leute (oder machen sich dazu),
- hegen Rachegeanken,
- leben in Armut,
- leben bei einer Mutter, die sich nicht durchsetzen kann,
- werden als faul oder sogar dumm beschrieben,
- bringen Kunst, Kultur, Spiel in eine Welt, die von (bedeutungsloser) Arbeit und Armut geprägt ist,

In der Gegenwart sind beide Figuren besonders in der Kinderlektüre beliebt und gewinnen das Interesse der Kinder nicht wegen der historischen Motive, sondern durch ihre charakterlichen Merkmale.

Dem Till Eulenspiegel ähnliche Figuren in anderen Ländern

So genannte Trickster-Figuren gibt es in Geschichten, Sagen und Epen überall auf der Welt. Eine dem Eulenspiegel entsprechende Gestalt ist in Nordafrika, der Türkei und Innerasien in Gestalt eines weisen Narren bekannt, der als Nasreddin (auch Nasrettin Hoca) und Dschuha populär ist. In Ostafrika werden diese Geschichten unter dem Namen von Abu Nuwas erzählt. Eine Entsprechung in der jiddischen Kultur findet sich in der Gestalt des Hersch Ostropoler (jiddisch Hershele Ostropolier), der in der heutigen Ukraine zu Beginn des 19. Jahrhunderts lebte. In Sri Lanka werden die Geschichten des Hofnarren Andare erzählt. In der Mongolei stößt man auf den klugen Wandermönch, den Badartschin, während in Thailand und benachbarten Ländern die Gestalt des Sri Thanonchai bekannt ist. Auf der Malaiischen Halbinsel gibt es Pak Pandir, der mit seiner Frau im Wald lebt. Die Figur Kabayan im Westen der Insel Java hat eine eher Nasreddin entsprechende Gewitztheit. Der tibetische Volksmund kennt die Figur des Onkel Tompa, der abgesehen von Anzüglichkeiten ebenfalls große Ähnlichkeit zu Nasreddin hat. Ebenfalls in Tibet und Bhutan lebte der buddhistische Lama Drugpa Künleg, der heilige Narr.

VOR DEM THEATERBESUCH

Redewendungen

In unserem Theaterstück gibt es viele Redewendungen, auch aus anderen Sprachen. Kennt ihr deutsche oder Redewendungen oder sogar Redewendungen in anderen Sprachen? Gibt es Redewendungen, die nur eure Eltern, Großeltern oder Geschwister verwenden? Was bedeuten sie?

Kleine Streiche

„Till tut was er kann, um Übermut zu stiften. So ein Lausebengel! Nichts als Unsinn und Schabernack!“

Keloğlan und Till spielen Streiche.



Welche Streiche habt ihr im Stück entdeckt? Habt ihr schon einmal einen Streich gespielt? Wem habt ihr den Streich gespielt und was habt ihr gemacht? Wie hat die Person darauf reagiert?

Jede*r schreibt ihren*seinen Namen auf einen Zettel. Die Zettel werden gemischt. Jede*r zieht nun einen Zettel mit einem Namen darauf. Achtet darauf, dass ihr nicht euren eigenen Namen gezogen habt, zieht sonst noch einmal! Denkt euch heimlich einen kleinen Streich für diese Person aus! Achtet darauf, dass niemand verletzt wird oder sich weh tut! Spielt nur solche Streiche, die ihr auch selbst erleben möchtet!

Geschichten erzählen und spielen

Merkur: „Wer gewinnt, darf anfangen.“

Katze: „Womit?“

Merkur: „Mit einer Geschichte.“

In unserem Stück geht es ums Geschichtenerzählen. Menschen erzählen sich Geschichten aus verschiedensten Gründen: um zu inspirieren, um eine Botschaft zu vermitteln, um Werte weiterzugeben oder um zu unterhalten.



Teilt euch in Kleingruppen mit mindestens drei Personen auf! Im Anhang (Kopiervorlage 1) findet ihr Kopiervorlagen für verschiedene Spielkarten. Kopiert die Karten für Figur, Ort und Anfang auf unterschiedlich farbiges Papier (zum Beispiel die Figuren auf weißes, die Orte auf gelbes und die Anfänge auf grünes Papier)!

Schneidet die Spielkarten aus! Bereitet so viele Karten vor, dass für jeden von euch mindestens eine Figuren-Karte vorhanden ist!

Zuerst zieht jede*r von euch eine Karte **Figur!**

Danach zieht jede Gruppe eine Karte **Ort** und eine Karte **Anfang**. Schaut euch eure Karten gemeinsam an. Denkt euch gemeinsam eine Geschichte aus, in der sich die gezogenen Figuren an dem gezogenen Ort begegnen. Die Geschichte beginnt so, wie es eure **Anfangs**-Karte euch vorgibt.

Zum Schluss denkt ihr euch eine Überschrift oder einen Titel für eure Geschichte aus.

Erzählt eure Geschichte gemeinsam den anderen!

Wenn ihr wollt, könnt ihr eure Geschichte in verteilten Rollen spielen.

Figuren: Keloğlan, Till, Professor, Bounty, Katze, Taufpatin, Mutter, Umut, Nele, Pferdehändler, Merkur, Bäcker, König, Riesenmutter, Hase, Frau des Pferdehändlers

Orte: Markt, im Wirtshaus, beim Bäcker, bei der Riesenmutter, auf dem Acker, beim König, im Theater

Anfänge: „Es war einmal, es war keinmal...“, „Vor langer Zeit...“, „Es ist nun schon lange her...“, „Es trug sich zu, dass...“, „An einem Sommermorgen...“, „In einer Zeit, die längst vorbei...“, „Unsere Geschichte ist der Wahrheit entsprungen, nichts davon ist erlogen, kein einziges Wort ist wahr...“

Einen Spielort bauen

„Es war einmal, es war keinmal. Ein Zufall ist es, ein Zufall war es. Zufällig kam ein neuer Mensch auf die Welt. Zufällig war es ein Junge. Und seine Mutter hatte einen Namen und sein Vater auch. Und das Kind, dieser Junge sollte ein Till werden.“

Die Spieler*innen erzählen sich in unserem Stück nicht nur die Geschichten, sie spielen sie auch. Die Bühne ist ein relativ leerer Raum mit viel Platz für Phantasie. Mit einfachen Mitteln bauen sich die Spieler*innen die Orte für ihre Geschichten immer wieder neu, zum Beispiel den Bach bei Tills Taufe, das Haus der Riesenmutter, den Zirkus, Keloglans Zuhause oder das Wirtshaus.



Im Raum sind Materialien vorhanden, die zum Spielen benutzt werden dürfen.

Ein Ort wird bestimmt, zum Beispiel: Marktplatz. Alle überlegen, was es an diesem Ort, also auf dem Marktplatz gibt. Wer eine Idee hat, nimmt sich einen Gegenstand, den er*sie im Raum findet und baut, stellt, hängt, legt diesen auf die Spielfläche.

Gleichzeitig benennt er*sie, worum es sich dabei handelt, zum Beispiel: ein Stuhl

wird auf die Bühne gestellt und benannt als ein Marktstand. Außerdem wird „der Marktstand“ von dem Kind spielerisch benutzt (zum Beispiel als Auslage für Waren). Das Kind kann zusätzlich Besonderheiten benennen.

Der Ort wird nacheinander aufgebaut. Die Kinder gehen einzeln auf die Bühne und gestalten so Zug um Zug den Spielort. Die jeweils Zuschauenden verfolgen das Geschehen aufmerksam, damit am Ende jede*r den gemeinsamen Spielort gut kennt. Danach kann das Spiel am selbst gebauten Ort beginnen.

Eine Figur oder Rolle spielen

Professor: „Jetzt will ich mal Keloglan sein!“

In unserem Stück übernehmen alle Schauspieler*innen, meist erst wenn die Geschichten anerzählt werden, spontan eine Rolle. Gerade am Anfang bewerben sie sich um die Rollen, die sie gern spielen wollen.

In der Entwicklung des Spiels im Kindesalter ist das Rollenspiel ein wichtiger Meilenstein. Ab ca. 4 Jahren beginnen Kinder, deutliche Rollen zu verkörpern und Geschichten dazu zu entwerfen. Mit fortschreitender Entwicklung werden die Vorgänge komplexer, zunehmend werden andere in das Spiel einbezogen und auch deren Rollen berücksichtigt. Für die Entfaltung der Phantasie und des Ausdrucksvermögens ist es wichtig, dass Kinder zunächst vor allem selbst gewählte Rollen spielen. Das Spiel sollte ihnen große Freiheit für ihre Ideen lassen.



Überlegt euch welche Figur ihr gern einmal spielen wollt. Ihr könnt alles sein: jemanden, den ihr kennt, aus eurer Verwandtschaft, aus eurem Haus oder eurer Nachbarschaft, jemand aus eurer Schule, Figuren aus Büchern, Filmen oder Theaterstücken.

Was ist das Besondere an der Rolle, die du spielen möchtest? Wie bewegt sie sich?

Wie spricht sie? Probiere es aus und spiele deine Wunsch-Rolle!

Figurinen

Im Anhang (Kopiervorlage 2) findet ihr eine Vorlage mit dem Umriss eines Menschen. Sucht euch eine Figur aus, die im Rollenspiel gespielt wurde und entwerft ein Kostüm für sie. Malt oder klebt sie direkt auf die Vorlage auf! Ihr könnt das Kostüm von vorn, von der Seite oder von hinten malen darstellen.

Türkisches Marmorpapier herstellen

Ihr braucht dafür: Tapetenkleister, Plaka- oder Temperafarbe, Spülmittel, (Aquarell-)Papier, ein tiefes



Kuchenblech, Schaschlikstäbchen, Käbme oder Zahnstocher, kleine GefäÙe/Becher zum Verdünnen der Farben, Pinsel, Zeitungspapier oder eine andere Unterlage, einen Wäscheständer und Wäscheklammern oder alte Handtücher

Zuerst rührt ihr den Kleister mit Wasser so an, dass eine dickflüssige Masse entsteht. Dabei darf nicht zu viel Kleister verwendet werden, weil sonst später Kleisterklümp-

chen am Papier kleben bleiben. Gießt diese Flüssigkeit auf das tiefe Kuchenblech!

Nun beginnt das Experiment: Verdünnt die Farbe mit etwas Wasser und tropft sie auf die Kleisterfläche! Probiert aus, ob sie an der Oberfläche bleibt oder absinkt! Wenn ihr einen Tropfen Spülmittel zur Farbe gebt, schwimmt sie eher oben. Wird mehr Spülmittel verwendet, entstehen Farbinseln. Zieht nun mit Schaschlikstäbchen, Kamm oder Zahnstocher Linien durch die Farbe! Durch Drehen entstehen Schneckenmuster.

Wenn euch das Muster gefällt, wird ein Papier auf die Kleisterfläche gelegt und nach zwei bis drei Sekunden vorsichtig wieder abgehoben. Die Farbe hat sich nun auf das Papier übertragen. Lasst die Feuchtigkeit vorsichtig ablaufen! Hängt das Papier zum Trocknen auf einen Wäscheständer oder legt es auf ein altes Handtuch!

NACH DEM THEATERBESUCH

Schnick-Schnack-Schnuck

Ein Grundprinzip unseres Stücks ist es, dass die Spieler*innen mit dem Schnick-Schnack-Schnuck-Spiel entscheiden, wer eine Geschichte erzählen darf. Bald darauf denken sich Zeki das schwarze Loch und Katze arktisches Eis aus, um die anderen im Spiel zu schlagen.

Erinnert ihr euch, was die anderen beim schwarzen Loch und beim arktischen Eis machen mussten?



Anstatt mit den Gesten für Schere, Stein und Papier kann auch mit anderen Elementen Schnick-Schnack-Schnuck gespielt werden. Wir haben uns ausgedacht, das Spiel mit der Königin, dem König und seinem Berater zu spielen. Die Königin bestimmt, dass der Berater bei ihrem Spiel mitspielen darf – die Königin gewinnt gegen den Berater. Der Berater bringt den König dazu, sich selbst zu verbannen – der Berater

gewinnt gegen den König. Der König verbannt die Königin, weil er findet, dass sie eine Spielverderberin ist – der König gewinnt gegen die Königin.

Denkt euch eine Haltung und eine einfache, große Bewegung für jede Figur (Königin, König, Berater) aus! Ihr könnt auch ein Geräusch dazunehmen. Einigt euch auf eine gemeinsame Haltung, Geste und ein Geräusch!

Teilt euch in zwei Gruppen und stellt euch einander gegenüber in einem Abstand von mindestens zehn Metern am Rand des Raumes oder des Spielfeldes auf! Zieht eine Linie auf jeder Seite, hinter der sich jede Gruppe aufstellt!

Beratet nun heimlich in eurer Gruppe, welche Figur ihr spielen wollt! Auf ein Zeichen des*der Spielleiter*in sagen alle zusammen: „Schnick-Schnack-Schnuck“ und jede Gruppe stellt dann die Figur dar, die abgesprochen wurde. Die Gruppe mit der Figur, die die andere schlägt, rennt los und versucht, so viele wie möglich aus der anderen Gruppe anzutippen, bevor sie hinter ihrer eigenen Linie sind. Alle die getippt wurden, wechseln auf die Seite der anderen Gruppe. Es wird so lange gespielt, bis eine Gruppe geschafft hat, alle auf ihre Seite zu holen.

Marktlied

In der Kopiervorlage 3 findet ihr den Text des Liedes, das von den Händler*innen gesungen wird, als Kelođlan auf den Marktplatz kommt. Probiert aus, ob ihr das Lied auch gemeinsam rappen könnt!

A

N

H

A

N

G

Figuren

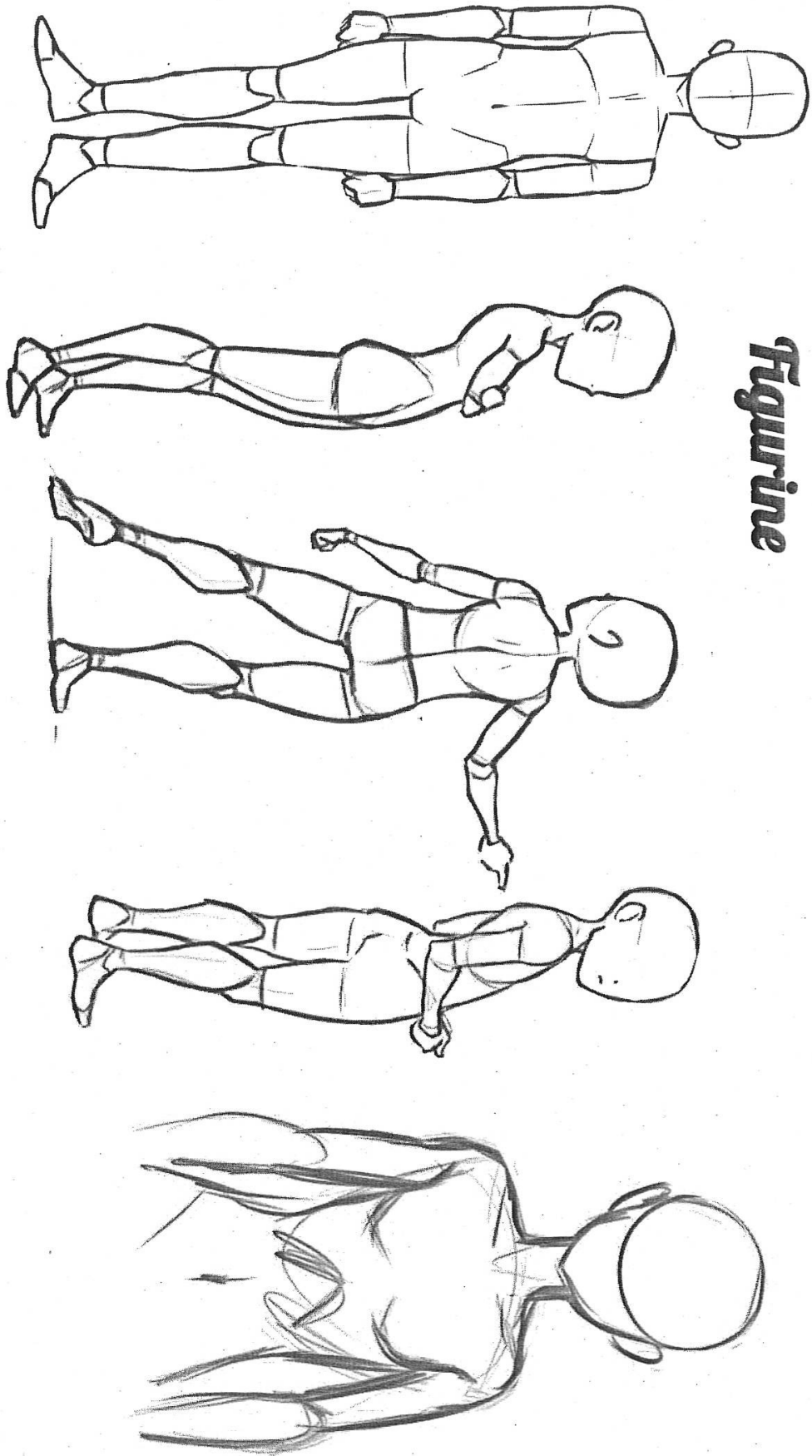
Keloğlan	Till
Pferdehändler	Professor
Hase	Riesenmutter
Katze	Taufpatin
Nele	Mutter
Bäcker	König

Orte

auf dem Markt	im Wirtshaus
bei der Riesen- mutter	in der Backstube
auf dem Acker	beim König
im Theater	im Dorf

Anfänge

<i>„Es war einmal, es war keinmal ...“</i>	<i>„Vor langer Zeit ...“</i>
<i>„Es ist nun schon lange her, dass ...“</i>	<i>„Es trug sich zu, dass ...“</i>
<i>„An einem Winter- morgen ...“</i>	<i>„In einer Zeit, die längst vorbei ...“</i>
<i>„Vielleicht hier, viel- leicht da ...“</i>	<i>„Unsere Geschichte ist der Wahrheit entsprungen ...“</i>



Figurine

Marktlied

Händler, macht die Buden auf
und beginnt mit dem Verkauf!
Hey! Hey! Hey! Hey!

Schokolade hier, Schokolade hier!
Kauf nicht bei dem,
sondern kauf bei mir!
Zuckerwatte hier, Zuckerwatte hier!
Alles, was du kaufen willst,
das gibt es nur bei mir.

Her zu uns, ihr Herren, Damen!
Ich verkauf im großen Rahmen!
Schokolade hier!
Tomaten
hier!
Tomaten
hier!
Hochzeitsbraten.

Schokolade hier, Schokolade hier!
Kauf nicht bei dem,
sondern kauf bei mir!
Zuckerwatte hier, Zuckerwatte hier!
Alles was du kaufen willst,
das gibt es nur bei mir.

Hier die Nadel und der Knopf!
Hier bei mir der neuen Topf!
Alles, alles wunderbare, ungewöhnlich gute Ware.
Alles, alles wunderbare, ungewöhnlich gute Ware.

Und die Polizei geht strenge
durch das lärmende Gedränge
und passt auf, dass keiner klaut
oder jemanden verhaut.