

Luca Kirchberger

Die Vögte von Weida

Luca Kirchberger

Die Vögte von Weida

Ein Schülertheaterstück



TECHNISCHE UNIVERSITÄT
CHEMNITZ

Universitätsverlag Chemnitz
2022

Impressum

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Angaben sind im Internet über <https://www.dnb.de> abrufbar.



Das Werk – ausgenommen Zitate, Cover, Logo TU Chemnitz und Bildmaterial im Text – steht unter der Creative-Commons-Lizenz Namensnennung 4.0 International (CC BY 4.0)

<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.de>

korrigierte Nachauflage

Titelgrafik: Jennifer Munzert, Luca Kirchberger

Satz/Layout: Nelli Ferderer

Technische Universität Chemnitz/Universitätsbibliothek

Universitätsverlag Chemnitz

09107 Chemnitz

<https://www.tu-chemnitz.de/ub/univerlag>

Herstellung:

Bookwire GmbH Frankfurt am Main

Print on Demand

Gedruckt auf FSC-zertifiziertem Papier

ISBN 978-3-96100-168-2

<http://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:bsz:ch1-qucosa2-796429>

Inhaltsverzeichnis

| | |
|--|----|
| 1. Einleitung | 7 |
| 2. Einführung in das theaterpädagogische Arbeiten | 11 |
| 2.1 Theater im Unterricht – Warum? | 11 |
| 2.2 Die Position des*der Spielleiters*in | 14 |
| 2.3 Einführung in die Themen »Mittelalter« und »Theater« | 17 |
| 2.4 Spielerische Übungen für die kreative Arbeit mit Kindern ... | 21 |
| 3. Allgemeine Informationen zum mittelalterlichen Original | 33 |
| 4. Hinweise zur Neuinszenierung | 39 |
| 4.1 Tipps zum Probenverlauf, dem Probenplan und der Organisation der Proben | 41 |
| 5. »Die Vögte von Weida« – der Grundtext | 47 |
| 5.1 Die Vögte von Weida | 47 |

| | |
|--|-----|
| 6. Rahmenhandlungen | 81 |
| 6.1 Das Gemälde wird lebendig | 81 |
| 6.2 Der Künstler und sein Werk | 92 |
| 6.3 Ein Wochenende bei Oma | 96 |
| 6.4 Eine Geschichte unter Rittern | 104 |
| 6.5 In der Bücherei | 111 |
| 6.6 Der Minnedienst | 118 |
| 7. Aufbau des Theaterstücks | 127 |
| 8. Die Gestaltung des Theaterstücks | 129 |
| 8.1 Die Bühnenbilder | 129 |
| 8.2 Kostüme und Requisiten | 144 |
| 8.3 Kreative Varianten des Theaterstücks | 144 |
| Literatur und Fotonachweis | 149 |
| Danksagung | 151 |

Einleitung

Es waren einmal...

... ein junges Mädchen, sein Vater und sein Onkel. Die drei verbrachten ihr Leben friedlich auf einem Rittergut. Eines Tages jedoch kam der König des Landes zu ihnen und forderte den Vater auf, sich ihm anzuschließen, um gegen die Truppen eines verfeindeten Landes zu kämpfen. Natürlich willigte der Vater des Mädchens ein, war er doch einer der berühmten Vögte von Weida und fürchtete sich nicht vor einer bewaffneten Auseinandersetzung. Und wahrlich: Der Vogt von Weida war der Held der gesamten Schlacht. Er besiegte unzählige Feinde und führte das Königreich zum Sieg. Alle sprachen nur noch von ihm und der König fand in dem mutigen Mann einen verlässlichen und ehrlichen Freund, den er für immer an seinem Hof wissen wollte. Doch nicht alle mochten den Vogt von Weida. Einige Ritter und Damen sahen nicht gern, wie sehr der König den beliebten Helden bevorzugte und sie wurden neidisch, ja sogar eifersüchtig, weil sie keine solchen

großen Taten vollbracht hatten. Sie schmiedeten einen Plan, mit dessen Hilfe sie den Vogt für immer loszuwerden gedachten. Letztendlich gelang es den Neidern auch, ihn beim König in Ungnade fallen zu lassen und der Ritter wurde in das finsterste Verlies im ganzen Königreich geworfen. Doch gibt es noch eine letzte Hoffnung für ihn: seine Tochter, die Heldin dieser Geschichte, die keine Gefahr scheuen wird, um ihren Vater zu retten.

Dies ist, kurz zusammengefasst, der Inhalt des Stückes, um das es in diesem Arbeitsbuch für Lehrkräfte der Grundschule und frühen Sekundarstufe 1 (Gymnasium und Oberschule) gehen soll. Im Rahmen des durch die Europäische Union geförderten Projektes »Kulturweg der Vögte«, das von 2016 bis 2020 durch verschiedenste Projektpartner wissenschaftlich und touristisch betreut wurde, war es unter anderem Aufgabe der Technischen Universität Chemnitz, die kulturhistorische Aufarbeitung des mittelalterlichen Vogtlandes auch für schulische Zusammenhänge neu aufleben zu lassen. Die Aufgabe wurde in Form eines theaterpädagogischen Schulprojektes umgesetzt, indem eine mittelalterliche Novelle (»Die Vögte von Weida«) aus dem 15. Jahrhundert aufgearbeitet und in ein zeitgemäßes Theaterstück umgeschrieben wurde.

Um die Umsetzbarkeit dieses Vorhabens zu testen, arbeiteten wir eng mit zwei Grundschulen zusammen, mit deren Hilfe wir »Die Vögte von Weida« auf die schulischen Bühnen brachten. Die Aufführungen fanden im Juni und Juli 2019 in Zusammenarbeit mit der Evangelischen Montessori Grundschule Limbach und der Dittes-Grundschule Plauen statt, die seit April 2019 beziehungsweise Oktober 2018 unsere Partner in diesem Vorhaben waren. In dieser Konstellation konnten wir nicht nur die Tauglichkeit des Stückes für Grundschulen erproben, sondern

auch testen, wie viel Aufwand und Zeit in ein solches Projekt durch Schulen investiert werden muss, um das Stück vor Publikum aufführen zu können. Mit der Evangelischen Montessori Schule Limbach gewannen wir einen Partner, der erst recht spät in das Vorhaben eingestiegen ist und nur rund drei Monate für die gesamte Organisation hatte, wogegen die Dittes-Grundschule mit zehn Monaten eine deutlich längere Vorbereitungszeit hatte und sich für vieles mehr Zeit nehmen konnte. Am Ende führten beide Schulen das Stück auf ganz unterschiedliche Weise auf und konnten somit zeigen, dass ein Theaterstück nicht starr existiert oder immer gleich aufgeführt werden kann, sondern dass es stets die spezifische Handschrift der Beteiligten trägt.

Um das Projekt auch für andere Schulen zugänglich zu machen, entstand nach den Aufführungen dieses Arbeitsheft. Sein Anspruch konnte es nicht allein sein, den Text des Stückes zu veröffentlichen, sondern auch die historischen Hintergründe der mittelalterlichen Novelle deutlich zu machen und in die theaterpädagogische Arbeit mit dem Stück einzuführen. Neben einigen Hinweisen zur kreativen Beschäftigung mit den Schülern möchte es auch Einblicke in die Optik der Bühnenbilder geben: ein Bereich, der die Umsetzbarkeit von schulischen Theaterstücken oft genug auf die Probe stellt.

Einführung in das theaterpädagogische Arbeiten

2.1 Theater im Unterricht – Warum?

*Größtes mag sich anderswo begeben,
Als bei uns in unserm kleinen Leben,
Neues — hat die Sonne nie gesehn.
Sehn wir doch das Große aller Zeiten
Auf den Brettern, die die Welt bedeuten,
Sinnvoll, still an uns vorübergehn.
Alles wiederholt sich nur im Leben,
Ewig jung ist nur die Phantasie,
Was sich nie und nirgends hat begeben,
Das allein veraltet nie!¹*

¹ Aus: *An die Freunde*, Gedicht von Friedrich Schiller, geschrieben zwischen 1798 und 1805.

Die Wichtigkeit von künstlerischen Fächern und Projekten ist in den Köpfen vieler Menschen leider weniger präsent. Dabei ist die Förderung der kreativen Entwicklung eines Kindes während der schulischen Laufbahn ebenso wichtig wie der Erwerb von fachlichem Wissen. Nur durch die Bereitstellung von Angeboten in unterschiedlichsten Bereichen können Schüler*innen differenzierte Erfahrungen sammeln und sich somit je nach Fertigkeiten, Fähigkeiten und Interessen selbst entfalten.

Dass dem Szenischen Spielen und der kreativen Arbeit an einem Theaterstück auch in den Lehrplänen der Klassen 3, 4, 5 und 6 (sowohl Gymnasium als auch Oberschule) Platz eingeräumt wird, bietet vielfältige Möglichkeiten, ein solches Projekt im Unterricht umzusetzen.² Auch in den vereinbarten Bildungsstandards (2004) im Fach Deutsch für den Primarbereich wird die Kompetenz des Szenischen Spielens deutlich hervorgehoben. Da das vorliegende Stück mit dem Thema

2 *Konkret sind dies folgende Bereiche:*

- ~ *Grundschule Klasse 3, Fach Deutsch, Lernbereich: Sprechen und Zuhören/
Wahlbereich 3: Ganz Ohr sein*
- ~ *Grundschule Klasse 4, Fach Deutsch, Wahlbereich 2: So ein Theater!*
- ~ *Gymnasium Klasse 5, Fach Musik, Wahlbereich 2: Musiktheater;
Fach Musik, Lernbereich 3: Gestalten des Prozesses*
- ~ *Gymnasium Klasse 6, Fach Musik, Wahlbereich 2: Musiktheater*
- ~ *Oberschule Klasse 5, Fach Deutsch, Lernbereich 6: Fantasie und Wirklichkeit:
Märchenhaftes und Unglaubliches; Wahlbereich 1: Vorhang auf – Das Spiel
mit Licht und Schatten*
- ~ *Oberschule Klasse 6, Fach Deutsch, Lernbereich 4: Entdeckungen:
Helden und Idole; Wahlbereich 1: Vorhang auf – Lasst die Puppen tanzen*

Mittelalter zahlreiche Anknüpfungsmöglichkeiten bietet, können durch einen fächerverbindenden Unterricht neben Deutsch zudem auch andere Fächer, wie zum Beispiel Sport, Musik, Werken, Kunst und Sachunterricht integriert werden. Auch dazu finden sich Bezüge in den Lehrplänen dieser Fächer.

In der Schule die Welt des Theaters zu thematisieren ist also keinesfalls unwichtig, sondern trägt dazu bei, dass kreativ begabte Kinder weiter gefördert werden und sich bisher wenig in Kontakt mit Kunst gekommene Schüler*innen selbst ausprobieren können. Joachim Reiss fasst die Kompetenzen, die während des Unterrichts in Darstellendem Spiel erworben werden können, so zusammen:

- ✓ Soziale Kompetenz: Teamfähigkeit, Zuverlässigkeit, Wahrnehmungsfähigkeit, soziale Handlungskompetenz, soziale Verantwortung, etc.
- ✓ Ich-Kompetenz: Selbsterfahrung, Selbstbewusstsein, Selbstbehauptung, etc.
- ✓ Ästhetische Kompetenz: Kreativität, gestalterische Fähigkeiten, Wahrnehmung und Deutung, Rhythmusgefühl, Strukturbewusstsein, etc.
- ✓ Methodische Kompetenz: Steuerung von Gruppenarbeit, Erarbeitung einer Figur, etc.
- ✓ Fachliche Kompetenz: Zeichensysteme des Theaters, Geschichte und Theorie³

3 Reiss, Joachim: *Theater in der Schule?* In: Hofmann, Christel; Israel, Annett (Hrsg.): *Theater spielen mit Kindern und Jugendlichen. Konzepte, Methoden, Übungen.* Weinheim und München 1999, 4. Auflage, S.95.

Auch die Förderung der Konzentrationsfähigkeit, des Körperbewusstseins und der Gedächtnisleistung sind nicht nur wichtig für den Alltag, sondern helfen den Kindern sogar in ihrer schulischen Laufbahn immens weiter. Die positive Wechselwirkung von Theaterunterricht auf klassische Schulfächer und die persönliche Entwicklung der Schüler*innen ist ein Faktor, den man unbedingt beachten sollte.

2.2 Die Position des*der Spielleiters*in

Die wohl größte Responsibility hat, vor allem während der Probenzeit, der bzw. die Spielleiter*in selbst. Eine gute Aufführung ist an eine*n gute*n Spielleiter*in gebunden, der*die die an ihn*sie gestellten und ohne Zweifel vielseitigen Aufgaben einer Produktion wahrnimmt. Diese Aufgaben mögen zunächst sehr weitläufig wirken, allerdings sollten Sie sich vor Augen halten, dass künstlerische Arbeit immer mit Spontaneität und Improvisationsfähigkeit verbunden ist, da neue Ideen und Eindrücke das Stück positiv verändern können. Das gemeinsame Erleben von künstlerischem Austausch und das Zulassen neuer Ideen, vor allem auch durch die Kinder selbst, wird nicht nur den Zusammenhalt der Gruppe stärken, sondern auch für neue Motivation sorgen. Eine interessante Möglichkeit zur Förderung organisatorisch begabter Kinder, die keine aktive Rolle auf der Bühne spielen wollen, aber trotzdem über Kreativität verfügen, kann es sein, sich als Spielleiter*in ein kleines »Regieteam« aufzubauen, welches Sie bei der Ausarbeitung und Durchführung von Proben unterstützt. Ein Grundgedanke dieses Theaterstückes ist es nämlich, möglichst viele Kinder mit möglichst vielen unterschiedlichen Interessen und Fähigkeiten für die Arbeit am Theater zu begeistern und ihnen zu zeigen, dass die Arbeit auf der Büh-

ne nicht wichtiger ist als die Arbeit, die die Akteure hinter den Kulissen verrichten. Deshalb ist es ratsam, auch Kinder ohne Interesse am Wirken auf der Bühne in unterschiedlichste Arbeiten hinter der Bühne einzubeziehen.

Als Spielleiter*in übernehmen Sie unter anderem folgende Aufgaben:

- ✓ Einführung in das Stück und die Arbeit als Theatergruppe
- ✓ Planen und Überwachen der Proben
- ✓ Organisation der Gruppen (Gruppe Schauspieler*innen, Gruppe Bühnenbild etc.)
- ✓ Vergabe der Rollen (Wer kann eine Hauptrolle spielen? Wem traue ich mehrere Aufgaben in verschiedenen Gruppen zu?)
- ✓ Planung der Aufführung
- ✓ Hilfestellung beim Schauspielen (Wie agiert man natürlich auf einer Bühne?)
- ✓ Hilfestellung bei der Kostüm-, Requisiten- und Bühnenbildplanung (»Brainstorming« mit den Kindern und Bereitstellung von visuellen Impulsen)
- ✓ Kreativer Impulsgeber (Wie kann das vorliegende Theaterstück noch verbessert/unseren Bedürfnissen angepasst werden?)

Ein weiterer Auftrag des* der Spielleiters*in wird es sein, auf Probleme und Chancen zu reagieren, die sich während der Arbeit am Theaterstück ergeben. Solche Probleme können der krankheitsbedingte Ausfall von Schülern*innen, das Fehlen von genügend Motivation oder das zu langsame Vorankommen einiger Gruppen sein. Diese Probleme sollten Sie jedoch nicht entmutigen, da solche Herausforderungen auch bei professionellen Produktionen immer wieder auftauchen. Das Umstellen von Probenplänen, die Vereinfachung von umfangreichen

Ideen oder etwaige Umbesetzungen sind gute Möglichkeiten, Defizite auszugleichen. Um das Endresultat, die Aufführung vor Publikum, als großes Ziel beizubehalten, jedoch gleichzeitig den Druck etwas zu mindern, kann es für einzelne Theatergruppen auch hilfreich sein, das Datum der Aufführung noch nicht gleich zu Beginn der Probenzeit festzulegen, sondern erst einmal in die Arbeit einzusteigen. Oftmals verliert man mit dem Hinarbeiten auf die Aufführung und dem daraus resultierenden Zeitdruck leider auch den Spaß am kreativen Arbeiten, also dem Weg bis zur Premiere, aus dem Blick. Dies kann beispielsweise vermieden werden, indem mehrere mögliche (nicht zu weit auseinanderliegende) Daten für die Vorführung gleich zu Beginn ins Auge gefasst werden und sich sukzessiv für ein dem Zeitplan entsprechendes entschieden wird. Sollten kurz vor diesem Datum einzelne Szenen noch nicht sitzen oder Bühnenbilder fehlen, können Sie dieser Herausforderung mit gezielter Aufgabenverteilung und dem Fokussieren auf die Problemfelder entgegentreten.

Auch die bereits angesprochenen Chancen sind Impulse, auf die ein*e Spielleiter*in eingehen sollte: Verrät ein Kind während der Probe, dass es schon seit Jahren privat ein Instrument lernt, aber sich einfach keinen Sprechtext merken kann? Erforschen Sie, ob das Kind bereit wäre, dieses Talent vor einem Publikum zu zeigen, auch, wenn musikalische Einlagen zunächst nicht eingeplant waren. Auch sollten Sie darauf achten, von Beginn an feste Regeln für die Probenzeit zu setzen, die gemeinsam mit den Kindern besprochen werden. Solche Regeln können festsetzen, bis wann Texte zu lernen sind, wie viel Text zu lernen ist, wie der Umgang miteinander sein sollte oder wie genau eine Probe abläuft.

Zusammenfassend kann man die Anforderungen, die an eine*n Spiel-leiter*in gestellt werden, wie folgt beschreiben:

Spielleiterfähigkeiten nach Jürgen Fritz⁴:

- ✓ animative Kraft und Spielfreude (vitaler Bereich)
- ✓ Einfühlungsvermögen und Verantwortlichkeit (sozialer Bereich)
- ✓ Spielorientierung und Spielerförderung (pädagogischer Bereich)
- ✓ Planungs-, Handlungs-, und Reflexionsfähigkeit
(didaktisch-methodischer Bereich)

2.3 Einführung in die Themen »Mittelalter« und »Theater«

Mittelalter und Theater sind für Kinder keine zu abstrakten Gegenstandsbereiche. Viele waren schon einmal in einem Theaterstück, beinahe alle haben schon einmal eine Burg gesehen oder wenigstens in Büchern, Spielen oder Filmen etwas über Ritter und Drachen erfahren. Trotz oder gerade wegen dieser Vorkenntnisse ist es aber wichtig, vor der Einführung in das Stück eine andere Perspektive auf diese Themen zu ermöglichen. Zu Beginn unserer Projekte haben wir, noch vor Probenbeginn, einen Projekttag für die Klassen zum Thema Mittelalter abgehalten, der sich als große Hilfe für die spätere Arbeit am Stück herausstellte. Konkret bestand dieser Projekttag aus einer Verknüpfung

4 Fritz, Jürgen: *Theorie und Pädagogik des Spiels. Eine praxisorientierte Einführung.* Weinheim und München 1993, S. 160 f.

von vorrangig visuellen Eindrücken (Besichtigung einer Burg bzw. mittelalterlichen Anlage) und Wissen (kurze Einführung in das Mittelalter durch einen Vortrag).

Bei dieser Einführung kann man folgende Themen einbauen:

- ✓ Wann war das Mittelalter eigentlich?
- ✓ Was verbinden wir heutzutage eigentlich mit dem Mittelalter?
- ✓ Erfahrungen der Kinder mit dem Mittelalter (z.B.: Mittelalterfeste, etc.)
- ✓ regionale Besonderheiten des Mittelalters (z.B.: Vogtland – Vögte)
- ✓ Rollenbilder der Männer und Frauen im Mittelalter, vor allem interessant mit Blick auf die in Frage gestellten Rollenbilder in »Die Vögte von Weida« (die Frau nimmt die Heldenrolle ein)

Auch bei der Einführung in die Arbeit im Theater kann man so vorgehen. Besteht die Möglichkeit, mit den Kindern eine laufende Produktion anzuschauen, bevor die Proben beginnen, ist dies eine tolle Gelegenheit, um die Motivation zu steigern. Auch die Besichtigung eines Opernhauses oder eines Theaters und ein Blick hinter die Kulissen wecken Vorfreude auf die eigene Produktion. Sollten diese Möglichkeiten nicht vorhanden sein, kann man sich aber auch mit den Kindern Videos zu bestehenden Theaterstücken anschauen oder einfach eine gemeinsame Runde bilden, in der man sich von den Erfahrungen mit dem Theater berichtet. Wichtig ist es hierbei, den Schüler*innen von Beginn an klar zu machen, dass die Produktion für jeden etwas bieten kann und ein Theater nicht nur aus Schauspielern*innen besteht. Somit wird den Kindern, die keine Texte auswendig lernen können oder Angst vor der Bühne haben, gleich die Befürchtung genommen, dass sie dieses Projekt überfordern könnte.

In einem solchen Theaterprojekt gibt es, je nach gewolltem Aufwand, unter anderem folgende Bereiche:

- ✓ Bühnenhandwerker*in/ Bühnenmaler*in/ Bühnenbeleuchter*in;
Tontechniker*in
- ✓ Kostümbildner*in/ Maskenbildner*in; Requisiteur*in/
Dekorateur*in
- ✓ Schauspieler*in, Sänger*in, Tänzer*in
- ✓ »Orchester« (musikalisch begabte Kinder)
- ✓ Souffleur*in
- ✓ Regieassistent*in, Choreograph*in für Tänze, Dirigent*in
für das »Orchester«
- ✓ Öffentlichkeitsarbeit (Gestaltung von Plakaten, Flyern, Eintritts-
karten, Programmheften, Fotografieren/Filmen der Proben und
Aufführungen)

Zur Einführung in das Stück bietet es sich an, erst einmal die Geschichte vorzustellen und sich mit ihr auseinander zu setzen. Dazu haben wir mehrere Kinder die Geschichte nach der Vorstellung durch eine Lehrkraft mit ihren eigenen Worten nacherzählen lassen. Auch ein Arbeitsblatt mit verschiedenen Fragen und Aufgaben zum Inhalt kann für eine erste Heranführung nützlich sein. Zudem kann auch ein Passus aus dem mittelalterlichen Original eingebaut werden, um das Bewusstsein der Kinder für das Alter der aufzuführenden Geschichte zu schärfen und somit das Interesse für die Theaterproduktion anzufachen, immerhin spielt man nicht »irgendetwas«, sondern eine »echte« Geschichte aus dem Mittelalter. Dafür eignen sich vor allem die ersten vier Verse der mittelalterlichen Vorlage:

*Von czwen ryttern schrybe ich hüte,
Dy warn gar frome lüte;
Sie waren dy voyte von Wyda genant,
Wyet und verne wol bekant.*

Übersetzung:

*Heute schreibe ich über zwei Ritter,
die sehr tugendhafte Männer waren;
sie hießen die Vögte von Weida
und waren weit und breit bekannt.*

Mit diesen wenigen Versen kann man eine ganze Menge anfangen. Allein das gemeinsame Vorlesen dieser doch recht ungewöhnlich aussehenden Worte kann bereits das Interesse an der mittelalterlichen Story wecken. Auch das Anfertigen einer eigenen kleinen Übersetzung hat



sich als interessante Herausforderung für die Kinder erwiesen. Zuletzt kann man natürlich auch mit den Begriffen arbeiten und darüber einen Einstieg in das Stück realisieren: Was sind eigentlich »Ritter«? Was oder wer sind »Vögte«? Und was muss man (nach mittelalterlichem oder modernem Verständnis) tun, um »tugendhaft« zu sein? Was erwartet man für eine Geschichte, wenn man diese Verse liest?

2.4 Spielerische Übungen für die kreative

Arbeit mit Kindern

Bei einem Theaterstück ist es wichtig, dass die Kinder, die auf der Bühne stehen, zunächst an das Spielen vor Publikum herangeführt werden. Dazu können verschiedene Basisspiele beitragen, die die Kreativität, Improvisationsfähigkeit und Spontanität wecken sollen. Auch sollten solche Übungen bei den Proben immer wieder integriert werden, um die Lernenden wieder mit neuer Energie zu versorgen und den Gruppenzusammenhalt zu stärken. Auch hier gilt: Achten Sie darauf, an welchen Kompetenzen es den Schülern*innen noch mangelt und versuchen Sie gezielt Spiele einzubauen, die beim Abbau von Hemmungen helfen. Sollten einige Spiele nicht sofort funktionieren, da noch Selbstbewusstsein fehlt oder die Kinder sich in der Gruppe noch nicht frei fühlen, empfiehlt es sich trotzdem, diese Übungen nicht sofort aufzugeben, sondern die Kinder in ihrer Entwicklung als »Schauspieler*innen« auch zu fordern.

Die folgenden Spiele haben wir unter anderem während der Probenzeit in den Partnerschulen ausprobiert und damit gute Fortschritte im Bereich Bühnenpräsenz und kreativer Zusammenhalt gemacht.⁵

Lockerungsübungen

- ✓ *Quasselstrippen* – Die Kinder dürfen eine Minute lang im Raum herumgehen und so laut reden, wie sie möchten. Was sie dabei sagen, darf, aber muss keinen Sinn haben, da diese Übung vor allem zur Lockerung der Stimme dient. Wichtig ist, dass wirklich eine Minute lang durchgehend gesprochen werden muss. Die Kinder dürfen dabei natürlich auch miteinander sprechen.
- ✓ *Grimassenschneiden* – Diese Übung ist gut geeignet, um die Gesichtsmuskulatur für das Schauspielen zu lockern. Zunächst atmen die Schüler*innen unter Anleitung des*der Lehrers*in zehn Mal langsam tief ein und aus. Danach werden auf Kommando verschiedenste Grimassen gezogen, so zum Beispiel: *Traurig! Fröhlich! Müde! Aufgeregt!* etc.
- ✓ *Einer macht's vor, die anderen nach!* – Zunächst wird ein Timer auf eine Minute gestellt. Der*die Lehrer*in stellt sich nun vor die Klasse und beginnt damit, eine beliebige Position einzunehmen, die

5 *Die folgenden Spiele sind in den meisten Fällen Abänderungen bereits bekannter Kinderspiele, die ich entweder selbst noch aus meiner Kindheit kenne oder während meiner Zusammenarbeit mit Theaterpädagogen / der Arbeit an verschiedensten Produktionen im Bereich Musiktheater mitbekommen habe. Aus diesem Grund gibt es für diese Spiele keinen konkreten ‚Urheber‘, da sie vor allem mündlich weitergegeben werden und sich in den verschiedensten Quellen finden lassen. Zahlreiche dieser Spiele werden Sie auch in anderen Ratgebern finden, ich habe mich jedoch darum bemüht, jedes dieser Spiele von unseren kleinen Schauspielern*innen und Künstler*innen testen zu lassen.*

die Kinder daraufhin nachmachen müssen. Diese Position darf für die nächsten zwei Minuten nicht verändert werden. Als nächstes darf ein*e Lernender*e nun die Position vorgeben.

- ✓ *Zombiehände* – Die Kinder stellen sich in der klassischen Zombi-
position auf (Arme nach vorn, Finger gespreizt). Nun wird 30-mal
hintereinander in dieser Position die Luft gegriffen, bis die Hände
ganz geschlossen sind. Danach werden die Arme ausgeschüttelt.
- ✓ *Ein Unwetter zieht auf* – Bei diesem Spiel verteilen sich alle Kinder
im Klassenzimmer. Auf ein Zeichen hin beugen sich alle mit dem Ge-
sicht nach unten. Die Arme hängen lang am Körper, der Rücken ist
rund. Langsam wird nun angefangen, mit den Füßen zu trampeln, die
Arme zu schütteln und leise Knurrgeräusche zu machen. Mit der Zeit
sollten diese Bewegungen und Geräusche immer größer und lauter
werden, wie ein Gewitter, das langsam heranzieht.
- ✓ *Künstler und Marmor* – Es werden Zweiergruppen gebildet, ein
Kind der Gruppe ist der*die Künstler*in, das andere der Marmor.
Nun stellt sich der*die Künstler*in hinter den Marmor und fängt
langsam an, diesen »zu kneten«, um auf Zuruf der Lehrkraft da-
raufhin eine bestimmte Skulptur daraus zu erschaffen (z.B. einen
Ritter, einen König, einen Drachen). Die Künstler*innen dürfen da-
bei sowohl die Pose, als auch den Gesichtsausdruck des Marmors
vorsichtig verändern. Danach wird getauscht. Wichtig ist, dass der
Marmor während dieser Zeit nicht spricht.
- ✓ *Gebt Acht, der König und die Königin kommen!* – Es werden zwei
Kinder ausgewählt, die den König und die Königin spielen. Die
übrigen Kinder ordnen sich nun in einem Spalier vor den beiden
an. Der König und die Königin laufen langsam durch die Reihen
und grüßen ihre Untertanen, die sich verbeugen müssen. Sobald der
König einen Untertan passiert hat, ist es letzterem erlaubt, mit an-
deren Untertanen leise hinter dem Rücken des Königs zu tuscheln.

Der König und die Königin haben dann die Aufgabe, diesem Tuscheln durch einen gezielten Blick in Richtung der ungehörigen Untertanen ein Ende zu gebieten. Am Ende darf ein neuer König und eine neue Königin bestimmt werden.

Bewegungsspiele

- ✓ *Bälle tauschen* – Allen Kindern werden die Augen verbunden. Zudem bekommen alle, außer einer*inem, einen Ball in die Hand. Während der*die Lehrer*in eine beliebige Musik laufen lässt, müssen die Kinder nun im Raum umhergehen und blind die Bälle tauschen. Sobald die Musik gestoppt wird, muss der*diejenige, der*die keinen Ball in der Hand hat, sich an die Seite setzen. Danach wird ein weiterer Ball aus dem Spiel entfernt. Besonders interessant ist dieses Spiel, wenn unterschiedliche Ballarten und Ballgrößen verwendet werden.
- ✓ *Die Geschichte von König Grrr* – Die Kinder setzen sich gemeinsam mit dem*der Lehrer*in in einen Kreis. Es werden verschiedene Rollen vergeben. Jede von diesen muss, sobald sie in der Geschichte genannt wird, die passende Bewegung und das entsprechende Geräusch machen. Damit stärkt man nicht nur die Bühnensicherheit der Lernenden, sondern auch deren Aufmerksamkeit, wenn es um Einsätze geht:
 - ~ *König Grrr sagt immer »Grrr« und verschränkt die Arme vor dem Körper*
 - ~ *Die Tochter mit dem Husten hustet laut und reibt sich dann den Hals*
 - ~ *Die Tochter, die aussieht wie eine Hexe, kichert laut und reibt sich dabei die Hände*
 - ~ *Die jüngste Tochter sagt »Olala« und klimpert mit den Wimpern*
 - ~ *Der Prinz ruft laut »Oha!« und zeigt dann seine Muskeln*
 - ~ *Das Pferd macht Pferdegetrappel und Wiehern nach*

Nun liest jemand die folgende Geschichte vor:

Vor langer Zeit lebte auf einem Schloss ein grimmiger König, der König Grrr hieß. Dieser hatte drei Töchter. Die erste hatte einen furchtbaren Husten. Eines Tages kam auf einem Pferd ein junger Prinz geritten. Der junge Prinz, der mit seinem Pferd vor dem Schloss gehalten hatte, ging zum grimmigen König und sagte: »Grimmiger König Grrr, ich möchte eine deiner Töchter heiraten.« Da rief der grimmige König seine älteste Tochter, die Husten hatte und sagte zu dem jungen Prinzen: »Diese, meine älteste Tochter, die Husten hat, kannst du gerne mitnehmen!« Doch der junge Prinz, der auf seinem Pferd herbeigeritten war, antwortete: »Nein, grimmiger König Grrr, diese Tochter mit dem Husten will ich nicht mitnehmen!« Da rief der grimmige König Grrr seine zweite Tochter, die aussah wie eine Hexe und sagte zum jungen Prinzen, dessen Pferd vor dem Tor stand: »Diese Tochter, die aussieht wie eine Hexe, kannst du gern mitnehmen.« Doch der junge Prinz wollte auch die zweite Tochter, die aussah wie eine Hexe, nicht mitnehmen. Im selben Augenblick kam die jüngste Tochter, die wunderschön war, herein. Der junge Prinz sah die Tochter, die wunderschön war, an und die Tochter, die wunderschön war, sah den jungen Prinzen an und sie verliebten sich sofort ineinander. Der junge Prinz, dessen Pferd vor dem Tor wartete, sagte zum grimmigen König: »Diese Tochter, die wunderschön ist, möchte ich heiraten.« Aber der grimmige König Grrr antwortete: »Nein, diese Tochter, die wunderschön ist, kannst du nicht mitnehmen!« Da nahm der junge Prinz das Mädchen auf seinen Arm und flüchtete mit ihr durch alle Säle und Gänge aus dem Schloss, setzte sie auf sein Pferd und sie ritten davon. Alle wollten ihnen nachlaufen: Der grimmige König Grrr, die Tochter, die Husten

hatte und die Tochter, die aussah wie eine Hexe. Aber der junge Prinz, der mit seinem Pferd gekommen war, war schon weit fortgeritten, zusammen mit der Tochter, die wunderschön war und man hörte nur noch von weitem das Getrappel seines Pferdes und das Fluchen des grim-migen Königs Grrr.

- ✓ **Die Elemente** – Bei diesem Spiel dürfen die Kinder selbst kreativ werden. Es wird sich in einem Kreis aufgestellt. Die Lehrkraft sagt jeweils ein Element an (Feuer, Wasser, Erde, Wind). Die Kinder dürfen dem Element entsprechende Bewegungen und Geräusche machen (beispielsweise wäre eine passende Bewegung zu Wind das Flügelschlagen eines Vogels). Zwischen den Elementen wird von der Lehrkraft immer wieder der Status »neutral« angekündigt. Während dieser Zeit dürfen sich die Kinder normal bewegen, miteinander reden oder im Raum umhergehen.
- ✓ **Fototour** – Es finden sich jeweils zwei Schüler*innen zusammen, die sich zu Musik frei im Raum bewegen dürfen. Einer dieser Lernenden ist der*die Leiter*in, der*die die Posen vorgibt, der andere*die andere macht diese nach. Auch Gegenstände dürfen dabei gern eingebaut werden, um die Posen interessanter zu gestalten. Mitten im Spiel ruft die Lehrkraft laut »Foto!«, worauf die Kinder mit »Klick!« antworten und augenblicklich in der Pose, in der sie gerade waren, verharren müssen. Nun geht die Lehrkraft herum und macht von jedem Kind ein imaginäres Foto. Sobald alle Bilder gemacht wurden, können sich die Kinder erneut im Raum bewegen.

Stimmspiele

- ✓ *Schusterspiel* – Die Kinder setzen sich gemeinsam mit dem*der Lehrer*in in einen Kreis. Ein Kind kommt in die Mitte, nachdem ihm die Augen verbunden wurden. Dieses Kind ist der Schuster. Nun singen alle gemeinsam:

*Im Keller ist es duster,
da wohnt ein armer Schuster.
Er hat kein Licht, er hat kein Licht.
Er kennt die liebe Sonne nicht.*

Daraufhin zeigt die Lehrkraft auf ein beliebiges Kind, das nun leise aufsteht und sich hinter den Schuster stellt. Dieses Kind sagt: »Eins, zwei, drei, vier, wer steht wohl hinter dir?« Die Aufgabe des Schusters ist es nun, das Kind hinter ihm anhand der Stimme zu erkennen. Sollte er dies schaffen, darf er seinen Platz verlassen und das enttarnte Kind darf die Rolle des Schusters einnehmen. Wichtig ist es bei dieser Übung vor allem, die Stimme zu verändern, um den Schuster zu verwirren. Diese Übung hilft allen Kindern, die auf der Bühne ihre Stimme für eine beliebige Rolle abwandeln müssen.

- ✓ *Im Zoo* – Es werden mehrere Karten vorbereitet, auf denen die Namen von typischen Tieren aus dem Zoo stehen, so beispielsweise Giraffe, Löwe, Elefant, Tiger, Affe, Eule, Krokodil und Panda. Von einem Tier gibt es jeweils zwei Karten. Nun werden die Karten an die Kinder, die danach ihr Tier nachmachen müssen, um das zu ihnen passende Tier zu finden, ausgegeben. Dabei ist sowohl der Einsatz der Stimme als auch des Körpers gefragt.
- ✓ *Stimmgewirr* – Die Klasse wird in zwei Gruppen unterteilt. Während die eine Gruppe aus dem Raum geht, überlegen sich die anderen Kinder jeweils ein Lied, das sie singen werden, sobald die andere Gruppe wieder hereingekommen ist. Die Gruppe, die bis eben noch draußen war, muss nun versuchen, das Lied zu erraten. Beim Singen der Lieder sollten die Stimmen verstellt und auch das Tempo leicht verändert werden, um das Ratespiel zu erschweren. Besonders schüchterne Kinder können auch gern leise singen.

- ✓ *Zungenbrecher* – Auch die uns allen bekannten Zungenbrecher können als Stimmspiele dienen und die Aussprache der Kinder deutlich verbessern. Diese Zungenbrecher funktionieren ebenfalls sehr gut in der Gruppe. Alle Lernenden setzen sich zusammen in einen Kreis, nun müssen sie nacheinander die Zungenbrecher auf-sagen, ohne sich zu verhaspeln. Es kann zudem ein kleiner Wettbe-werb veranstaltet werden, um die Kinder zu motivieren. Achten Sie bei der Aussprache vor allem auf S-, Z-, T- und E-Laute.

Pantomime

- ✓ *Der imaginäre Raum* – Die Kinder bekommen jeweils eine Karte, auf der ein alltäglicher Gegenstand steht, den es in dem Raum, in dem geprobt wird, so nicht gibt. Danach geht ein*e Schüler*in vor die Tür und stellt beim Hereinkommen diesen Gegenstand pantomimisch dar. Sobald der Gegenstand erraten wurde, setzt es sich hin und das nächste Kind geht vor die Tür.
- ✓ *Scharade* – Auch dieser Klassiker kann als guter Einstieg in die schauspielerische Tätigkeit genutzt werden. Dazu werden verschie-dene Begriffe auf Karten geschrieben und dem jeweiligen Kind durch die Lehrkraft überreicht. Sobald ein anderes Kind den Begriff erraten hat, darf dieses mit dem nächsten Begriff weitermachen.
- ✓ *Eine gemeinsame Geschichte* – Bei diesem Spiel muss die Klasse zusammenarbeiten, um ein gutes Ergebnis zu erzielen. Zunächst werden eine Pantomimegruppe und eine Erzähler*innengruppe gebildet. Nun beginnen die Erzähler*innen damit, eine beliebige Geschichte live zu erfinden, die die Pantomimegruppe zeitgleich versucht nachzustellen. Dabei ist es wichtig, dass die Erzähler*in-nen jeweils nacheinander drankommen, um die Geschichte nicht im Chaos enden zu lassen.

- ✓ *Märchen raten* – Es bilden sich mehrere kleine Gruppen, die ein Märchen zugeteilt bekommen (gern kann dieses Märchen auch als Text mitgebracht werden, um den Kindern eine Hilfestellung zu geben). Die Aufgabe der Lernenden besteht darin, der Klasse das Märchen pantomimisch, also ohne irgendwelche gesprochenen Worte, vorzustellen. Die Klasse muss dann erraten, welches Märchen gerade aufgeführt wird. Um den Spielspaß dabei zu erhöhen, darf nur jede Minute ein Tipp abgegeben werden. Dafür empfiehlt es sich, einen Countdown zu setzen und der Klasse nach jeder vergangenen Minute ein Zeichen zu geben.

Geeignete Märchen:

- ✓ Rapunzel
- ✓ Hänsel und Gretel
- ✓ Der Wolf und die Sieben Geißlein
- ✓ Das tapfere Schneiderlein
- ✓ Aschenputtel
- ✓ Frau Holle
- ✓ Die Bremer Stadtmusikanten
- ✓ Rotkäppchen
- ✓ Der gestiefelte Kater
- ✓ Schneewittchen
- ✓ Dornröschen

Improvisation

- ✓ *Eine Minute* – Der*die Lehrer*in gibt einem Kind ein beliebiges Thema, zu dem es eine frei erfundene Geschichte erzählen muss. Dazu stellt es sich in die Mitte eines Sitzkreises, spricht frei vor den anderen und darf auch Objekte aus dem Raum in diese Geschichte einbeziehen. Sollte das Kind stocken, darf durch Fragen geholfen werden.
- ✓ *Ein beliebiger Gegenstand* – Jedes Kind darf von zu Hause einen beliebigen Gegenstand mitbringen. Nun wird sich in einen Kreis gesetzt. Der Reihe nach treten alle Schüler*innen in die Mitte und präsentieren den mitgebrachten Gegenstand. Dabei müssen sie eine erfundene, unglaubliche Geschichte über diesen Gegenstand erzählen, die mindestens zwei Minuten lang sein muss. Gern dürfen von den übrigen Lernenden auch Zwischenfragen kommen, um die Geschichte weiter laufen zu lassen. Diese Übung darf auch als eine Art Hausaufgabe mitgegeben werden, um den Kindern die Möglichkeit zu geben, sich darauf vorzubereiten. Nur ein Skript sollten sie nicht verwenden, denn vor allem das freie Sprechen sollte hier geübt werden.
- ✓ *Hinfort!* – Ein Kind setzt sich in die Mitte des Raumes auf einen Stuhl. Dieses Kind ist nun der König, beziehungsweise die Königin. Gerne können zwei Kinder auch zusammen das Königspaar darstellen. Der König/die Königin/das Königspaar sucht/suchen sich nun einen Gegenstand aus dem Klassenzimmer aus, den sie zunächst für sich behalten. Die übrigen Kinder stellen nun die Untertanen dar, die nacheinander vortreten und dem König/der Königin/dem Königspaar imaginierte Gegenstände darbieten. Dabei sollte darauf geachtet werden, dass eine echte kleine Szene entsteht, die Kinder also nicht einfach einen Gegenstand nennen, sondern zuerst ihren Namen sagen, fragen, ob sie dem König/der Königin/dem Königspaar

etwas zeigen dürfen und den Gegenstand dann auch dementsprechend anpreisen. Sollte der Gegenstand nicht der sein, den sich der König/die Königin/das Königspaar ausgedacht hat/haben, wird der Untertan weggeschickt. Andernfalls wird der Gegenstand dankend angenommen und eine neue Runde beginnt.

- ✓ *Fremdwort* – Eine Gruppe von Kindern bekommt ein ihnen unbekanntes Fremdwort zugeteilt. Dieses wird das Thema ihrer gemeinsamen Gruppenimprovisation, die sie vorher absprechen dürfen. Ziel ist es dabei, das Fremdwort so oft wie möglich während der Improvisation zu nennen und eine passende Geschichte um das Wort zu erfinden.
- ✓ *Alltag* – Für dieses Spiel überlegen Sie sich im Vorfeld mehrere alltägliche Handlungen oder Emotionen, die Sie der Gruppe nacheinander ansagen (z.B. »Schulranzen packen«). Aufgabe der Kinder ist es dann, diese Handlungen so schauspielerisch einwandfrei wie möglich zu imitieren, das bedeutet, dass die Gesten und Emotionen weder zu übertrieben noch zu untertrieben gespielt werden sollten und bestenfalls natürlich wirken. Nehmen Sie sich nach jedem Begriff die Zeit, mögliche Fehler zu korrigieren. Je nachdem, wie gut die Gruppe mitmacht, können auch alle Kinder einzeln ihre Improvisation zeigen und somit gleich das Agieren vor Zuschauern*innen üben.

Allgemeine Informationen zum mittelalterlichen Original

Für die theaterpädagogische Arbeit ist weiterführendes Wissen über die Vorlage des Theaterstücks nicht zwingend erforderlich. Trotzdem scheint es uns sinnvoll, die Hintergründe der Überlieferung wenigstens kurz zu skizzieren, weil im Projektzusammenhang neue wissenschaftliche Erkenntnisse erzielt wurden.

Die Novelle »Die Vögte von Weida« ist in vier Handschriften überliefert. Eine Handschrift ist in deutscher Sprache, die anderen drei (bisher unbekannt) in Latein.¹ Die für die vorliegende Neufassung wichtige Überlieferung ist die Bearbeitung in der Leipziger Handschrift Ms 1279, die der Propst des Leipziger Thomasklosters (1453/54-1470),

¹ Gesine Mierke: *Die Vögte von Weida im Kontext der Überlieferung*. In: *Das Vogtland, die Vögte und die Literatur des Mittelalters*, hg. von Christoph Fasbender und Gesine Mierke, Stuttgart 2020.

Johannes Grundemann, anfertigte. Grundemann hatte offenbar eine Vorlage, die heute verloren ist. Diese Vorlage geht wohl auf die lateinischen Handschriften zurück.

Insgesamt orientiert sich die Bearbeitung inhaltlich stark an der mittelalterlichen Erzählung. Nur an wenigen Stellen habe ich regulierend auf das Original eingewirkt, um den Sinn zwar zu erhalten, den Kindern aber zu abstrakte Motive und schwierige Dialoge vorzuenthalten. Einige Rollen, etwa die des Hofnarren, habe ich hinzugedichtet, um dem Stück eine breitere Auswahl an Figuren und Witz zu verleihen.

Ich gebe hier eine Übersicht über die markantesten Änderungen:

| Original | Neuinszenierung |
|---|---|
| Der Vogt von Weida legt auf eigenen Wunsch hin die weltliche Ritterschaft ab und will mit dem König auf Kreuzfahrt gehen. | Der Vogt von Weida wird von seinem König für die Schlacht eingezogen, er verlässt seine Tochter schweren Herzens. |
| Der Vogt von Weida wird durch Lügengeschichten der übrigen Vasallen des Königs bei letzterem in Ungnade gebracht. | Eine lustige Zeichnung des Königs, die neidische Ritter und Damen angefertigt haben, zerstört die Freundschaft zwischen dem Vogt und dem König. |
| Der Bruder des Vogtes versucht, diesen zu befreien, als er von den Ereignissen hört. Allerdings scheitert er. | Der Bruder des Vogtes versucht nicht zu helfen und zieht stattdessen sofort seine Nichte zu Rate. |

| Original | Neuinszenierung |
|--|---|
| <p>Der Bruder berichtet von dem verfluchten Kloster und dem Wunsch, den der König gewährt, sollte man herausfinden, was in dem Gebäude vor sich geht.</p> | <p>Die Heldin geht ohne Wissen über das Kloster zum König und verlangt eine Chance, die Unschuld ihres Vaters zu beweisen.</p> |
| <p>Der König und die Stadtbewohner unterstützen die Tochter des Vogtes bei ihrer Unternehmung.</p> | <p>Die Heldin ist auf sich allein gestellt, nur ihr Onkel begleitet sie bis zum Kloster; der König lässt sie ins Messer laufen.</p> |
| <p>6 Wochen bevor die Heldin die Kirche betritt, verbringt sie die Zeit mit Fasten und Beten, um sich auf die Aufgabe vorzubereiten. Sie lässt sich das Abendmahl reichen, bevor sie das Kloster betritt und beichtet.</p> | <p>Die Heldin geht noch in der Nacht nach der Begegnung mit dem König völlig unvorbereitet zum Kloster.</p> |
| <p>Als die Nacht hereinbricht, tragen vier schwarze Gestalten einen Sarg herein. Der Untote gibt zu, der Heldin nichts anhaben zu können, da sie gottesfürchtig ist.</p> | <p>Um Mitternacht wecken die Geister die Heldin. Der Geisterkönig erkennt ihre guten Absichten und hilft ihr bereitwillig.</p> |

| Original | Neuinszenierung |
|--|---|
| <p>Der Untote stellt sich als der frühere König des Landes heraus, der aus Habgier die Mönche und Novizen des Klosters hat vergiften lassen. Kurz darauf starb er und muss die Ewigkeit nun in Pein verbringen. Bis zur 10. Generation wurde die Familie des Königs verflucht und so würde auch der amtierende König auf diese Weise enden. Der Untote hofft auf die Befreiung durch die Heldin und verrät ihr als Beweis für seine Geschichte, dass es viele Menschen in dem Land gibt, die ebenfalls von den Ereignissen wissen. Diese können seine Geschichte glaubhaft bestätigen.</p> | <p>Der Geisterkönig ruft den Großvater des Königs herein, der deren Begleiter ist. Der Großvater hatte zu seinen Lebzeiten das Geld der Mönche gestohlen, woraufhin das Kloster in Armut verfiel. Er bittet die Heldin, ihn zu befreien. Als Beweis für die Wahrhaftigkeit seiner Geschichte gibt er ihr das Siegel der Königsfamilie mit, das sie seinem Enkelsohn überreichen soll.</p> |

| Original | Neuinszenierung |
|--|---|
| <p>Am nächsten Morgen kommt die Heldin unverseht aus dem Kloster, vor dem bereits der König, sein Gefolge und die Stadtbewohner warten. Sie berichtet ihm von den Ereignissen und dem Treffen mit seinem Großvater. Zum Dank für die Informationen erhält sie ihren Vater zurück und der König baut das Kloster wieder auf. Die Heldin und ihr Vater können nach Hause zurückkehren. Zum Schluss folgt das Epimythion:</p> <p><i>Wer sich geystlicher gütere wyl underwynden, Der wyl sich met dem thüvele vorbynden.</i></p> <p><i>(Übersetzung: Wer geistliches Gut an sich bringen will, der geht einen Pakt mit dem Teufel ein.)</i></p> | <p>Als der neue Tag hereinbricht, warten der König und dessen Hofstaat bereits auf die Heldin. Sie erzählt ihm von der Begegnung mit den Geistern und seinem Großvater. Bevor sie jedoch ihren Vater zurück bekommt, fordert sie einen der Ritter, der ihren Vater hintergangen hat, noch zum Zweikampf heraus. Auch diese letzte Prüfung besteht sie allerdings mit Leichtigkeit. Nun wird ihr Vater freigelassen und ein großes Fest gefeiert. Der König schwört, das Kloster wieder aufbauen zu lassen. Die Heldin, ihr Vater und dessen Bruder kehren auf ihren Gutshof zurück.</p> |

Hinweise zur Neuinszenierung

Der Anspruch an das Stück war es, eine möglichst vielfältig umsetzbare Produktion zu schaffen, die sich an verschiedene Gegebenheiten und Bedarfe anpassen lässt. Um dies zu erreichen, habe ich neben dem eigentlichen Haupttext, der sich am mittelalterlichen Original orientiert, verschiedene Rahmenhandlungen geschrieben. Diese sollen das mittelalterliche Setting teilweise in die Gegenwart holen und den Kindern einen nachvollziehbaren Rahmen für die Reise ins Mittelalter bieten. Andere Rahmenhandlungen greifen das Mittelalter erneut auf und bieten eine Verknüpfung von zwei miteinander verbundenen Erzählsträngen. Zudem sind die Rahmenhandlungen dazu geeignet, das Stück individueller zu gestalten. Schulen können aus den bestehenden Rahmenhandlungen eine passende auswählen. Die Rahmenhandlungen sind so geschrieben, dass sie auf verschiedene Faktoren wie zum Beispiel die Klassengröße, den kreativen Aufwand und die finanziellen Mittel ausgelegt sind. Die Hauptgeschichte kann natürlich auch ohne eine Rahmenhandlung umgesetzt werden, doch ist gerade die Verbin-



dung von Vergangenheit und Gegenwart ein interessanter Aspekt, wenn es um die Umsetzung auf der Bühne geht. Auch gibt es die Möglichkeit, gemeinsam mit den Schüler*innen eigene Rahmenhandlungen zu entwickeln, was eine noch intensivere und kreative Beschäftigung mit der Geschichte zur Folge hätte.

Achten Sie bei der eigenen Entwicklung von Rahmenhandlungen darauf, eine sinnvolle Verknüpfung von Gegenwart und Vergangenheit herzustellen, beispielsweise über bestimmte Gegenstände (das Gemälde bei der Rahmenhandlung ‚Der Künstler und sein Werk‘), Orte (wie in Rahmenhandlung ‚In der Bücherei‘) oder Personen (wie in Rahmen-

handlung , Eine Geschichte unter Rittern‘). Beispielsweise ist eine Rahmenhandlung, die auf einem uns wohl bekannten Mittelaltermarkt oder einer alten Burg stattfindet, sehr gut möglich. Auch das im Theaterstück vorkommende Kloster bietet Anknüpfungsmöglichkeiten.

4.1 Tipps zum Probenverlauf, dem Probenplan und der Organisation der Proben

Bei den Proben¹ haben wir gute Erfahrungen damit gemacht, die Schüler*innen zunächst in zwei Gruppen auf zu teilen und zwar in eine Kreativgruppe und in eine Schauspielgruppe. Dabei dürfen natürlich Schüler*innen zu einem späteren Zeitpunkt der Proben auch in beiden Gruppen sein, um in die jeweiligen Bereiche hinein zu schnuppern. Das bietet sich beispielsweise bei Kindern an, die den Großteil der Arbeit an der Produktion im kreativen Bereich absolvieren, aber auch eine kleinere Sprechrolle übernehmen wollen. Je nachdem, wie viele Lehrkräfte mitarbeiten, ist es sinnvoll, die Proben ebenfalls nach diesen Gruppen aufzuteilen. Und sie parallel arbeiten zu lassen. Sollte dies nicht möglich sein, führt aber auch ein Probenplan, der die beiden Gruppen jeweils nur alle zwei Wochen proben lässt, zu Fortschritten. Dabei sollten jedoch kleinere Hausaufgaben aufgegeben werden, um die Proben zielgerichteter gestalten zu können.

¹ Im Sinne der Einfachheit benutze ich im Folgenden das Wort ‚Proben‘ nicht nur für die Zusammenkünfte der Schauspielgruppe, sondern auch alle anderen Gruppen der Lernenden. Proben bezeichnet hier also jegliche organisierte Zusammenkunft der an der Produktion beteiligten mit dem Ziel des künstlerischen Austausches.

Die Kreativgruppe übernahm die Aufgaben der Bühnenbildner*innen, Kostümbildner*innen und Techniker*innen. Die Kinder in dieser Gruppe suchten Musik für die Szenenwechsel aus, entwarfen und bastelten Requisiten und verschönerten Kostüme. Diese Arbeit sollte den Schüler*innen vor allem zeigen, dass das Theater aus mehr besteht als nur Schauspielern*innen auf der Bühne. Je nachdem, welche Fähigkeiten die Kinder in der jeweiligen Klasse haben, kann man mit Hilfe der Kreativgruppe das Theaterstück auch sehr gut »personalisieren«, indem man beispielsweise Kinder mit Technikkönnen (Fotografieren, Filmen, Musik aufnehmen) hier punktuell fördert. Es ist deshalb ratsam, vor den eigentlichen Proben mit der Kreativgruppe eine gemeinsame Diskussionsrunde abzuhalten und zu evaluieren, welche Ideen, Fertigkeiten und Fähigkeiten die Kinder einbringen können. Erst dann ist die Erstellung eines individuellen Probenplans sinnvoll. Zudem haben wir gute



Fortschritte damit erzielt, die Kinder während dieser Proben jeweils in Gruppen von drei bis fünf Kindern aufzuteilen, einen Gruppenleiter zu ernennen, der darauf achtet, dass die Klassenregeln eingehalten werden und diese gemeinsam an einer Teilaufgabe, beispielsweise der Herstellung von Eintrittskarten, arbeiten zu lassen.

Die Schauspielgruppe übernahm die Rolle der Akteure auf der Bühne. Dabei hat es sich als förderlich erwiesen, die Kinder der Schauspielgruppe zunächst ihre eigenen Rollen aussuchen zu lassen, um zu sehen, was sie sich selbst zutrauen. Die Lehrkraft übernahm dann natürlich die Aufgabe, diese Selbsteinschätzungen zu korrigieren und gegebenenfalls zu ändern. Spielerisch haben wir diese Selbsteinschätzung umgesetzt, indem die Schüler*innen ihre Namen auf einen Zettel schreiben und dann auf ein Stück Papier mit der Bezeichnung der jeweiligen Rolle legen durften. Diese Papiere waren im Raum verteilt, so dass die Kinder erst einmal ihre Lieblingsrolle »suchen« mussten.

Bei der Probenarbeit bietet es sich an, die Darsteller*innen der Hauptgeschichte und der Rahmenhandlung zunächst einzeln proben zu lassen, im besten Fall begleitet durch mehrere Lehrkräfte, die jeweils eine Gruppe übernehmen. Die Aufteilung der Proben sollte nach den Szenen organisiert sein. Das bedeutet, dass über mehrere Proben immer die gleiche Szene (beispielsweise Haupthandlung: 2. Siegesfest und Hinterhalt) geübt werden sollte. Dabei chronologisch vorzugehen ist sehr wichtig, da ein weiterer Bestandteil einer erfolgreichen Probenzeit ist, mehrere Gesamtproben (also Proben, bei denen bis zur zuletzt erarbeiteten Stelle fortlaufend die Geschichte auf der Bühne präsentiert wird) durchzuführen. Gesamtproben dienen aber nicht nur zur Erarbeitung mehrerer aufeinanderfolgenden Szenen, sondern auch dazu, die Dar-

steller*innen an das Agieren vor Publikum heranzuführen. Zu diesem Zweck dürfen gern einige Zuschauer*innen eingeladen werden. Am Ende der Gesamtproben sollte immer eine gemeinsame Auswertung stattfinden, bei der angesprochen wird, welche Dinge bereits gut klappten und wo noch nachgeholfen werden muss. Bei dieser Gelegenheit eine kurze Selbsteinschätzung einzelner Kinder oder auch der Gruppen abzufragen ist zudem wichtig, um die Motivation aufrecht zu halten.

Behalten Sie bei der anspruchsvollen Arbeit mit der Schauspielgruppe immer im Blick, dass das sichere Agieren auf der Bühne reine Übungssache ist und deshalb zwangsläufig Fehler entstehen werden. Die Produktion wird nicht scheitern, weil ein Kind die Rolle überspielt, Fehler in der Choreografie macht oder einmal seinen Text vergisst. Allein das Ausprobieren der Arbeit eines*r Schauspielers*in ist bereits ein großer Schritt, für den die Lernenden in jedem Fall Anerkennung verdienen. Probieren Sie trotzdem, die Kinder so gut wie möglich zu unterstützen und zu ermutigen. Erinnern Sie die Schauspielgruppe immer wieder daran, dass das Agieren auf einer Bühne nur die Imitation der Wirklichkeit ist und sie die Gesten, Handlungen und Worte deshalb nicht anders, das bedeutet vor allem überspitzter, lauter oder affektierter darstellen sollten, als sie es im normalen Leben machen würden.

Allgemein ist es ratsam, Proben mit kleinen Ritualen zu versehen, um die Wahrnehmung der Schüler*innen für das Hier und Jetzt zu steigern. Das bedeutet, dass man mit kleinen, sich immer wiederholenden und selbst gestalteten Proben-traditionen den sonst eher freien Proben eine gewisse Struktur verleiht, die bewirkt, dass sich besser auf die Situation konzentriert werden kann. Außerdem erhalten die Schüler*innen dadurch Sicherheit und ordnen ihren Tagesablauf. Solche Rituale

können von gemeinsamen Lockerungsübungen, Stimmspielen bis hin zum Singen eines Liedes gehen. Es empfiehlt sich außerdem, spezielle Begrüßungs- bzw. Verabschiedungsrituale am Anfang und am Ende der Proben einzuführen, um das Bewusstsein für die Länge der Probe zu steigern und die Gruppendynamik zu fördern. Während der Proben ist es außerdem ratsam, leise Musik laufen zu lassen, um die kreative Energie aufrecht zu erhalten. Optimal wäre hierbei Musik, die zum Setting des Theaterstücks passt. Sollten Sie bemerken, dass Proben stagnieren, kann es außerdem sehr hilfreich sein, mit den Kindern andere Räume zu erkunden. Je nach Möglichkeit bietet es vielseitige Chancen, die Proben beispielsweise nach draußen oder vielleicht sogar in die Aula der Schule zu verlegen.

Vorschläge für Begrüßungs- und Verabschiedungsrituale:

- ✓ gemeinsames Singen (beispielsweise Schulhymne, Lieblingslieder der Schüler*innen)
- ✓ Reflektieren der letzten Proben (zu Beginn berichtet ein*e Schüler*in, was in der letzten Probe geschafft wurde und was für die heutige Probe ansteht; am Ende der Probe wird darüber reflektiert, was das nächste Mal besser gemacht werden muss und/oder welche Hausaufgaben es gibt)
- ✓ gemeinsames Tanzen
- ✓ Aufführen einer kurzen Szene aus dem Stück, die schon gut läuft (vor jeder Probe wird gewechselt, sodass jede Gruppe eingebunden wird)

»Die Vögte von Weida« – der Grundtext

5.1 Die Vögte von Weida

Personenverzeichnis:

Die Heldin

Ihr Vater, der Vogt von Weida

Ihr Onkel

Der König

Sein Knappe

*4 feindliche Ritter (Ritter Melchior, Ritter Gareth, Ritter Conrad,
Ritter Kilian)*

2 hinterhältige Ritter des Königs (kurz: Ritter Ector, Ritter Peredur)

1 weiterer Ritter des Königs (Ritter Richard)

Königin

Hofnarr

2 hinterhältige Damen (kurz: Dame Genefe, Dame Kunigunde)

Hofstaat (unterteilt sich in einigen Szenen in Hofstaat 1 und Hofstaat 2)

Hofmarschall

Einer/Eine aus dem Hofstaat (kurz: ein Untertan)

Goldschmied/in; Obsthändler/in; Bäcker/in; Töpfer/in;

Hufschmied/in; Schmied/in; Schuster/in; Barbier/Friseurin

Geisterkönig Avnas

5 weitere Geister (Asmodeus, Barbados, Echidna, Ghilan und Hiisi)

Geist des Großvaters

Zwei weitere Ritter (die dem Hofstaat angehören können)

Haupthandlung: 1. Der Abschied

Personen:

Die Heldin

Ihr Vater

Ihr Onkel

König

Knappe (ein Gehilfe)

(Die Szene beginnt. Die Heldin, ihr Vater und ihr Onkel haben jeweils Gartengeräte in den Händen und tun so, als würden sie mit diesen arbeiten.)

VATER *(atmet angestrengt auf)* Puh, ich bin froh, dass wir fertig geworden sind.

ONKEL Ja, der Sommer ist bald vorbei und vor dem Winter müssen alle Beete fertig sein.

HELDIN Aber das sind sie ja jetzt! Jetzt kann der Winter kommen.

VATER Wir sind ein gutes Team, meint ihr nicht auch?

HELDIN Und ob!

ONKEL Viele Hände bereiten der Arbeit ein schnelles Ende, das sagt man nicht umsonst!

(Der Vater winkt seine Tochter und seinen Bruder zu sich heran und die drei umarmen sich lange. Plötzlich hört man von hinter/neben der Bühne laute Geräusche, als würde ein Pferd immer näherkommen.)

KÖNIG *(aus der Ferne)* Na los! Schneller! Wir haben nicht den ganzen Tag Zeit!

HELDIN *(verwirrt)* Wer ist das?

VATER Ich habe keine Ahnung. Tritt lieber ein Stück zurück.

(Die Tochter versteckt sich schnell hinter ihrem Vater, während zwei Männer auf den Hof kommen. Einer der Männer ist edel gekleidet, der andere sieht aus wie sein Knappe. Der Knappe hat zwei Kokosnuss-hälften in den Händen, mit denen er Hufgeräusche der Pferde imitiert; sein Herr tut so, als würde er ein Pferd reiten. Sobald er auf dem Hof zum Halt kommt, bremst er sein imaginäres Pferd mit den Zügeln.)¹

KÖNIG Brrrr, Pferdchen!

ONKEL Was? Das kann doch nicht sein! Das ist ...

¹ Diese Szene ist natürlich inspiriert von dem Kultfilm: ‚Monty Python and the Holy Grail‘, in dem König Arthus nicht auf einem Pferd reitet, sondern von seinem Knappen Patsy begleitet wird, der gewissermaßen ein Pferd imitiert. Der Vorteil in dieser Darstellung liegt zum einen in dem Bekanntheitsgrad des Films und der daraus resultierenden Komik, darüber hinaus aber auch in der Simplizität, mit der das Problem gelöst wird, wie man ein Pferd auf die Bühne bringt. Sollten Sie Inspiration für diese Szene suchen, empfehle ich, den Film anzuschauen.

VATER *(leise zu seiner Tochter)* Das ist der König! Schnell, verbeugt euch!

(Die drei verbeugen sich lange vor dem König.)

VATER Mein König! Wir grüßen Euch!

KÖNIG *(nickt zufrieden)* Erhebt euch. *(Er wendet sich zum Vater)*
Ihr fragt euch sicher, warum ich hier bin, habe ich nicht recht?

(Die drei schauen sich einen Moment lang an, gleichzeitig beginnen sie, auf die Frage des Königs zu reagieren. Der Vater nickt aufgeregt mit dem Kopf, der Bruder zieht etwas verwirrt die Schultern nach oben und macht ein schiefes Gesicht, die Tochter macht ein finsternes Gesicht und schüttelt entschieden den Kopf.)

KÖNIG *(blickt verwirrt zwischen den dreien hin und her, räuspert sich dann aber und tut so, als hätten alle ihm zugestimmt)* Ich wusste, dass Ihr euch das fragt. Immerhin bin ich der König. – Knappe, reiche mir mein Schwert!

(Der Knappe reicht ihm sein Schwert.)

KÖNIG *(nimmt eine heldenhafte Pose ein)* Merket auf, Untertanen! Der König des Nachbarreiches hat uns den Krieg erklärt. Wir sammeln die Truppen, um in den Kampf zu ziehen und ich möchte, dass einer von euch an meiner Seite steht. *(zeigt auf den Vater)* Ich habe von Eurer Tapferkeit und Eurem Mut gehört, edler Ritter. Kommt mit mir und ich werde Euch reich belohnen.

HELDIN *(schaut ihren Vater schnell an und klammert sich an ihn)*
Was? Nein, geh nicht, bitte. Wir brauchen dich doch hier! Du kannst ihm doch nicht einfach so in eine Schlacht folgen!

VATER *(scheint kurz in Gedanken versunken zu sein, wendet sich dann letztendlich jedoch trotzdem an seine Tochter und fasst sie bei den Schultern)* Du weißt genau, dass ich gehen muss. Es ist doch meine Aufgabe, dich zu beschützen. Und das kann ich am besten, wenn ich dem König folge und für unsere Freiheit kämpfe.

HELDIN Aber Vater!

VATER *(legt ihr eine Hand auf die Schulter)* Jeder Mensch hat eine Aufgabe. Meine ist es, dem König zu folgen und unser Land zu beschützen und deine ist es, jetzt tapfer zu sein, mein Kind.

ONKEL Keine Sorge, ich werde mich in der Zeit, in der du weg bist, um sie und den Hof kümmern. Das wäre dann meine Aufgabe in dieser Geschichte!

VATER *(wendet sich an den König)* Wann brechen wir auf?

KÖNIG Unverzüglich. Die Zeit drängt, also packt am besten jetzt Eure Sachen. Verabschieden dürft Ihr Euch aber noch.

(Der Vater nickt entschlossen und geht kurz hinter die Bühne, um eine bereits gepackte Tasche zu holen. Er verabschiedet sich zuerst von seinem Bruder, dann liebevoll von seiner Tochter.)

HELDIN Vater ... versprich mir bitte, dass du zurückkommst.

VATER Ich verspreche es.

(Vater und Tochter umarmen sich lange. Der König wird ungeduldig.)

KÖNIG Kommt jetzt. Die feindlichen Truppen rücken immer weiter vor. Wir dürfen keine Zeit mehr verlieren.

(Der Vater, der König und dessen Knappe gehen auf der einen Seite der Bühne ab. Der Onkel und die Tochter auf der anderen. Der Onkel tröstet die Heldin vorsichtig.)

ONKEL Mach dir keine Sorgen, was soll denn schon passieren?

HELDIN Was ist, wenn er irgendwie in einen Hinterhalt gerät und ich dann als Heldin einer ganzen Geschichte gezwungen bin, meinen Vater im Alleingang zu retten?

ONKEL *(amüsiert)* Pah, dass ich nicht lache. Ich glaube, du hast zu viele drittklassige Bücher gelesen. Als ob so etwas passieren wird! Komm, wir arbeiten am besten weiter.

Zwischenspiel: Ritterkampf

Personen:

Vater

4 feindliche Ritter (Ritter Melchior, Ritter Gareth, Ritter Conrad, Ritter Kilian)

Zwei hinterhältige Ritter (kurz: Ritter Ector, Ritter Peredur)

1 Ritter des Königs (Ritter Richard)

(Die zwei verfeindeten Länder treten auf dem Feld gegeneinander an, auf der einen Seite die hinterhältigen Ritter, der Vater und der weitere Ritter des Königs, auf der anderen die 4 feindlichen Ritter. Die Ritter stehen sich jeweils gegenüber, die Schläge der feindlichen Ritter parieren die Ritter des Königs mit Leichtigkeit.)

FEINDLICHER RITTER MELCHIOR

Frisch gewagt ist halb gewonnen! (*erster Schwerthieb*)

FEINDLICHER RITTER GARETH

Ein Ritter, der erstmal regiert, regiert alles wie geschmiert!
(*zweiter Schwerthieb*)

FEINDLICHER RITTER CONRAD

Wer nicht hören will, muss fühlen! (*dritter Schwerthieb*)

FEINDLICHER RITTER KILIAN

Geht ein Ritter einmal baden, hat er nichts als Spott und Schaden! (*vierter Schwerthieb*)

(*Die feindlichen Ritter bemerken, dass sie unterlegen sind, nehmen aber noch einmal all ihren Mut zusammen und kämpfen weiter.*)

FEINDLICHER RITTER MELCHIOR

Ein Ritter, welcher abwärts rodelt, ist selten stille, sondern jodelt! (*fünfter Schwerthieb*)

FEINDLICHER RITTER GARETH

Wer hoch steigt, wird tief fallen! (*sechster Schwerthieb*)

FEINDLICHER RITTER CONRAD

Den Mutigen gehört die Welt! (*siebter Schwerthieb*)

FEINDLICHER RITTER KILIAN

Für einen Ritter ist die Rache so wertvoll wie ein fetter Drache! (*achter Schwerthieb*)

(Nun greifen die Ritter des Königs an. Die feindlichen Ritter gehen nacheinander zu Boden. Die Truppen des Königs ziehen freudig davon.)

Haupthandlung: 2. Siegesfest und Hinterhalt

Personen:

Vater

König und Königin

Hofnarr

Zwei hinterhältige Ritter (kurz: Ritter Ector, Ritter Peredur)

Zwei hinterhältige Damen (kurz: Dame Genefe, Dame Kunigunde)

Hofstaat 1 und 2

(Die Szene beginnt. Am Hof des Königs wird ein großes Fest gefeiert und der Hofstaat tanzt ausgelassen. Alle freuen sich, dass der Krieg gewonnen ist.)

HOFNARR *(tänzelt vor den Füßen der Königin herum)* Die Königin regiert das Land, bis der König wieder da ist!

KÖNIGIN Mein Herr, ich bin sehr froh, dass Ihr wohlbehalten zurück seid.

KÖNIG Ich auch, meine Liebe. Auf dem Schlachtfeld dachte ich schon, mein letztes Stündlein hätte geschlagen.

KÖNIGIN Da irrtet Ihr. Ich wusste genau, dass Ihr wohlbehalten zurückkehren werdet.

KÖNIG *(lächelt Königin an, klatscht dann in die Hände, um die Aufmerksamkeit der Anwesenden kurz auf sich zu lenken)* Ruhe bitte! Ruhe!

(Die Übrigen werden still und schauen den König gespannt an.)

KÖNIG Werte Ritter, werte Untertanen, wir sind heute hier, um unseren Sieg zu feiern. Wir haben triumphal gewonnen. Das Jahr 1410 wird in die Geschichte eingehen. Das ist unser aller Verdienst!

(Alle Anwesenden, außer die hinterhältigen Damen und Ritter, beginnen aufgeregt zu klatschen und sich gegenseitig auf die Schultern zu klopfen.)

KÖNIG Trotzdem möchte ich einen aus unseren Reihen besonders hervorheben: den Vogt von Weida! Kommt bitte nach vorn, mein Freund.

(Der Vater deutet erschrocken auf sich.)

RITTER ECTOR *(flüstert zu Ritter Peredur)* Das darf nicht wahr sein, ausgerechnet der!

DAME GENEFE *(flüstert zu Dame Kunigunde)* Unsere beiden Verehrer hätten die Ehrung viel mehr verdient!

(Die Anwesenden schieben den Vater nach vorne zum König und klatschen.)

RITTER PEREDUR

(flüstert grinsend zu Ritter Ector) Wir sollten uns etwas einfallen lassen, um diesen Vogt von Weida für immer los zu werden.

(Ritter Peredur winkt die beiden Damen und Ritter Ector zu sich. Sie tuscheln. Ritter Peredur geht kurz ab.)

KÖNIG Vogt von Weida, besonders Ihr habt in unserem Kampf Mut und Stärke bewiesen. Ihr habt uns alle geführt und niemals aufgegeben. Ohne Euch hätten wir sicherlich nicht gewonnen.

(Klatschen und Gegröle ertönt.)

(Ritter Peredur kommt mit einem Bild wieder. Dame Genefe steckt es ein.)

HOFSTAAT 1 Ein Hoch auf den Vogt von Weida!

HOFSTAAT 2 Ein Hoch auf den Vogt von Weida!

VATER *(verbeugt sich)* Vielen Dank. Aber wir haben alle gemeinsam gewonnen, vergesst das nicht!

KÖNIGIN Ach, Ihr seid ja so bescheiden, Herr Ritter!

(Klatschen und Gegröle ertönt. Der Vater wird von den Anwesenden hinausbegleitet. Nur der König und die hinterhältigen Damen und Ritter bleiben zurück. Sobald alle anderen den Raum verlassen haben, rennt die Gruppe der Verschwörer zum König. Sie ziehen an seiner Kleidung und werfen sich vor ihm auf die Knie.)

RITTER ECTOR Mein König, mein König! Wir müssen unbedingt mit Euch sprechen.

DAME GENEFE Ihr müsst sofort davon erfahren!

- KÖNIG *(ist etwas überfordert)* Ist ja schon gut. Was habt ihr zu berichten? Raus mit der Sprache. Ich hoffe für euch, dass es wirklich wichtig ist.
- RITTER PEREDUR Wir danken Euch von ganzem Herzen, mein König!
- RITTER ECTOR *(enttäuscht spielend)* Euer Ritter, der Vogt von Weida, ist nicht der, für den Ihr ihn haltet!
- DAME KUNIGUNDE *(nickend)* Es ist wahr! Wir haben ein Gespräch zwischen ihm und einem Fräulein belauscht.
- KÖNIG *(wird langsam unsicher)*
Wirklich? Was hat er denn gesagt?
- DAME GENEFE Es ist eine Schande, Herr. Er hat gesagt, dass ... *(sie flüstert ihm geheimnisvoll etwas ins Ohr)*
- DAME KUNIGUNDE Und auch dass ... ! *(sie flüstert ihm ebenfalls etwas ins Ohr)*
- KÖNIG *(schüttelt den Kopf)*
Unsinn! Das würde er nie tun!
- RITTER PEREDUR Ihr müsst uns glauben, Herr! Wir haben auch einen Beweis.
- RITTER ECTOR So ist es, einen Beweis!

DAME GENEFE Dies gab er dem Fräulein! Eine Zeichnung
 von Euch! Seht doch!

(Dame Genefe kramt eine verschmierte Zeichnung heraus, die den König als verunstaltete Karikatur zeigt. Der König nimmt diese Zeichnung und schaut sie entsetzt an.)

KÖNIG Das... das bin doch nicht ich! Das muss
 eine Verwechslung sein!

RITTER ECTOR Nein, seht doch. Da steht Euer Name. Und auch
 der Name Eures Ach-so-tollen Ritters.

KÖNIG *(liest laut vor)* »Gezeichnet, der Vogt von Weida«.
 Oh nein... es ist wahr... ihr sagt die Wahrheit. Aber das
 kann doch nicht sein! *(Stille)* Schnell, holt mir diesen
 Vogt von Weida her! Los!

RITTER PEREDUR Wie Ihr befiehlt, mein Herr!

(Die beiden Ritter rennen schnell von der Szene und zerren nach einigen Sekunden den völlig verwirrten Vater herein.)

HOFNARR *(läuft durch die Szene)* Unter den Blinden ist der Einäugige König.

VATER Mein König, was ist hier los?

KÖNIG Das könnt Ihr Euch sparen. Ich weiß, was Ihr hinter
 meinem Rücken über mich sagt.

VATER Ich verstehe nicht, ich ...

KÖNIG Oder kommt Euch das etwa nicht bekannt vor?

(Der König hält ihm die lustige Zeichnung vors Gesicht, die hinterhältigen Damen, die hinter dem König stehen sollten, beginnen leise zu kichern.)

VATER Was ist das? Ich kenn dieses Bild nicht. Was auch immer Ihr jetzt denkt, Ihr müsst Euch irren!

KÖNIG *(brüllt)* Ich irre mich nie. *(leiser, schüchtern)* Außer wenn meine Frau das sagt. *(lauter)* Und jetzt schafft ihn mir aus den Augen! Ins finsterste Verlies mit ihm!

RITTER ECTOR und RITTER PEREDUR

Wie Ihr befiehlt!

VATER Nein! Nein, nein! Bitte, Ihr versteht nicht!

HOFNARR Man erkennt den Irrtum daran, dass die Welt ihn teilt!

(Der Vater wird von der Bühne gezerrt. Kopfschüttelnd gehen der König und die Damen, wenn möglich, auf der anderen Seite ab.)

Haupthandlung: 3. Die Nachricht vom Schicksal des Vaters – die Heldin bricht auf

Personen:

Heldin

Onkel

(Man sieht die Heldin mit einem Korb Äpfel über die Bühne laufen, so, als ob sie diese gerade gepflückt hätte. Sie setzt den Korb kurz ab, um sich zu strecken, als ihr Onkel aufgeregt zu ihr gelaufen kommt. Ganz aus der Puste kniet er sich vor ihr hin.)

- ONKEL Endlich (*schnauft*) endlich... hab' ich dich gefunden.
Ich muss dir etwas...Schreckliches erzählen.
- HELDIN (*hilft ihrem Onkel auf und stützt ihn*) Du bist ja vollkommen außer Atem.
- ONKEL Ich bin so schnell hergelaufen, wie ich konnte.
Als ich es gehört habe, konnte ich einfach nicht anders.
- HELDIN Was denn? Raus mit der Sprache.
- ONKEL Dein Vater... er wurde... er sitzt im Verlies!
Der König hat ihn einsperren lassen.
- HELDIN (*geschockt, lässt ihren Onkel fallen*) Was? Das glaube ich nicht. Der König liebt meinen Vater!
- ONKEL Offenbar hat er hinter dem Rücken des Königs schlecht über ihn gesprochen. Das ist jedenfalls das, was man ihm vorwirft...
- HELDIN Das würde er niemals tun...
- ONKEL Aber was machen wir jetzt?
- (*Kurze Stille*)
- HELDIN (*entschlossen*) Ich werde ihn retten. Ich werde ihn aus dem Verlies herausholen. Schnell, bring mich zum König.
- ONKEL (*nickt; beide rennen schnell von der Bühne*)
Ich wünsche uns Glück.

Haupthandlung: 4. Die Konfrontation mit dem König

Personen:

Heldin

Onkel

König und Königin

Hofmarschall

Hofstaat

Einer/Eine aus diesem Hofstaat (kurz: ein Untertan)

Goldschmied/in; Obsthändler/in; Bäcker/in; Töpfer/in; Hufschmied/in; Schmied/in; Schuster/in; Barbier/Friseurin

Zwei weitere Ritter, die dem Hofstaat angehören können

(Die Szene beginnt. Man sieht, wie sich die Untertanen versammeln. Heute ist Markttag auf der Burg. Bauern und Handwerker kommen, um ihre Waren zu verkaufen. Einzug der Händler/innen.)

GOLDSCHMIED/IN Gott zum Gruße, all ihr Leute, ich bring euch schöne Ware heute! Ringe, Armreife und Ketten, bringen euch, das will ich wetten, Ruhm und Ehre und ein bisschen Neid (*zwinkert einer Frau zu*) ...passen auch zu jedem Kleid.

OBSTHÄNDLER/IN Gott zum Gruße, all ihr Leute, ich bring euch schöne Ware heute! Äpfel, Birnen, Kohl und Kopfsalat machen jeden von euch stark.

- BÄCKER/IN Gott zum Gruße, all ihr Leute, ich bring euch schöne Ware heute! Bring euch Brötchen, Brot und Kuchen, den müsst ihr sogleich versuchen.
- TÖPFER/IN Gott zum Gruße, all ihr Leute, ich bring euch schöne Ware heute! Kannen, Krüge, Becher, Schalen, Schüsseln und auch Teller, bring ich euch und könnt ihr's fassen? Kosten nur ganz wenig Heller.
- HUFSCHMIED/IN Gott zum Gruße, all ihr Leute, ich bring euch schöne Ware heute! Hufeisen für Groß und Klein, niemand sollte teurer sein. Fuchs und Schimmel, Ross und Reiter, kommen damit deutlich weiter.
- SCHMIED/IN Gott zum Gruße, all ihr Leute, ich bring euch schöne Ware heute! Rüstung, Schwerter, Schild und Messer, machen jeden Ritter besser. Harnisch, Klängen, Helme, Hemden, werden Kämpfe schnell beenden.
- SCHUSTER/IN Gott zum Gruße, all ihr Leute, ich bring euch schöne Ware heute! Bestes Schuhwerk, heiße Sohlen, kann bei mir ein jeder holen. Denn ich bleib bei meinen Leisten und das wissen hier die meisten: Selbst hab' ich die schlechtesten Schuhe bei mir zu Hause in der Truhe. Denn ich mache nur für euch das Beste, feinste Lederzeug.

BARBIER/FRISEUR/IN

(kommt Rasierschaum anrührend auf die Bühne) Gott zum Gruße, all ihr Leute *(erschrocken)*. Ihr seht aus wie eine Meute Wilder und Barbaren! Kennt ihr denn nicht die Gefahren, die euch drohen in dem Barte? Ihr wollt eure Taler sparen? Doch dort leben Flöhe, zarte. *(Grinst)* Kitzeln euch zu jeder Zeit, kann euch helfen, bin so weit!

(Es versammelt sich der gesamte Hofstaat auf der Bühne. Es werden Stühle für den König und die Königin von Mitgliedern des Hofstaates hereingetragen, auf die sie sich setzen. Der Hofmarschall tritt mit einer Pergamentrolle vor den König.)

HOFMARSCHALL Am heutigen Tage haben wir uns versammelt, weil unser großer und gütiger König eine Generalaudienz abhält.

EIN UNTERTAN *(meldet sich)* Was bedeutet denn »eine Generalaudienz abhalten«? Das hab' ich noch nie gehört.

(Einige Untertanen stimmen ihm laut zu.)

HOFMARSCHALL *(schaut den König verwirrt an, der König zuckt mit den Schultern, der Hofmarschall seufzt laut)* Eine Generalaudienz halten bedeutet, dass heute der einzige Tag ist, an dem der König sich eure lausigen Probleme anhört. Vielleicht hilft er euch sogar. Vielleicht aber auch nicht. Verstanden?

(Der Hofstaat und die Untertanen stimmen begeistert zu)

HOFMARSCHALL

Nachdem das nun endlich geklärt ist: Wer möchte vortreten und sein Glück bei unserem König versuchen? *(er blickt zum Hofstaat)* Niemand? Wirklich? Na gut, wenn das so ist. Dann hab' ich wenigstens früher Feierabend. Endlich kann ich diese längst überfälligen Überstunden absetzen.

HELDIN *(hinter der Szene)* Wartet! Ich will mit dem König sprechen!

(Die Heldin stürmt aufgeregt hinein und bleibt vor dem Hofmarschall stehen.)

HOFMARSCHALL *(seufzt und verdreht die Augen)*

Na super. Tut mir leid, wir haben bereits geschlossen. Bitte beehren Sie uns bald wieder.

HELDIN Nein, das lasse ich nicht mit mir machen. Ich möchte eine Audienz beim König. Sofort. Ich weiß, dass er da ist.

HOFMARSCHALL *(schlägt die Hände vors Gesicht)*

Das ist den Streit nicht wert. ... Nun gut. Euer Name?

HELDIN *(schiebt den Hofmarschall zur Seite)*

Der König weiß genau, wer ich bin. Nicht wahr?

HOFMARSCHALL Hey, Ihr könnt da nicht so einfach durch!
Was fällt Euch ein?

- KÖNIG *(gebietet dem Hofmarschall Einhalt)* Schon gut, mein Bester. Kennen wir uns, junge Dame?
- HELDIN Natürlich! Ich bin die Tochter des Ritters, den Ihr zu Unrecht habt einsperren lassen!
- KÖNIG *(kratzt sich am Kopf)* Ach, weißt du, wie viele Ritter in meinen Kerkern sitzen? Du musst schon etwas konkreter werden, mein Kind.
- HELDIN *(wütend)* Ich bin die Tochter des Vogtes von Weida, die Tochter des Helden Eurer letzten Schlacht!
- KÖNIG *(geht langsam ein Licht auf)* Ah, ich erinnere mich! Was willst du? Willst du deinem Vater im Gefängnis Gesellschaft leisten?
- HELDIN Mein Vater ist Euch treu ergeben. Er hat nichts Falsches getan, das schwöre ich! Lasst ihn frei!
- KÖNIG *(erinnert sich an die Karikatur von ihm und wird erneut wütend, steht auf)* Niemals! Und jetzt schafft sie mir aus den Augen!
- HOFMARSCHALL *(zum Publikum)* Jetzt komme ich doch noch pünktlich in den Feierabend.

(Zwei Ritter kommen, um sie wegzubringen, die Heldin reißt sich jedoch noch einmal los und rennt zum König.)

HELDIN Nein, nein. Bitte. Ich mache alles, was Ihr wollt!
 Nur bitte lasst ihn frei. Er ist zu Unrecht eingesperrt!
 Ich werde es Euch beweisen.

(Die Ritter wollen sie erneut wegzerren, der König gebietet ihnen jedoch Einhalt.)

KÖNIG Alles hast du gesagt? *(der König überlegt, schaut dann zur Königin)* Nun, es gibt da vielleicht etwas.

HELDIN Was ist es?

KÖNIG Mir bereitet schon längere Zeit ein altes Kloster, in dem es angeblich spuken soll, Kummer. Zahlreiche Ritter sind schon dorthin gegangen, aber keiner ist wiedergekommen. Wenn du eine Nacht in diesem Kloster verbringst und mir sagst, was dort drinnen vor sich geht, bekommst du deinen Vater wieder. Wie wäre das?

HELDIN Ein spukendes Kloster? *(denkt nach, nickt nach einigen Sekunden entschlossen)* Nun gut. Ich werde sofort hingehen. Kommt morgen früh zu dem Kloster, mein König. Dann werde ich Euren Wunsch erfüllt haben. Und bringt meinen Vater mit.

(Sie rennt aus der Szene.)

HOFMARSCHALL Na endlich. Dann wäre das auch geklärt.

Haupthandlung: 5. Die Nacht im Kloster

Personen:

Heldin

Onkel

Geisterkönig Avnas

5 weitere Geister (Asmodeus, Barbados, Echidna, Ghilan und Hiisi)

Geist des Großvaters

(Die Szene beginnt. Man sieht, wie die Heldin und ihr Onkel vor das Kloster treten.)

HELDIN Da sind wir also. Das ist das Kloster, von dem der König gesprochen hat.

ONKEL Bist du dir sicher, dass du das wirklich machen willst? Du weißt, dass dein Vater das nicht von dir verlangt. Er würde nicht wollen, dass du dich in solche Gefahr begibst, Kind.

HELDIN Ich muss es tun. Ich kann ihn nicht im Kerker lassen. Es wird mir schon nichts passieren.

(Die Heldin geht entschlossen voran, der Onkel geht, nachdem er sich noch einmal nach ihr umgedreht hat. Wenn möglich sollte das Hineingehen der Heldin mit einem Abgehen auf der rechten Seite, dem Herumgehen hinter der Bühne und dem erneuten Auftreten auf der linken Seite dargestellt werden. Die Heldin kommt erneut auf die Bühne, diesmal vorsichtiger, langsamer. Sie schaut sich nach allen Seiten um und wirkt angespannt.)

HELDIN So weit so gut... Das hatte ich mir schwerer vorgestellt.
Hallo? Jemand da? Halloooo?

(Stille)

HELDIN Fehlanzeige. Wahrscheinlich hatte mein Onkel recht:
Falls es hier wirklich spukt, werde ich die Geister erst
um Mitternacht sehen. Zur Geisterstunde.

*(Die Heldin setzt sich auf den Boden und schlägt die Arme um ihre
Beine.)*

HELDIN Jetzt heißt es wohl abwarten. Hoffentlich sind die Geister
wenigstens freundlich.

*(Die Heldin schläft ein. In dieser Zeit stellen sich die Geister [ohne den
Großvater des Königs] unbemerkt um sie herum auf und begutachten
sie. Durch 12 Glockenschläge wird die Heldin geweckt.)*

HELDIN *(wacht erschrocken auf und bemerkt plötzlich die Geis-
ter.)* Wer... wer seid ihr? Ihr habt mich erschreckt...

(Sie wartet auf eine Antwort der Geister, die jedoch ausbleibt.)

HELDIN Seid ihr die Geister, die in diesem Kloster hausen?

*(Die Geister antworten ihr nicht, sondern beginnen auf ein Zeichen
des Geisterkönigs ihren Tanz. Die Heldin schaut gespannt zu.)*

GEISTERKÖNIG AVNAS

Ihr habt unsere Ruhe gestört, Fremde.

GEIST ASMODEUS Ja, unsere ewige Ruhe!

- GEIST BARBADOS Eine Fremde sehen wir hier nicht gern.
- GEIST ECHIDNA Wieso sucht sie uns?
- GEIST GHILAN Was will sie wohl hier?
- GEIST HIISI Was ist los? Was habt ihr gesagt?
- HELDIN Es tut mir leid, dass ich euch gestört habe. Ich habe euch gesucht, weil ich dringend eure Hilfe brauche.
- GEISTERKÖNIG AVNAS Gesucht?
- GEIST ASMODEUS Uns?
- GEIST BARBADOS Wieso?
- GEIST ECHIDNA Weshalb?
- GEIST GHILAN Warum?
- GEIST HIISI Hä?
- HELDIN Mein Vater wurde vom König zu Unrecht eingesperrt und ich kann ihn nur befreien, indem ich herausfinde, wieso es in diesem Kloster spukt. Deshalb bin ich hier. Um euch zu treffen und euch um Hilfe zu bitten. Bitte helft mir. Sagt mir einfach, weshalb ihr hier seid. Ich werde euch nichts tun, versprochen.
- GEISTERKÖNIG AVNAS Ich verstehe.
- GEIST ASMODEUS Er versteht!
- GEIST BARBADOS Wir verstehen!

GEIST ECHIDNA Und nun?

GEIST GHILAN Was jetzt?

GEIST HIISI Wie jetzt?

(Der Geisterkönig sieht sich um und nickt seinen Geistern zu. Diese rennen lachend von der Bühne und zerren einen weiteren Geist herein, der allerdings weniger spektakulär aussieht als die anderen Geister. Er ist alt und eine große Eisenkugel ist an seinem Fußgelenk befestigt.)

GROßVATER DES KÖNIGS Was soll das? Lasst mich los, bitte!

GEISTERKÖNIG AVNAS Seht Ihr diesen Mann dort, Heldin?

HELDIN Ja, was ist mit ihm?

GEISTERKÖNIG AVNAS

Ihr habt von einem König gesprochen, der Euren Vater zu Unrecht eingesperrt hat. Nun, dieser Mann dort ist der Großvater eben dieses Königs.

HELDIN Wirklich? Aber warum ist er hier bei euch?

GEISTERKÖNIG AVNAS

Vor 100 Jahren, als in diesem Kloster noch Mönche lebten, stahl dieser Mann unser gesamtes Geld. Das Kloster verfiel in Armut und war irgendwann leer. Doch wir spuken hier drin noch immer und finden keine Ruhe! Und aus Strafe muss uns dieser Mann für immer begleiten.

- HELDIN *(wendet sich an den Großvater)* Stimmt es, was sie über Euch sagen? Habt Ihr wirklich das Geld der Mönche gestohlen?
- GROßVATER *(reumütig)* Das habe ich, mein Kind. Und es gibt nichts, was ich mehr bereue als das. Doch du ... du kannst uns alle, die Geister und mich, befreien. Das ist unsere letzte Hoffnung.
- HELDIN Was? Aber wie?
- GROßVATER Du kennst doch meinen Enkel, nicht wahr? Den König, der deinen Vater hat einsperren lassen. Er war übrigens schon immer das Problemkind der Familie.
- HELDIN *(flüstert)* Ja, ich kenne ihn. Leider...
- GROßVATER *(seufzt)* Ich weiß, ich weiß. Gib ihm das von mir. *(Der Großvater kramt ein altes, verstaubtes Siegel aus seiner Hosentasche hervor.)* Das ist das Siegel unserer königlichen Familie. Sag ihm, dass du es von mir bekommen hast und dass er das Unrecht, das ich diesem Kloster angetan habe, wieder gut machen muss. Bitte. Er wird dir glauben, dieses Siegel ist seit Jahrhunderten in Familienbesitz.
- HELDIN *(nimmt das Siegel)* Das werde ich machen. Versprochen.

(Plötzlich ertönt ein weiterer Glockenschlag, der anzeigt, dass die Geisterstunde nun vorbei ist und die erste Stunde des neuen Tages begonnen hat.)

GEISTERKÖNIG AVNAS Es ist jetzt an der Zeit, dass wir uns verabschieden, Heldin.

GEIST ASMODEUS Dass wir jetzt gehen, Heldin!

GEIST BARBADOS Die Uhr schlug zwölf...

GEIST ECHIDNA Doch jetzt schlägt sie eins!

GEIST GHILAN Zeit für uns, zu gehen.

GEIST HIISI Wartet auf mich!

GEISTERKÖNIG AVNAS Lebt wohl, Heldin.

GEIST ASMODEUS Adieu!

GEIST BARBADOS Au revoir!

GEIST ECHIDNA Tschau!

GEIST GHILAN Bye Bye!

GEIST HIISI Ari vederci!

(Der Geisterkönig, die Geister und der Großvater gehen von der Bühne ab. Die Heldin, noch ganz aufgeregt von dem Geschehen, setzt sich erneut in eine Ecke.)

HELDIN Puh... ich glaube sie sind weg. Also...so schlimm waren diese Geister nun wirklich nicht. Eigentlich... waren sie sogar ganz freundlich. Wie auch immer, ich sollte versuchen noch etwas zu schlafen. Der König kommt doch erst morgen früh zum Kloster.

(Die Heldin schläft erneut ein, mit Licht und Geräuschen sollte nach einigen Sekunden angedeutet werden, dass jetzt Tag ist. Die Heldin wacht auf.)

HELDIN Also gut. Endlich ist es soweit. *(sie ballt die Fäuste)*
Halt noch etwas durch, Vater. Du bist bald wieder frei.

(Sie verlässt das Kloster mit großen Schritten, bereit, die Wahrheit über den Spuk zu offenbaren.)

Haupthandlung: 6. Das Wiedersehen

Personen:

Heldin

Vater

Onkel

König und Königin

Hofstaat 1 und 2

Zwei weitere Ritter, die dem Hofstaat angehören können

Hinterhältiger Ritter Ector

(Die Szene beginnt. Die Heldin kommt aus dem Kloster und sieht den vor ihr versammelten Hofstaat, an dessen Spitze der König und die Königin stehen. Der König wartet ungeduldig. Auch ihren Onkel sieht

die Heldin, ihren Vater jedoch nicht. Dieser ist noch hinter der Bühne und wird hereingebracht, sobald der König ruft. Sobald der Hofstaat die Heldin sieht, plappert er aufgeregter durcheinander und ruft abwechselnd.)

HOFSTAAT 1 Da kommt sie! Seht doch!

HOFSTAAT 2 Mein König! Dort drüben! Die Heldin kehrt zurück!

HOFSTAAT 1 Ja, dort! Und ihr ist nichts geschehen!

HOFSTAAT 2 Wie ist das möglich?

(Der König tritt nach vorne und gebietet dem Hofstaat Ruhe. Er sieht die Heldin genau an.)

HELDIN Mein König! *(verbeugt sich vor ihm)* Ich habe Euren Auftrag erfüllt. Ich weiß jetzt, wieso es im Kloster spukt.

KÖNIG Ist das so? Raus mit der Sprache. Was geht in dem Kloster vor sich?

HELDIN Ich habe die Geister getroffen, die dort drin spuken!

(Die Mitglieder des Hofstaates seufzen erschrocken und plappern aufgeregter durcheinander, bis der König ihnen erneut bedeutet, ruhig zu sein.)

KÖNIG Ruhe jetzt! Wir sind doch keine Barbaren. *(er wendet sich der Heldin zu)* Die Geister? Du musst scherzen.

HELDIN Oh nein, das tue ich nicht. Sieben Geister waren es und einer von ihnen war Euer Großvater. Er sagte, dass dieses Kloster verflucht ist, weil er damals das Geld der Mönche stahl! Doch Ihr könnt ihn erlösen, wenn Ihr dem Kloster das Geld zurückzahlt. Dann hört der Spuk auf!

KÖNIG Mein Großvater? Hast du denn einen Beweis für diese unglaubliche Behauptung? Wenn nicht, dann kannst du deinem Vater im Kerker bald Gesellschaft leisten.

HELDIN Hier, er gab mir das, um Euch zu überzeugen.

(Die Heldin gibt ihm das Siegel, das der Geist des Großvaters ihr gegeben hat.)

KÖNIG *(starrt das Siegel lange an)* Das ist das Siegel meines Großvaters. Nur er hat dieses Siegel besessen. Also ist es wahr!

(Hofstaat seufzt erneut erschrocken.)

KÖNIG Ich werde mich sofort darum kümmern, dass das Geld an die Mönche zurückgezahlt wird. Hoffentlich kann ich das Unrecht damit wieder gut machen. Wir alle schulden dir Dank.

(Hofstatt applaudiert der Heldin.)

HELDIN Mein Vater ist mein Lohn, nicht Eure leeren Worte.

KÖNIG Natürlich, wie konnte ich das vergessen? Bringt ihn her. Sofort!

(Zwei Ritter rennen hinter die Szene und schleifen den Vater der Heldin nach vorne. Seine Augen sind verbunden. Die Ritter bringen ihn vor den König, der ihm die Augenbinde abnimmt.)

VATER Was passiert hier? Was macht ihr mit mir?

KÖNIG Habt keine Angst, mein Freund. Ich lasse Euch hiermit frei.

VATER Frei? Wieso das? Glaubt Ihr mir nun?

KÖNIG Nun ja. Sagen wir es so: Bedankt Euch bei eurer Tochter. Sie hatte einige Argumente, die für eine Freilassung sprechen.

VATER Meine Tochter? Ich verstehe nicht.

(Der König deutet in Richtung der Heldin. Der Vater dreht sich um und stürzt sofort los, sobald er sie sieht. Auch die Heldin rennt los und sie umarmen sich lange.)

VATER Mein Kind! Was tust du hier?

HELDIN Das ist eine lange Geschichte, das Wichtigste ist, dass du wieder frei bist, Vater.

KÖNIGIN Das Kloster ist befreit, Euer Großvater findet seine ewige Ruhe und eine Familie wurde wieder glücklich vereint. – *(zum König)* Ich finde, das sollten wir feiern.

KÖNIG *(nickt)* Da hast du recht, meine Liebe. Musik! Lasst uns feiern!

RITTER ECTOR Halt! Ich kann das nicht mit ansehen. Mein König!

(Plötzlich rennt einer der hinterhältigen Ritter, die den Vater verraten haben, auf die Bühne und wirft sich vor den König)

KÖNIG *(wütend)* Wie kannst du es wagen? Wir waren gerade dabei die Geschichte zu beenden! Und dann stürmst du plötzlich aus heiterem Himmel herbei!

RITTER ECTOR Verzeiht mir, mein König, aber ich kann das Ganze nicht mit ansehen. Dieses Mädchen nutzt Eure Gutmütigkeit doch nur aus, ihr Vater hat es nicht verdient, frei gelassen zu werden, ob sie nun in dem Kloster war oder nicht.

KÖNIG Wir hatten eine Abmachung, vergiss das nicht.

RITTER ECTOR Abmachung hin oder her, lasst mich gegen sie kämpfen, um die Sache ein für alle Male zu klären. Sollte sie wirklich ihren Vater verdienen, wird sie mich besiegen. Doch wenn sie ein falsches Spiel spielt, dann kann ich Eure Ehre doch noch retten.

KÖNIG *(überlegt)* Nun ja, was du da sagst, klingt logisch...

HELDIN *(wütend)* Das kann doch nicht Euer Ernst sein! Ich habe getan, was Ihr von mir verlangt habt und jetzt wollt Ihr mir noch eine weitere Aufgabe geben?

KÖNIGIN *(zum König)* Ich glaube nicht, dass das notwendig ist, Liebling.

KÖNIG *(entschlossen)* Ich habe mich entschieden. Der Zweikampf wird stattfinden. Sonst lasse ich deinen Vater zurück in den Kerker werfen. Also, hopp hopp!

VATER Meine liebe Tochter, bitte tu das nicht. Du wirst dich verletzen. Du hast alles getan, was du konntest. Jetzt lass mich zurück. Es ist besser so. Dieser Ritter dort, der gegen den du antreten sollst, ist einer der Männer, die beim König Lügen über mich erzählt haben. Er ist hinterhältig!

HELDIN Das werde ich ganz sicher nicht tun, Vater. Mach dir keine Sorgen. Ich werde es schaffen. Ich habe immerhin von dir gelernt, wie man mit einem Schwert umgeht. Außerdem muss jemand diesem Ritter mal die Meinung geigen!

(Aus dem Hofstaat tritt einer hervor, der der Heldin ein Schwert überreicht. Auch der Ritter zückt sein Schwert. Die übrigen Akteure auf der Bühne stellen sich in einem Halbkreis um die beiden Duellanten.)

KÖNIG *(belustigt)* Und los! Kämpft!

(Die beiden umkreisen sich lange, bis der Ritter den Kampf beginnt. Er schlägt mit dem Schwert auf die Heldin, die einfach ausweicht. Mehrere Male erfolgt dieser Schlagabtausch.)

HELDIN Dafür, dass du diesen Kampf wolltest, bist du gar nicht so gut, wie ich gedacht habe.

RITTER ECTOR *(wird langsam wütend)* Du redest zu viel!
Ich werde dir zeigen, wer hier der Bessere ist.

(Ritter Ector wird immer wütender, weil die Heldin seinen Schlägen nur ausweicht, aber nicht selbst zuschlägt. Er wird immer aggressiver und schlägt nur noch blind in die Luft. Die Heldin sieht ihre Chance, wechselt schnell die Position und schubst den Ritter von hinten. Dieser fällt nach vorne und verliert dabei sein Schwert. Schnell hebt es die Heldin auf und tritt mit beiden Schwertern in der Hand vor den am Boden liegenden Ritter.)

HELDIN Da haben wir es. Ich habe dich ohne einen einzigen Schlag besiegt.

(Die Heldin wendet sich dem König zu.)

HELDIN Ist Euch das nun Beweis genug? Ich habe nun schon zum zweiten Mal Eure Aufgabe erfüllt. Ich will nun endlich meinen Vater mit nach Hause nehmen. *(Sie tritt vor den König und hebt drohend ihr Schwert nach oben)*

KÖNIG Na schön, na schön. Du kannst ihn haben. Du hast dich wacker geschlagen, das muss ich schon zugeben.

KÖNIGIN Na endlich. Und nun noch einmal: Das Kloster ist befreit, Euer Großvater findet seine ewige Ruhe und eine Familie wurde wieder glücklich vereint. Und das nun schon zum zweiten Mal. Ich finde, das sollten wir feiern! Musik!

(Musik erklingt und alle tanzen ausgelassen.)

VATER Jetzt lass uns endlich nach Hause gehen. Ich habe wirklich genug von Königen und Kerkern. Aber du musst mir schon noch erzählen, was du da eigentlich wieder angestellt hast.

HELDIN Ich erzähle dir alles auf dem Weg. Versprochen.
Wir sollten schnell heimkehren.

ONKEL *(taucht plötzlich neben den beiden auf)* Ja, der Sommer ist bald vorbei. Und vor dem Winter ...

ALLE DREI ... müssen alle Beete fertig sein.

(Die drei verschwinden lachend von der Bühne. Dann geht auch der Hofstaat ab. Wenn möglich sollten Vater, Tochter und Onkel auf der einen Seite der Bühne abgehen, alle anderen Personen auf der anderen.)

Ende der Hauptgeschichte

Rahmenhandlungen

Aus den hier folgenden Rahmenhandlungen kann sich die Schule eine für sie passende auswählen. Die Rahmenhandlungen unterscheiden sich vor allen darin, wie viele Schüler benötigt werden, um sie umzusetzen.

6.1 Das Gemälde wird lebendig

(wird vor Haupthandlung 1: Der Abschied gespielt)

Personenverzeichnis:

Drei Kinder (Name Kind 1) (Name Kind 2) (Name Kind 3)¹

Weiteres Kind 1, Weiteres Kind 2, Weiteres Kind 3

¹ Um diese Rolle möglichst geschlechtsneutral zu halten, habe ich mich an dieser Stelle dazu entschieden, den Figuren keine Namen zu geben. Die jeweiligen Schauspieler der drei Kinder dürfen sich den Namen ihrer Figur selbst aussuchen. Im Folgenden wird mit ähnlichen Rollen gleich verfahren.

MUSEUMSFÜHRER/IN

Kommen wir nun zu einem der Highlights unserer Ausstellung. Dies ist die berühmte Büste von Heinrich dem IV. Dieser Herr war im 11. Jahrhundert deutscher Kaiser. Ganz aus Marmor und wunderschön, meint ihr nicht auch? *(geht zur Büste von Heinrich von Plauen)* Und dieser Herr ist Heinrich von Plauen.

WEITERES KIND 1 Von Plauen?

MUSEUMSFÜHRER/IN

Ja, er war um 1400 ein besonders tapferer Ritter. Eine Statue von ihm findet ihr am Plauener Rathaus.

(Die Kinder nicken und gehen dann weiter zum nächsten Objekt, einem großen Gemälde, das eine schöne Frau in Ritterrüstung zeigt.)

KIND 1 *(aufgeregt)* Oh, was ist das?

KIND 2 Das sieht ja cool aus!

KIND 3 Das finde ich sogar besser als diese alten Köpfe dort.
Meint ihr nicht auch?

(Die Kinder nicken und zeigen dann wieder auf das Gemälde.)

KIND 1 Viel besser als dieser alte Heinrich. Der wieviele war er noch mal?

KIND 2 Ich glaube der Zweite.

KIND 3 Oder war es doch der Fünfte?

MUSEUMSFÜHRER/IN

(schaut grimmig und verschränkt die Arme.)

Schluss jetzt! Das ist doch nur ein altes Gemälde, so etwas sieht man überall. *(geht noch mal zu der Büste)*

Nichts im Vergleich zu dieser –

KIND 1 Nein, nein, das Gemälde ist viel besser! Können Sie uns bitte etwas darüber erzählen?

MUSEUMSFÜHRER/IN

(schüttelt den Kopf und stemmt die Arme in die Seiten)

Ach was, das können wir auch noch am Ende der Führung machen. Kommt jetzt, da hinten im nächsten Raum gibt es noch mehr Büsten und Skulpturen.

(Die drei Kinder schauen sich schnell an und nicken sich gegenseitig zu.)

LEHRER/IN Na los, Kinder. Wir können uns das Gemälde doch später noch mal anschauen.

WEITERES KIND 1 Ist doch klar, immer wenn es spannend wird ...

WEITERES KIND 2 Die/der und ihre/seine Büsten!

WEITERES KIND 3 Die/der ist doch selbst aus dem Mittelalter!

(Die Gruppe zieht gemeinsam weiter, nur die drei Kinder, die das Gemälde so bewundert haben, bleiben zurück, indem sie sich schnell hinter der Büste verstecken.)

KIND 2 Ich glaube, die Luft ist rein.

(Kind 3 geht zu dem Gemälde.)

KIND 3 *(nimmt Heldenpose ein und liest vor)* »Die Heldin von Weida«. – Schaut euch das an, eine Heldin! Sie sieht so echt aus. Ob ich...

(Er/Sie will das Bild anfassen, wird aber von Kind 1 aufgehalten.)

KIND 1 Wir dürfen das nicht anfassen. Hast du die Schilder nicht gelesen? *(Er/Sie zeigt auf ein Schild neben dem Gemälde, auf dem in roten Buchstaben »Bitte, nicht berühren« steht.)*

KIND 2 *(geht nah ans Bild)* Im Hintergrund sind Ritter, ein König mit Knappe und weiter hinten ...
(Kind 1 vertreibt Kind 2)

KIND 3 *(unterbricht Kind 2, zu Kind 1)* Lass es mich doch wenigstens ganz kurz berühren! Da wird schon nichts passieren. Sei kein Angsthase!

KIND 1 Ich weiß ja nicht...

(Kind 3 fasst das Gemälde kurz an, als plötzlich Lichter erscheinen und Musik ertönt.)

KIND 1+2 *(erschrocken)* Was ist das? Was hast du gemacht?

KIND 3 *(ebenfalls erschrocken)* Das wollte ich nicht...wirklich!

(Die Kinder rennen zusammen in eine Ecke des Raumes und halten sich an den Händen. Sie haben Angst und verstehen nicht, was gerade passiert. Plötzlich kommen von beiden Seiten der Bühne seltsam gekleidete Personen, die sich vor dem Gemälde aufstellen. Die Kinder starren lange auf die Personen.)

KIND 1 *(flüstert)* Wer sind die denn?

KIND 2 *(flüstert)* Gehören die etwa zum Museum?
Sind das Schauspieler?

KIND 1 *(flüstert)* Gekleidet sind sie jedenfalls so ...
Aber wo kommen sie plötzlich her?

KIND 3 *(mutig)* Kommt schon, wir müssen herausfinden, was es
damit auf sich hat.

(Kind 3 rennt los und setzt sich hinter eine der Versteckmöglichkeiten. Die anderen Kinder schütteln aufgeregt den Kopf, folgen ihrem Freund dann aber doch. Sobald sie alle sitzen und die Augen auf die Personen gerichtet haben, beginnen diese zum Leben zu erwachen und die Haupthandlung beginnt.)

Rahmenhandlung 2: Die Erkenntnis

(wird nach Haupthandlung 1: Der Abschied gespielt)

Personen:

Kind 1

Kind 2

Kind 3

KIND 1 Ich... ich glaube ich verstehe langsam.

KIND 2 Wirklich? Denn ich verstehe noch immer nur Bahnhof.
(wendet sich Kind 3 zu) Wie sieht es bei dir aus?

(Kind 3 senkt nur beschämt den Kopf und hebt die Schultern.)

KIND 1 *(seufzt)* Nun gut. Ist sie euch nicht irgendwie bekannt vorgekommen?

KIND 3 Wen meinst du?

KIND 1 Na dieses Mädchen, das wir gerade gesehen haben.
Das ihren Vater verabschiedet hat!

KIND 2 Ach so ... ich weiß nicht.

KIND 3 *(kichert)* Sah etwas aus wie unsere Lehrerin, findet ihr nicht auch?

KIND 2 *(kichert ebenfalls)* Ja, stimmt! Das wird es sein.

- KIND 3 Ob sie uns schon vermisst? Vielleicht sollten wir ihnen nachrennen. *(ist im Begriff aufzustehen, wird aber von Kind 1 zurückgehalten)*
- KIND 1 Nein, nein. Denkt doch mal nach. Dieses Mädchen eben war die Person auf dem Gemälde!
- KIND 2 Jetzt wo du es sagst... Du hast recht. Was hat das zu bedeuten?
- KIND 1 Wir müssen das Gemälde irgendwie zum Leben erweckt haben und jetzt sehen wir, wie dieses Mädchen dort zu der Heldin auf diesem Gemälde wurde.
- KIND 3 Geht so etwas überhaupt? Ich meine, wir sind hier doch nicht in irgendeinem ausgedachten Theaterstück.
- KIND 2 *(unterbricht Kind 3)* Pssst, schaut doch, sie kommen wieder!

(Die Kinder ducken sich wieder ab und schauen dem weiteren Geschehen zu.)

Rahmenhandlung 3: Blöde Ritter

(wird nach Haupthandlung 2: Siegesfest und Hinterhalt gespielt)

Personen:

Kind 1

Kind 2

Kind 3

- KIND 2 Diese blöden Ritter. Der Vater hat doch gar nichts falsch gemacht.
- KIND 1 Sie waren nur neidisch auf ihn. Deswegen musste er in den Kerker.
- KIND 2 Wieso neidisch?
- KIND 1 Na, weil der König ihn so viel mehr mag als alle anderen Ritter.
- KIND 3 Keine Sorge, unsere Heldin (*zeigt auf das Bild*) wird ihn schon wieder daraus holen. Oder würde ihr Gemälde sonst hier hängen?!
- KIND 2 Du hast recht. Wir dürfen nicht an ihr zweifeln!

Rahmenhandlung 4: Ab ins Kloster

(wird nach Haupthandlung 4: Die Konfrontation mit dem König gespielt)

Personen:

Kind 1

Kind 2

Kind 3

- KIND 2 (*fröhlich*) Ja! Die Heldin hat es geschafft!
- KIND 3 So wird sie ihren Vater ganz sicher retten. (*gruselig*) Ein verwünschtes Kloster? – Dass ich nicht lache.

KIND 1 (*ängstlich*) Und wenn es dort wirklich spukt?

KIND 2 Dann wird sie dem Spuk schon ein Ende bereiten,
warte ab.

Kind 1 (*noch immer ängstlich*) Hoffentlich...

Rahmenhandlungen 5: Das Ende

(wird nach Haupthandlung 6: Das Wiedersehen gespielt)

Personen:

Kind 1, Kind 2, Kind 3

Mehrere andere Kinder

Eine Lehrerin/ein Lehrer

Ein Museumsführer/Eine Museumsführerin

(Sobald die Figuren der Haupthandlung von der Bühne verschwunden sind, schauen sich die Kinder suchend nach ihnen um und kommen aus ihren Verstecken.)

KIND 1 Ich glaube... sie sind wirklich weg.

KIND 2 Wo sind sie wohl hingegangen?

KIND 1 Na ja, wahrscheinlich sind sie wieder in ihre Welt
verschwunden.

KIND 3 Du meinst... wir haben sie in unsere Welt gerufen und
nachdem die Geschichte zu Ende war, sind sie wieder
gegangen?

KIND 2 So könnte man es wohl sagen.

KIND 3 Wow... aber warum ist das alles passiert?

KIND 2 Das ist doch sehr verwunderlich.

KIND 1 Vielleicht sollten wir ihre Geschichte hören, damit sie nicht mehr vergessen bleibt.

KIND 3 Ja ... damit wir sie weitererzählen können!

(Plötzlich kommen die Klasse, die Lehrerin/der Lehrer und die Museumsführerin / der Museumsführer wieder in dem Raum und unterbrechen die Kinder.)

LEHRER/IN Na endlich. Da seid ihr ja.

WEITERES KIND 3 Wir haben euch schon überall gesucht.

(Die anderen Kinder nicken.)

WEITERES KIND 1 Was habt ihr denn gemacht? Wo wart ihr?

WEITERES KIND 2 Warum seid ihr denn nicht hinterhergekommen? So groß ist das Museum nun auch wieder nicht.

MUSEUMSFÜHRER/IN Ihr habt euch unerlaubt von der Führung entfernt, das wird sicherlich ein Nachspiel haben.

KIND 3 *(stupst Kind 1+2 an)* Na, ganz gewiss ...

KIND 1+2+3 ... werden wir das nachspielen.

(Die drei Kinder lachen.)

LEHRER/IN Kommt jetzt, wir müssen zurück. Der Ausflug sollte schon längst vorbei sein. Eure Eltern werden sich Sorgen machen.

(Alle Beteiligten gehen langsam von der Bühne, die drei Kinder bleiben noch einen Moment.)

KIND 3 *(geht zum Bild)* Wir werden deine Geschichte weitererzählen, damit sie nie wieder in Vergessenheit gerät.

KIND 1+2+3 *(zusammen)* Versprochen!

(Die Kinder zwinkern dem Publikum zu und verlassen die Bühne ebenfalls. Ende.)

6.2 Der Künstler und sein Werk

Der Künstler

Seine Frau

Die Heldin

Rahmenhandlung 1: Die schöne Kunst

(wird vor Haupthandlung 1: Der Abschied gespielt)

Personen:

Der Künstler

Seine Frau

Die Heldin

Aufzug

(Der Vorhang öffnet sich, man sieht ein kleines Atelier, in dem ein Künstler vor einer großen Leinwand steht. Er malt gerade das Gemälde einer schönen jungen Frau in Ritterrüstung.)

DER KÜNSTLER *(atmet erleichtert auf)* Puh, nur noch ein paar Pinselstriche und dann habe ich es endlich geschafft. Ich hätte nicht gedacht, dass ich damit so schnell fertig werde.

SEINE FRAU *(von einem anderen Raum aus)* Schatz?
Bist du in deinem Atelier?

DER KÜNSTLER Ja! Ich bin hier!

(Die Frau kommt in das Atelier.)

SEINE FRAU Da bist du ja endlich. Arbeitest du immer noch an dem Bild? Es ist doch schon dunkel draußen.

DER KÜNSTLER Wirklich? Es ist schon Abend? Ich habe gar nicht gemerkt, dass ich schon wieder so lange gemalt habe...

SEINE FRAU Du bist wirklich unverbesserlich! Aber... was malst du da eigentlich? Ich habe das Bild vorher noch nie im Atelier gesehen. Ist das ein neuer Auftrag?

- DER KÜNSTLER Ja, ich habe einen neuen Auftrag angenommen und dieses Gemälde ist Teil davon. Kennst du die Vögte von Weida, meine Liebe?
- SEINE FRAU Nein, das sagt mir nichts. Sollte ich sie denn kennen? Sind das Prominente aus der Gegend?
- DER KÜNSTLER (*er lacht*) Was? Wirklich? Du kennst die Vögte von Weida nicht? Nun ich male gerade die Heldin einer Geschichte über die Vögte von Weida. Wenn du willst kann ich dir gerne erzählen, worum es geht. Du sagst doch immer, dass ich dir nichts von meiner Arbeit erzähle.
- SEINE FRAU (*lacht*) Sehr gern, mein Schatz... aber lass uns dabei doch ins Wohnzimmer gehen und etwas essen. Du brauchst sicherlich eine Pause, das wird dir guttun. Du kannst später ja noch weiterarbeiten, wenn du das wirklich möchtest.
- DER KÜNSTLER Es ist doch sowieso sinnlos dir zu widersprechen, oder? (*lacht*) Na gut, lass uns gehen. Ich erzähle dir derweil alles über die Vögte von Weida. Das ist eine ziemlich spannende Geschichte, weißt du?
- SEINE FRAU Na wehe sie ist nicht gut!

(Beide gehen aus dem Raum, kurze Zeit später kommt hinter dem Gemälde eine Frau hervor, die genauso aussieht, wie die Heldin auf dem Bild. Es ist die zum Leben erwachte Heldin aus der Geschichte. Sie steht zunächst da wie eine Puppe, erwacht aber scheinbar aus ihrem Schlaf, sobald ihr Vater und ihr Onkel auf die Bühne kommen.)

(Beginn Haupthandlung)

Rahmenhandlung 2: Das Ende

(wird nach Haupthandlung 6: Das Wiedersehen gespielt)

Personen:

Der Künstler

Seine Frau

(Der Künstler und seine Frau kommen zurück in das Atelier und sind in ein Gespräch vertieft.)

DER KÜNSTLER Und so, meine Liebe, hat die Heldin nicht nur ihren Vater gerettet, sondern auch ein Kloster befreit. Ist das nicht erstaunlich? Sie hat alles im Alleingang geschafft.

SEINE FRAU Eine wirklich erstaunliche junge Frau, das muss ich schon sagen! Jetzt kann ich verstehen, warum dir das Gemälde so viel bedeutet.

DER KÜNSTLER *(steht mit verschränkten Armen vor seinem Werk)* Das tut es wirklich. Ich werde es morgen in aller Frische zu Ende malen und

es wird sicherlich mein bisher bestes Werk werden. Jetzt, nachdem ich dir die Geschichte noch einmal erzählt habe, weiß ich wieder, wieso ich diesen Auftrag überhaupt angenommen habe.

SEINE FRAU *(legt ihm einen Arm um die Schulter, einen kurzen Augenblick lang schauen sie sich nur das Gemälde an)* Komm jetzt. Es ist spät. Und du willst doch für morgen ausgeschlafen sein.

DER KÜNSTLER Du hast recht... wie immer. Es nützt nichts, dir zu widersprechen.

(Beide gehen lachend aus dem Atelier und der Vorhang fällt. Ende.)

6.3 Ein Wochenende bei Oma

Personen:

Oma

Ihre beiden Enkelkinder Kind 1 und Kind 2

Rahmenhandlung 1: Das Buch

(wird vor Haupthandlung 1: Der Abschied gespielt)

Personen:

Oma

Ihre beiden Enkelkinder Kind 1 und Kind 2

(Der Vorhang öffnet sich, man sieht das gemütlich eingerichtete Lesezimmer einer alten Dame. Ein alter Sessel steht in der Mitte des Raumes, davor kann ein alter Teppich liegen. Ein Bücherregal steht neben dem Sofa und ist mit dicken, alt wirkenden Büchern vollgestopft. Die Szenerie wirkt dunkel, da es bereits Abend ist. Plötzlich kommen durch die Tür auf der einen Seite der Szenerie zwei Kinder hineingestürmt, hüpfen fröhlich herum und spielen Fangen. Hinter ihnen kommt langsamer eine alte Dame mit einer Tasse Tee herein. Die beiden Kinder toben um sie herum.)

OMA Ich dachte wirklich, dass ihr nach dem Tag im Zoo heute ausgepowert seid! *(lacht und lässt sich umständlich auf ihren Sessel fallen. Die Tasse Tee stellt sie neben sich. Danach macht sie es sich noch etwas gemütlicher, indem sie sich eine dicke Wolldecke auf die Beine legt. Die Oma seufzt erleichtert.)*

KIND 1 Komm schon Oma, du bist doch noch nicht müde, oder?

KIND 2 Der Abend hat doch gerade erst angefangen!

KIND 1 Genau! Wir können noch so viel unternehmen!

(Die Kinder reden sich gegenseitig in Rage und werden mit jedem Satz aufgeregter.)

KIND 2 Ja Oma, komm, lass uns draußen im Regen spielen.

KIND 1 Wir könnten draußen Fahrrad fahren!

KIND 2 Oder Kekse backen! Oder eine ganze Torte! Oder zwei!

KIND 1 Ja, oder wir bauen eine riesige Burg!

KIND 2 Wir könnten auch Ritter spielen!
Mit richtigen Schwertern!

KIND 1 Das klingt gut! Wir könnten dann noch einen Drachen
bauen, der unsere Burg angreift.

KIND 2 Und dann –

OMA *(hat mit der Zeit einen immer panischer werdenden Ge-
sichtsausdruck bekommen)*. Jetzt mal ganz langsam ihr
beiden, ich fürchte, eure Oma ist für all das heute wirk-
lich zu müde. Ich bin doch auch nicht mehr die Jüngste.

KIND 1 und KIND 2 Ohhh, Oma! Komm schon! *(traurig)*

OMA Es tut mir wirklich leid, Kinder. *(überlegt kurz)* Aber...
vielleicht habe ich etwas viel Interessanteres für euch.
(Kind 1), sei ein Schatz und hol deiner Oma aus dem
Bücherregal das große rote Buch. Du wirst es schon er-
kennen.

KIND 1 Natürlich!

*(Das Kind stürmt aufgeregt los und sucht das große rote Buch im Bü-
cherregal, bemerkt jedoch, dass es ganz oben ist. Nach einigen erfolg-
losen Sprüngen winkt er/sie seine/n beziehungsweise ihre/n Bruder/
Schwester heran. Die beiden flüstern kurz miteinander und planen, wie
sie das Buch herunterholen. Letztendlich machen die beiden kurzer-
hand eine Räuberleiter. Endlich halten sie das Buch in der Hand und
bringen es stolz ihrer Oma.)*

(Die Personen der Hauptgeschichte kommen auf die Bühne und stellen sich vor den Personen der Rahmenhandlung auf. Die Kinder und die Oma sollten das ganze Stück über auf der Bühne bleiben.)

Rahmenhandlung 2: Die Erkenntnis

(wird nach Haupthandlung 1: Der Abschied gespielt)

Personen:

Oma

Ihre beiden Enkelkinder Kind 1 und Kind 2

KIND 1 Was? Er ist wirklich fortgegangen? Einfach so?

OMA Ja, das ist er. Er wollte sie beschützen, wisst ihr.

KIND 2 Aber hat sie ihn denn nicht vermisst?

OMA *(melancholisch)* Sehr sogar, mein Kind. Doch sie konnte nichts tun.

(Kurze Stille in der sich alle gegenseitig anschauen.)

KIND 1 Aber er ist doch wiedergekommen, nicht wahr, Oma?

KIND 2 Ja, ein echter Ritter kommt immer zurück! Außerdem hat er es versprochen.

Oma *(lächelt wieder)* Das Ende einer Geschichte wird nicht verraten, meine Kleinen. Ihr wollt euch doch die Spannung nicht verderben lassen, oder? *(Sie beginnt sich wieder in das Buch zu vertiefen.)*

Rahmenhandlung 3: Blöde Ritter

(wird nach Haupthandlung 3: Siegesfest und Hinterhalt)

Personen:

Oma

Ihre beiden Enkelkinder Kind 1 und Kind 2

KIND 1 Oma, Oma... ich hab' eine Frage.

OMA Oh? Was ist denn?

KIND 1 Der Vater der Heldin hat doch gar nichts falsch gemacht,
... also haben diese Ritter und Damen ihn verpetzt,
nicht wahr?

OMA Ja, das haben sie leider getan.

KIND 2 Aber warum haben sie das gemacht?

OMA Sie waren einfach neidisch auf ihn.

KIND 1 Aber wieso denn?

OMA Na weil der König ihn so sehr mochte. Die anderen Ritter
wollten auch Aufmerksamkeit.

KIND 2 Und deswegen lügen sie? Das ist aber nicht richtig, oder?

OMA Nein, ganz und gar nicht. Aber keine Angst. Die Heldin
wird ihn schon retten!

Rahmenhandlung 4: Ab ins Kloster

(wird nach Haupthandlung 4: Die Konfrontation mit dem König gespielt)

Personen:

Oma

Ihre beiden Enkelkinder Kind 1 und Kind 2

KIND 2 Ja! Sie wird ihren Vater retten! Da bin ich mir ganz sicher!

KIND 1 *(zögernd)* Aber...hast du nicht gehört? Sie muss erst einmal in dieses verwunschene Kloster gehen. Was ist, wenn es dort wirklich spukt?

KIND 2 Oh... daran habe ich nicht gedacht. Na ja und wenn schon, sie wird es schaffen, nicht wahr, Oma?

OMA *(lacht)* Ihr seid ja ganz aufgeregt. Lasst uns schnell nachschauen!

Rahmenhandlung 5: Das Ende

(wird nach Haupthandlung 6: Das Wiedersehen gespielt)

Personen:

Oma

Ihre beiden Enkelkinder Kind 1 und Kind 2

OMA *(schlägt das Buch zu)* Und so, meine Lieben, hat die Heldin ihren Vater gerettet und gleichzeitig ein verwünschertes Kloster befreit! Hat euch die Geschichte gefallen?

KIND 1 Das war die beste Geschichte aller Zeiten!

KIND 2 Ja, Oma. Warum hast du uns die noch nie erzählt?
Ich will sie noch mal hören.

KIND 1 Ich auch... obwohl. Ich hab' eine bessere Idee.

KIND 2 Was meinst du?

KIND 1 Na was wohl? Komm, wir spielen die Geschichte einfach nach.

KIND 2 Oh ja! Das ist eine echt gute Idee. Mal sehen *(nachdenkend)*. Ich bin der König!

KIND 1 Und ich die Heldin! Vielleicht finden wir auf dem Dachboden noch ein paar alte Kostüme.

KIND 2 Komm schon!

(Die beiden Kinder rennen von der Bühne. Die Oma bleibt allein zurück und lächelt. Langsam steht sie auf und packt das Buch zurück in das Regal. Dann geht sie ganz langsam ebenfalls von der Bühne. Der Vorhang fällt. Ende)

6.4 Eine Geschichte unter Rittern

Personen:

Ritter Gawain

Ritter Tristan

Rahmenhandlung 1: Ritter Gawain und Ritter Tristan

(wird vor Haupthandlung 1: Der Abschied gespielt)

Personen:

Ritter Gawain

Ritter Tristan

Aufzug

(Der Vorhang öffnet sich, man sieht einen einzelnen Ritter an seinem Lagerfeuer sitzen und sich wärmen. Er sitzt auf einer Decke, neben ihm liegen sein Schwert, ein paar Taschen und Utensilien, wie ein Teller, eine Gabel und ein alter Topf.)

RITTER GAWAIN *(zittert)* Ich hab langsam wirklich das Gefühl, dass es draußen immer kälter wird. *(Er versucht sich am Feuer zu wärmen, jedoch scheint es ihm nicht wärmer zu werden.)* Und da redet mein König immer von der Klimaerwärmung. *(ingeschnappt)* Dem werd' ich was erzählen, wenn ich zurück komme.

(Plötzlich knackt etwas laut und Gawain fährt erschrocken hoch. Er wirft die Decke ab, in die er sich eingewickelt hat und greift hastig nach seinem Schwert, das er sehr ungeschickt aufnimmt.)

RITTER GAWAIN Halt! Wer ist da? Ich bin bewaffnet, also lasst den Unfug am besten gleich sein! Ich bin immerhin der drittbeste Schwertkämpfer am Königshof! Jaja, da staunt ihr nicht schlecht, was?

(Das Knacken wird lauter und Ritter Gawain weicht etwas zurück. Plötzlich kommt jedoch von der rechten Seite der Bühne ein weiterer Ritter auf die Bühne gelaufen, der die Hände zum Zeichen des Friedens nach oben hält.)

RITTER TRISTAN Na na, Ritter Gawain, mein alter Freund. Ich bin es doch nur, erinnerst du dich an mich? Wir waren doch zusammen in... ach-was-weiß-ich wie vielen Schlachten!

RITTER GAWAIN *(schaut etwas ungläubig)* Tristan? Bist das wirklich du? *(Er lässt das Schwert sinken und läuft seinem Freund dann entgegen.)* Tristan! Wie schön, dich zu sehen.

(Die beiden Ritter umarmen sich kurz.)

RITTER TRISTAN Es ist schön, dich zu sehen, mein Bester. Aber sag: Was machst du so ganz allein hier draußen?

RITTER GAWAIN Ich komme gerade von einem Feldzug und bin auf dem Weg zurück an den Hof meines Königs. Noch ein, zwei Tagesritte und ich bin endlich zu Hause. Aber setz dich doch, dann können wir in Ruhe reden.

RITTER TRISTAN Ich verstehe, ich bin auch gerade wieder auf dem Weg zurück in mein Dorf. Vielleicht sollten wir ab morgen ein Stück zusammen reiten.

RITTER GAWAIN (*freudig*) Sehr gern, mein alter Freund! Du musst wissen, mit mir zu reiten ist ein wahres Erlebnis. Ich kenne die besten Geschichten im ganzen Land, uns wird niemals langweilig werden.

RITTER TRISTAN (*erstaunt*) Ist das so? Na dann... erzähl doch am besten sofort eine! Dann glaube ich dir vielleicht. Wir könnten währenddessen auch noch ein bisschen Feuerholz suchen gehen. Wie wäre es?

RITTER GAWAIN (*erschrocken*) Eine Geschichte? Sofort? Na mal sehen... Oh ja, eine habe ich auf Lager. Bist du bereit? Diese Geschichte hat es in sich und dabei kennt sie eigentlich niemand!

(Gawain steht auf, nimmt einen Korb für das Feuerholz mit und geht zu Tristan.)

RITTER TRISTAN Lass hören! Wie heißt die Geschichte denn?

RITTER GAWAIN (*feierlich*) Sie heißt: »Die Vögte von Weida«! Pass gut auf, denn das ist eine ganz besondere Geschichte.

(Die beiden Ritter gehen aus der Szene, gerade so, als würden sie im anliegenden Wald Feuerholz suchen. Dabei tun sie pantomimisch so, als würden sie in ein Gespräch vertieft sein. Wenn die Ritter bei den nächsten Unterbrechungen durch die Rahmenhandlung wieder in die Szene laufen und ihren Text sprechen, haben sie Holzstöcke in der Hand, die sie zum Lager legen. Nachdem sie damit fertig sind, laufen sie wieder aus der Szene, um scheinbar noch mehr Stöcke zu holen.)

Rahmenhandlung 2: Die Erkenntnis

(wird nach Haupthandlung 1: Der Abschied gespielt)

Personen:

Ritter Gawain

Ritter Tristan

RITTER TRISTAN Es überrascht mich nicht, dass der Vater seinem König in den Kampf gefolgt ist. Ich hätte es auch so gemacht! Das ist doch immerhin die Pflicht eines edlen Ritters.

RITTER GAWAIN Das hab' ich mir schon gedacht, mein Bester. Ich hätte es wahrscheinlich nicht anders gemacht. Trotzdem, für seine Tochter war das Ganze sicherlich nicht so einfach, wie du es dir vielleicht vorstellst.

RITTER TRISTAN Oh, daran hab' ich noch gar nicht gedacht. Sie wird ihn sicherlich vermissen. Andererseits: Er kommt ja sicher bald wohlbehalten zurück, nicht wahr? Wenn er ein so erfahrener Ritter ist, wird ihm niemand etwas anhaben können.

RITTER GAWAIN Ganz so einfach wird es nicht sein... aber weiter in der Geschichte. Ich will ja nicht zu viel verraten.

Rahmenhandlung 3: Blöde Ritter

(wird nach Haupthandlung 3: Siegesfest und Hinterhalt)

Personen:

Ritter Gawain

Ritter Tristan

RITTER TRISTAN Das kann doch nicht wahr sein! Diese Ritter ... wieso haben sie den Vogt von Weida so hintergangen? Er hat nichts falsch gemacht!

RITTER GAWAIN Sie waren eben neidisch auf ihn, das ist alles. Das kennen wir doch alle nur zu gut.

RITTER TRISTAN Nur aus Neid jemandem zu schaden ... das ziemt einem Ritter nicht. Ich hoffe, dass sie ihre gerechte Strafe bekommen.

RITTER GAWAIN Bestimmt, mein Freund.

RITTER TRISTAN Du weißt doch, wie die Geschichte ausgeht.
Gib mir wenigstens einen Tipp. Ich ertrage es
nicht, dass Ritter so falsch sein können.

RITTER GAWAIN (*lacht*) Nein, du musst schon bis zum Ende
durchhalten.

Rahmenhandlung 4: Ab ins Kloster

(*wird nach Haupthandlung 4: Die Konfrontation mit dem König gespielt*)

Personen:

Ritter Gawain

Ritter Tristan

RITTER GAWAIN Und so ging die Heldin ins Kloster, bereit,
ihren Vater zu retten und dem Spuk ein Ende
zu bereiten.

RITTER TRISTAN Das wird sie sicherlich schaffen, so ein paar
Geister können ihr doch nichts anhaben...,
oder?

RITTER GAWAIN Hast du schon mal Geister gesehen?

RITTER TRISTAN Ich? Nein, nicht dass ich wüsste.

RITTER GAWAIN Die Heldin sicherlich auch nicht. Ob sie weiß,
worauf sie sich einlässt?

Rahmenhandlung 5: Das Ende

(wird nach Haupthandlung 6: Das Wiedersehen gespielt)

Personen:

Ritter Gawain

Ritter Tristan

RITTER TRISTAN Ich wusste es! Die Heldin hat ihren Vater gerettet und die Geister erlöst, trotz aller Widrigkeiten!

RITTER GAWAIN *(lacht)* Ja, das hat sie! Na? War das nicht eine gute Geschichte? Hab' ich zu viel versprochen?

RITTER TRISTAN Das hast du mit Sicherheit nicht! Das war die wahrscheinlich beste Geschichte, die ich bisher gehört habe. Das hätte ich gar nicht von dir erwartet.

RITTER GAWAIN *(lacht)* Da siehst du mal. Ich halte immer meine Versprechen. Oh, Ich habe eine tolle Idee: Lass uns jetzt anstoßen, auf die Vögte von Weida und vor allem die tapfere Heldin, mein Freund.

(Die beiden Ritter nehmen sich einen Humpen und stoßen fröhlich an.)

RITTER TRISTAN Auf die Vögte von Weida! Und darauf, dass diese Geschichte ab jetzt öfter erzählt wird.

6.5 In der Bücherei

Personenverzeichnis:

Kind 1

Vater des Kindes

Bibliothekar/in

Heldin

Mehrere andere Kinder

Rahmenhandlung 1: Das Schulprojekt

(wird vor Haupthandlung 1: Der Abschied gespielt)

Personen:

Kind 1

Vater des Kindes

Bibliothekar/in

Heldin

Mehrere andere Kinder

(Der Vorhang öffnet sich, man sieht eine alte Bücherei bestehend aus mehreren Regalen, ein paar Tischen und einem Informationsstand. Es sitzen mehrere Kinder auf den Stühlen oder suchen in den Regalen nach Büchern. An dem Informationsstand sitzt ein/e Bibliothekar/in und liest gelangweilt eine Zeitung. Plötzlich kommt ein Mädchen/ ein Junge mit ihrem/seinem Vater herein.)

- KIND 1 Muss das denn sein? Ich will meinen Samstagvormittag nicht in einer Bücherei verbringen.
- VATER Wieso bist du denn nur so schlecht gelaunt? Büchereien können wirklich spannend sein, weißt du. Außerdem musst du das Geschichtsprojekt nun einmal bis Montag fertigmachen. Worüber sollst du noch mal schreiben?
- KIND 1 Über eine interessante Geschichte aus dem Mittelalter. Etwas Langweiligeres kann es ja wohl kaum geben. Als ob es interessante Geschichten aus dem Mittelalter gibt. Da könnte ich ja auch gleich eine Geschichte aus der Steinzeit erzählen. Beides ist ähnlich lang vergangen.
- VATER Das stimmt doch nicht, das Mittelalter kann interessant sein. Früher hast du dich für Burgen, Ritter und Drachen noch interessiert. Du hast jedes Buch darüber gelesen und jeden Film geschaut. Wieso tust du das jetzt nicht mehr?
- KIND 1 (*genervt*) Was soll mir das Mittelalter schon beibringen? Irgendwo auf der Welt fällt gerade in dieser Sekunde ein Sack Reis um. Und mache ich deshalb gleich eine ganze Epoche daraus? Nein.
- VATER (*seufzt*) Na ja, ich hoffe du änderst deine Meinung. Vielleicht bringt dir der Vormittag in der Bücherei ja doch etwas. Ich hole dich dann in zwei Stunden wieder ab, in Ordnung?
- KIND 1 Wie du meinst.

VATER *(umarmt sein Kind)* Und bitte versuch, dich etwas auf das Thema einzulassen. Es kann nie schaden, etwas über die Vergangenheit zu wissen, weißt du?

KIND 1 Ist klar.

(Der Vater geht aus der Bücherei. Das Kind überlegt erst, ob es auch gehen soll, entscheidet sich dann aber lieber desinteressiert durch die Bücherei zu laufen. Letztendlich geht es zum Informationsstand.)

KIND 1 Hallo ... können Sie mir helfen? Ich suche die Bücher über das Mittelalter.

BIBLIOTHEKAR/IN

(schaut nicht von seiner/ihrer Zeitung auf; spricht sehr langsam und müde) Bücher über das Mittelalter sagst du? Ja, da haben wir schon ein paar da. Glaube ich jedenfalls. Gang 4 müsste das sein, wenn ich mich nicht irre.

KIND 1 Danke ... Sind sie vielleicht auch aus dem Mittelalter? Können Sie mir gleich helfen, etwas Passendes für mein Schulprojekt zu finden?

BIBLIOTHEKAR/IN

(schaut von seiner/ihrer Zeitung auf) Wie war das?

KIND 1 Schon gut. Danke für Ihre Hilfe.

(Kind 1 geht durch die Bibliothek und sucht Gang 4. Nach einer kurzen Suche hat er/sie den richtigen Gang gefunden.)

KIND 1 Na endlich, Gang 4. *(er/sie schaut die Masse an Bücher an, die sich vor ihm/ihr auftürmt)* Gut, ich weiß leider überhaupt nicht, wonach ich suchen sollte. Also fangen wir einfach mal mit diesen Büchern hier an. *(Er/Sie nimmt sich mit einem beherzten Griff so viele Bücher aus dem Regal, wie er/sie tragen kann und legt diese dann auf einen Tisch. Er/sie setzt sich hin und beginnt damit, die ersten Bücher gelangweilt durchzublättern.)* Das ist alles überhaupt nicht interessant. Das kann ich der Klasse auf keinen Fall vorstellen.

(Er/Sie blättert noch einmal durch einige Bücher und schiebt diese dann endgültig weg.)

KIND 1 Ich werde niemals eine interessante Geschichte aus dem Mittelalter finden. Wenn es so etwas überhaupt gibt. Ich sollte einfach wieder nach Hause gehen. Mittelalter, dass ich nicht lache.

(Er/Sie ist im Begriff aufzustehen und zu gehen, als plötzlich eine junge, modern gekleidete Frau mit einem Buch in der Hand zu seinem/ihrem Tisch kommt.)

HELDIN Entschuldigung, ich will dich nicht stören, aber ich habe gerade gehört, dass du eine interessante Geschichte aus dem Mittelalter suchst und offenbar nicht so richtig weißt, wie du so eine finden sollst. Hab' ich das richtig verstanden?

KIND 1 Ja leider, das haben Sie absolut richtig verstanden. Danke für die Zusammenfassung meines Lebens.

HELDIN Weißt du, ich kann dir vielleicht helfen. Ich wollte gerade dieses Buch hier zurückgeben, aber ich denke, dass du es gebrauchen könntest. Es handelt tatsächlich von einer schönen mittelalterlichen Geschichte, die heutzutage leider keiner mehr kennt.

KIND 1 *(er/sie lacht)* Es wird schon seinen Grund haben, warum niemand die Geschichte kennt, meinen Sie nicht auch? Aber danke. Ich nehme das als letzten Versuch. Es kann nicht schaden, zumindest in das Buch reinzuschauen.

HELDIN *(gibt ihm das Buch)* Du wirst es sicherlich nicht bereuen. Viel Erfolg bei deinem Schulprojekt. *(sie geht von der Bühne)*

KIND 1 *(setzt sich gerade an den Tisch, nimmt das Buch in die Hand und liest den Titel laut vor)* »Die Vögte von Weida« ... na ja, ich hab schon Schlimmeres gehört. *(er/sie schlägt das Buch auf und sieht zuerst ein Bild von der Heldin der Geschichte)* Hey ... die sieht genauso aus wie die Frau, die mir gerade das Buch gegeben hat. Nun ja, bis auf ihre Kleidung. Oder träume ich jetzt schon? *(er/sie schaut sich in der Bibliothek um, ob die Frau noch da ist)* Anscheinend ist sie gegangen ... seltsam. Ich schätze, ich habe keine andere Wahl, als diesem Buch eine Chance zu geben, wenn es langweilig ist, lasse ich es einfach hier liegen und gehe nach Hause. Also gut, dann wollen wir mal.

(Beginn der Haupthandlung, die/der Bibliothekar/in und die übrigen Kinder verlassen den Raum; nur noch Kind 1 bleibt zurück)

Rahmenhandlung 2: Die Erkenntnis

(wird nach Haupthandlung 1: Der Abschied gespielt)

Personen:

Kind 1

KIND 1 Also hat der Vater einfach seine Tochter zurückgelassen? Ich weiß nicht, ob das so richtig war. Andererseits hatte er ja auch keine andere Möglichkeit, wenn dieser König ihn unbedingt mitnehmen will. Bis jetzt ist die Geschichte gar nicht so schlecht, das muss ich ihr schon lassen. Mal sehen, wie es weitergeht.

Rahmenhandlung 3: Blöde Ritter

(wird nach Haupthandlung 3: Siegesfest und Hinterhalt)

Personen:

Kind 1

KIND 1 Diese Ritter haben den König wirklich nur angelogen, weil sie neidisch auf den Vater der Heldin waren? Das kann doch nicht wahr sein. Und sowas nennt sich Ritter. Hoffentlich kommt der Vogt von Weida bald wieder aus dem Kerker heraus... die Heldin wird ihn sicherlich befreien können.

Rahmenhandlung 4: Ab ins Kloster

(wird nach Haupthandlung 4: Die Konfrontation mit dem König gespielt)

Personen:

Kind 1

KIND 1 Ich weiß ja nicht, ob ich in ein verwünschtes Kloster gehen würde... was ist, wenn wirklich Geister dort drin sind? Hoffentlich schafft sie das, sie macht das alles doch nur, weil sie ihren Vater befreien will. Ich glaube langsam, dass ich diese Geschichte als mein Schulprojekt nehmen könnte. Obwohl, ich sollte vielleicht das Ende abwarten. Vielleicht kommt doch alles noch ganz anders...

Rahmenhandlung 5: Das Ende

(wird nach Haupthandlung 6: Das Wiedersehen gespielt)

Personen:

Kind 1

KIND 1 Sie hat es wirklich geschafft! Ich habe ja keine Sekunde an ihr gezweifelt, trotzdem bin ich froh, dass ich richtig lag. *(er/sie nimmt das Buch feierlich in die Hand und starrt lange auf den Einband)* »Die Vögte von Weida« ... das ist dann also die Geschichte, die ich am Montag der ganzen Klasse vorstellen werde. Ich hätte nicht gedacht, dass ich noch eine interessante Geschichte aus dem Mittelalter finde, aber zum Glück kam diese Frau und hat mir geholfen.

KIND 1 *(er/sie schaut sich noch einmal nach ihr um)* Sie hat wirklich genauso ausgesehen, wie die Heldin der Geschichte ... kann es sein, dass sie es wirklich selbst war? Hat sie mir vielleicht das Buch gegeben, um mir zu zeigen, dass Geschichten aus der Vergangenheit doch spannend sein können? Wollte sie vielleicht, dass ich ihre Geschichte weitererzähle, damit sie nicht mehr vergessen bleibt?

(Er/Sie überlegt angestrengt, lächelt dann und läuft mit dem Buch in der Hand von der Bühne; die Heldin in ihrem neuzeitlichen Outfit kommt noch einmal auf die Bühne, schaut dem Kind hinterher und geht dann ebenfalls ab. Ende.)

6.6 Der Minnedienst

Personenverzeichnis:

Ein Ritter

Ein edles Fräulein

Rahmenhandlung 1: Der Ritter und das Fräulein

(wird vor Haupthandlung 1: Der Abschied gespielt)

Personen:

Ein Ritter

Ein edles Fräulein

(Der Vorhang öffnet sich, man sieht einen Garten, in dessen Mitte eine Bank steht. Dort sitzt ein schönes junges Fräulein, das sich die Haare kämmt. Plötzlich kommt ein Ritter auf die Bühne und verbeugt sich vor ihr und kniet sich danach auf den Boden.)

RITTER Herrin, erlaubt mir, dass ich Euch meinen Minnedienst gebe.

FRÄULEIN (*geschmeichelt*) Fahrt fort, ehrenwerter Ritter. Ich bin gespannt, wie Ihr meine Aufmerksamkeit gewinnen wollt.

(*Der Ritter ist sichtlich aufgeregt, fängt dann aber doch an, ein Minnelied vorzutragen.*)

RITTER *Gelobt die Stunde, da ich sei erkannte,
Die Leib und Seele mächtig mir bezwungen,
Wo ich gebannt zu ihr die Sinne wandte,
Die sie durch ihre Tugend mir entrungen!
Dass ich ihr folgen muss, nicht anders kann,
Das wirkte ihre Schönheit, ihre Güte
Und ihres Lachemundes rote Blüte.²*

FRÄULEIN (*verwirrt*) Vielen Dank aber... wie war das? Könnt Ihr das noch einmal wiederholen? Das waren sehr viele Worte auf einmal.

2 Aus »Erstes Erblicken« von Walter von der Vogelweide. Nachgedichtet von Richard Zoozmann.

RITTER *(ebenfalls verwirrt, fängt aber noch einmal an)*
Gelobt die Stunde, da ich sei erkannte,
Die Leib und Seele mächtig mir bezwungen,
Wo ich gebannt zu ihr die Sinne wandte,
Die sie durch ihre Tugend mir entrungen!
Dass ich ihr folgen muss, nicht anders kann,
Das wirkte ihre Schönheit, ihre Güte
Und ihres Lachemundes rote Blüte.

FRÄULEIN Lachemund? Wie? Ich... könntet Ihr nicht noch einmal anfangen? Ich achte jetzt auf jedes Wort, versprochen. Ich habe es fast.

RITTER *(wird langsam ungeduldig)*
Gelobt die Stunde, da ich sei erkannte,
Die Leib und Seele mächtig mir bezwungen,
Wo ich gebannt zu ihr die Sinne wandte,
Die sie durch ihre Tugend mir entrungen!
Dass ich ihr folgen muss, nicht anders kann,
Das wirkte ihre Schönheit, ihre Güte
Und ihres Lachemundes rote Blüte.

FRÄULEIN *(lächelt zunächst glücklich, lässt die Fassade dann aber fallen)* Es tut mir leid, aber so wird das nichts. Ich verstehe nur Bahnhof. Diese Reime sind ja ganz schön aber Ihr könnt Euch doch nicht einfach vor mich hinknien und so etwas aufsagen. Das ist zu viel des Guten. Ihr müsst meine Gunst schon anders gewinnen, oder ist das alles, was Ihr Euch ausgedacht habt?

RITTER Nein, natürlich nicht, mein Fräulein. Ich ... ich habe noch eine interessante Geschichte vorbereitet, um Euch die Langeweile zu vertreiben. Ich habe diese Geschichte auf einer meiner zahlreichen Reisen durch das Königreich gehört und wusste sofort, dass ich sie Euch erzählen muss.

FRÄULEIN Eine Geschichte? Wovon handelt sie denn?

RITTER Sie handelt von mutigen Rittern, einer tapferen jungen Frau und Geistern!

FRÄULEIN Geister? Ich liebe Geister! (*überlegt*) Na schön, ich gebe Euch noch eine Chance. Lasst uns durch den Garten spazieren und Eure Geschichte anhören. Ich hoffe für Euch, dass sie wirklich meine Zeit wert ist.

RITTER Ihr werdet erstaunt sein, meine Dame, versprochen!

(Der Ritter bietet ihr seinen Arm an. Gemeinsam laufen die beiden auf einer Seite von der Bühne.)

Rahmenhandlung 2 : Die Erkenntnis

(wird nach Haupthandlung 1: Der Abschied gespielt)

Personen:

Ein Ritter

Ein edles Fräulein

(Der Ritter und das Fräulein kommen von einer Seite der Bühne gemeinsam hereingelaufen. Während sie miteinander sprechen laufen sie langsam weiter, so, als würden sie durch einen Garten spazieren und sich unterhalten.)

FRÄULEIN *(erstaunt)* Und der Vater dieses Mädchens ist wirklich mit dem König mitgegangen? Das ist sehr mutig von ihm, ein bisschen tut mir seine Tochter aber schon leid.

RITTER Ich verstehe Euch nur zu gut, aber die Aufgabe eines Ritters ist es nun einmal, mit dem König fortzugehen, wenn dieser ihn braucht.

FRÄULEIN Vielleicht habt Ihr recht. Ich hoffe, dass der Vater des Mädchens wohlbehalten zurückkehren wird.

(Der Ritter und das Fräulein gehen auf der anderen Seite der Bühne ab.)

Rahmenhandlung 3: Blöde Ritter

(wird nach Haupthandlung 3: Siegesfest und Hinterhalt)

Personen:

Ein Ritter

Ein edles Fräulein

(Der Ritter und das Fräulein kommen erneut hereingelaufen.)

RITTER Wie Ihr seht, sind nicht alle Ritter so anständig wie ich. Diese da haben den Vater des Mädchens einfach beim König für etwas verpiffen, was er überhaupt nicht gemacht hat. Das muss man sich mal vorstellen.

FRÄULEIN Ich kann es noch immer nicht fassen, solche Männer sollten sich nicht Ritter nennen dürfen. Ritter machen immer das Richtige und handeln niemals aus Neid. Ich sage Euch, wenn diese Rüpel am Ende gewinnen sollten, dann werde ich mir nie mehr eine Geschichte von Euch anhören, dass das klar ist!

RITTER *(lacht nervös)*

(Der Ritter und das Fräulein gehen ab.)

Rahmenhandlung 4: Ab ins Kloster

(wird nach Haupthandlung 4: Die Konfrontation mit dem König gespielt)

Personen:

Ein Ritter

Ein edles Fräulein

(Der Ritter und das Fräulein kommen auf die Bühne.)

FRAÜLEIN Dieses Mädchen ist wirklich beeindruckend, jetzt nimmt sie es auch noch mit Geistern auf! Ich glaube, ich hätte zu viel Angst davor. Habt Ihr schon einmal einen Geist gesehen, werter Ritter?

RITTER *(lügt offensichtlich, um dem Fräulein zu gefallen, er stottert)* Na-na-natürlich, was denkt Ihr denn? Ich habe schon Millionen Geister getroffen! Und sie konnten mir alle nichts anhaben!

FRAÜLEIN Oh, wirklich? Wie sahen diese Geister denn aus?

RITTER *(unsicher)* Na ja, wie Geister eben aussehen! Ihr wisst schon, weiße Bettlaken mit Augen. Das ist doch allgemein bekannt.

(Kurze Stille)

FRAÜLEIN Ihr habt noch nie einen Geist gesehen, habe ich nicht recht?

RITTER Nein.

(Der Ritter und das Fräulein gehen ab.)

Rahmenhandlung 5: Das Ende

(wird nach Haupthandlung 6: Das Wiedersehen gespielt)

Personen:

Ein Ritter

Ein edles Fräulein

(Der Ritter und das Fräulein kommen auf die Bühne.)

FRÄULEIN Oh wie wunderbar! Die Heldin hat es wirklich geschafft. Sie hat ihren Vater wirklich retten können. Und dabei hat sie tatsächlich noch die Geister erlöst. Was für eine Geschichte!

RITTER Habe ich zu viel versprochen, mein Fräulein? Diese Geschichte war einzigartig, nicht wahr?

FRÄULEIN Das war sie, ich muss sagen, Ihr habt mich beeindruckt, Herr Ritter. Ich habe nicht damit gerechnet, dass Eure ach-so-tolle Geschichte wirklich so spannend sein würde.

RITTER Und? Was sagt Ihr? Darf ich Euch bald wieder eine Geschichte erzählen? Ich würde mich wirklich sehr darüber freuen.

FRÄULEIN Das werde ich Euch sagen, wenn Ihr mir diese Geschichte von den Vögten von Weida noch einmal erzählt habt. Am besten jetzt gleich, was meint Ihr? Klingt das nicht nach Spaß? *(sie packt ihn am Arm und zieht ihn weiter)*

RITTER Was? Jetzt gleich? In Ordnung, wenn Ihr meint...

Aufbau des Theaterstücks

Die dramaturgische Struktur eines Stückes zu kennen, ist ein wichtiger Faktor für eine gelungene Inszenierung. Um diese deutlich zu machen, sei hier der innere Aufbau nach einem Schema von Ursula Ulrich aufgezeigt. Anhand dieser Struktur kann man als Spielleiter*in gut erkennen, welche Szenen besonders wichtig für die Handlung sind. Dementsprechend kann man Szenen auf der Bühne markant umsetzen oder dem Publikum einen Moment der Ruhe geben.

| Eröffnung | Rahmenhandlung |
|-----------------------------------|------------------------------------|
| <i>Ausgangssituation</i> | Familie auf dem Hof |
| <i>Erregendes Moment</i> | Ankunft König, Abschied des Vaters |
| <i>Erste Szene der Steigerung</i> | Kampf gegen feindliche Ritter |
| <i>Steigerung</i> | Lobrede des Königs auf den Vater |

| Eröffnung | Rahmenhandlung |
|---|--|
| <i>Gegenspiel</i> | Neid der anderen Ritter und Damen |
| <i>Zweite der Szene der Steigerung</i> | Beschuldigung des Vaters durch die Ritter |
| <i>Höhepunkt</i> | Vater wird in Kerker geworfen, Heldin erfährt davon und geht zum König |
| <i>Ergebnis des Höhepunktes</i> | der König stimmt einem Deal zu: der Vater der Heldin wird freigelassen, wenn diese das Kloster erlöst |
| <i>Stark hervortretende Mittelszene</i> | Heldin gelangt zum Kloster |
| <i>(scheinbare) Gelegenspieler</i> | die Heldin findet die Geister, vor denen sie zunächst Angst hat; sie helfen ihr jedoch bereitwillig und geben ihr das Siegel des Großvaters des Königs |
| <i>Fallende Handlung</i> | die Heldin gelangt zum König und scheint ihren Vater gerettet zu haben |
| <i>Umkehr</i> | dort wird sie zu einem Zweikampf herausgefordert, der endgültig klären soll, ob sie ihren Vater zurückbekommen darf |
| <i>Spannung aufs Neue</i> | Kampf |
| <i>Neuer Angriff</i> | die Heldin besiegt den Ritter, ohne wirklich zu kämpfen |
| <i>Ergebnis</i> | die Heldin kann ihren Vater befreien |
| <i>Schlussbehandlung</i> | Rahmenhandlung |

Die Gestaltung des Theaterstücks

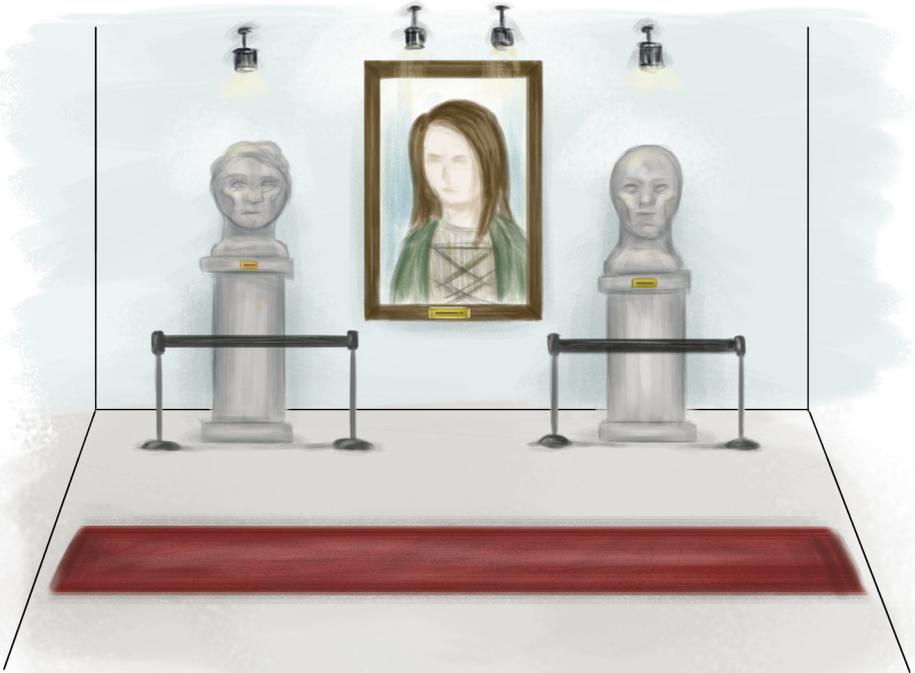
8.1 Die Bühnenbilder

Die Bühnenbilder sind so gestaltet, dass es ein Grundbühnenbild (meistens der Raum der Rahmenhandlung) gibt, das nur durch kleinere Akzente verändert wird. Diese Akzente sind beispielsweise die Throne für das Königspaar der Haupthandlung, die einfach auf das Bühnenbild von als Diener*innen verkleideten Kindern getragen werden können. Das soll dazu dienen, dass es weniger Materialkosten/Aufwand beim Umräumen gibt und gleichzeitig die optische Qualität gewahrt wird, indem sich vor allem auf eine Szenerie konzentriert wird. Zudem wirkt das Zusammenspiel von Moderne und mittelalterlichen Akzenten, das dadurch auf der Bühne entsteht, für den Betrachtenden umso interessanter. Der Fokus liegt bei diesem Stück eher auf den Requisiten, als auf Bühnenbildwechsel. Eine optische Annäherung an das Mittelalter wird durch Kostüme und altertümliche Requisiten erreicht, nicht unbedingt durch das Bühnenbild. Somit wirkt das Stück geradliniger und

kann problemlos auch an kleinen Orten aufgeführt werden. Zudem fallen die störenden Umbausequenzen weg. Eine Pause kann trotzdem in das Stück integriert werden, falls die Darsteller diese benötigen sollten. Zu empfehlen ist hierbei eine Pause zwischen Haupthandlung 4 und 5.

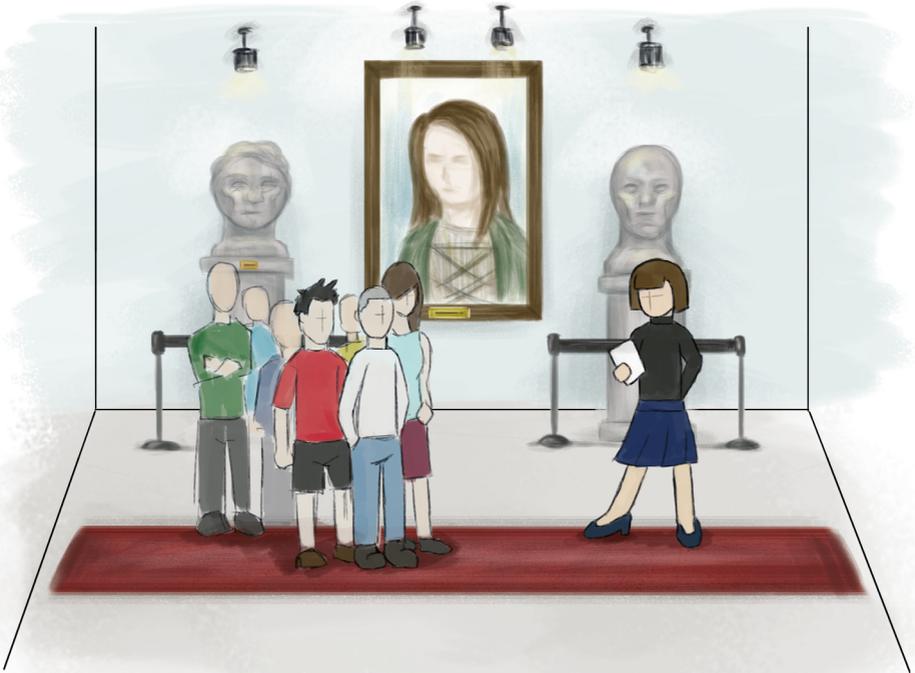
Optisch möchte ich mich mit diesem Stück stark an den bestehenden konventionellen »mittelalterlichen« Motiven orientieren, um den Schülern*innen keine zu abstrakte Sicht auf das Mittelalter zu geben. Das bedeutet, dass mit altbekannten Motiven wie dem roten Samtumhang für den König und der Schellenkappe für den Hofnarren gearbeitet werden darf. Das Bühnenbild ist einfach, aber modern gehalten. Wichtig ist, dass mit kleinen Tricks (Tücher, Lichter, etc.) sehr schnell die Atmosphäre verändert werden kann, beispielsweise bei der Szene der Geister. Wenn diese materiellen Möglichkeiten hierfür aber nicht vorhanden sind, kann auch mit Projektionen (Beamer), Taschenlampen oder ähnlichem gearbeitet werden. Denkbar für die Gestaltung von Atmosphäre sind auch zusätzliche Statistenrollen, zum Beispiel Wachen für den König oder weitere Geister ohne Sprechensatz.

Nachfolgend möchte ich für die von mir entworfenen Bühnenbildkonzepte jeder Rahmenhandlung, die als Orientierung dienen können (aber nicht müssen!), kurze Impulse zur Umsetzung geben. Bei der Umsetzung von Bühnenbildern ist stets zu beachten, dass vor allem kleine, liebevolle Details eine Atmosphäre schaffen, auf die sich der Zuschauer gern einlässt. Es kommt nicht unbedingt darauf an, dass das Bühnenbild laut, schrill, teuer oder besonders bunt wirkt, sondern, dass der Raum möglichst liebevoll und an der Realität orientiert eingerichtet ist.



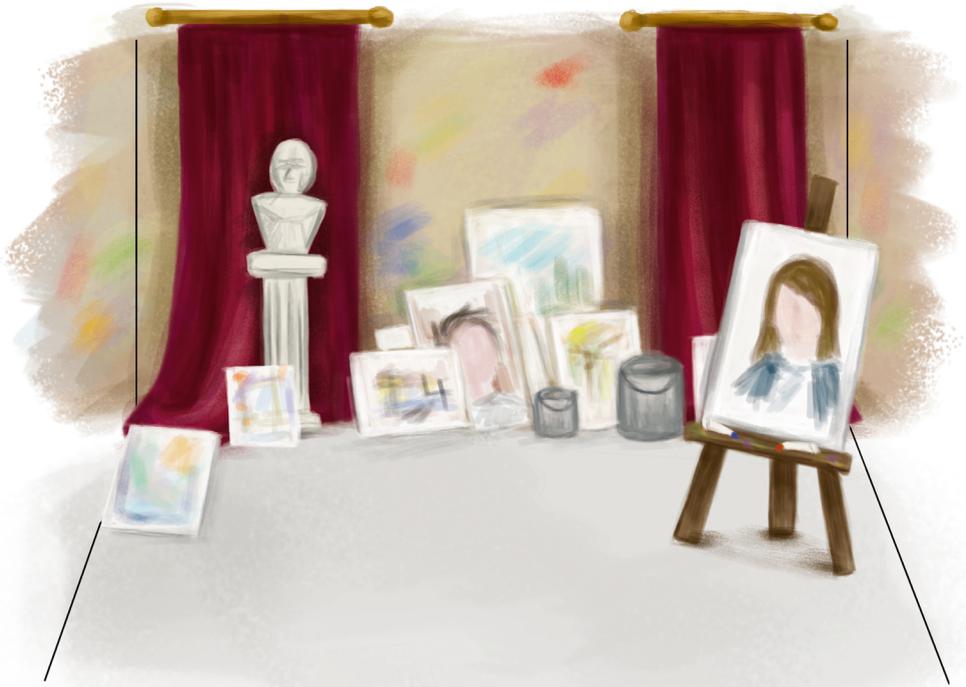
Das Gemälde wird lebendig

Der zentrale Punkt dieser Inszenierungsversion ist ein gemütlich eingerichteter Ausstellungsraum eines auf den ersten Blick nicht allzu ungewöhnlich wirkenden Museums. Man sieht Skulpturen und Büsten, die den Besuchern präsentiert werden. In der Mitte des Raumes thront das Gemälde der Heldin der Hauptgeschichte, das den Betrachtern des Bühnenbildes sofort ins Auge fällt. Umso irritierender wirkt es, wenn man um die Ignoranz der*des Museumsführers/in erfährt, der*die dieses Gemälde unter keinen Umständen mit in die Führung einbauen



will, da er*sie es für vollkommen unwichtig hält. Zudem erinnert das Bild im Mittelpunkt der Szenerie das Publikum während des gesamten Stückes immer wieder daran, dass das Mädchen auf dem Gemälde Außergewöhnliches vollbracht hat.

Es gibt im Museum Versteckmöglichkeiten (Skulpturen, denkbar sind auch zusätzliche Bänke), hinter denen sich die Kinder der Rahmenhandlung während der Haupthandlung aufhalten können. So können sie während der Szenenwechsel schnell auf die Bühne kommen.



Der Künstler und sein Werk

Bei dieser Rahmenhandlung geht es vor allem um zwei wichtige Beziehungen: Die Beziehung des Künstlers zu seinem neuesten Werk und die Beziehung des Künstlers zu seiner Frau. Im Mittelpunkt steht der Künstler, dessen Atelier ich deshalb als Grundlage für das Bühnenbild gewählt habe. Der Raum steht voller, teilweise nicht fertig gestellter, Bilder auf Leinwänden, einer Skulptur, an der der Künstler offensichtlich schon länger arbeitet und dem Gemälde, an dem er zurzeit eifrig



werkelt: das Portrait der Heldin. Lange, rote Samtvorhänge lassen den Raum wertvoll wirken, als Kontrast dazu sind an den Wänden überall Farbleckse zu sehen und die bereits erwähnten unfertigen Bilder stapeln sich regelrecht an den Wänden des Ateliers. Sofort, wenn man das Bühnenbild sieht, spürt man eine gewisse Versprochenheit und Eigenheit des Künstlers und erkennt, wie sehr er sich in seine Arbeit vertiefen kann.



Ein Wochenende bei Oma

Bei diesem Bühnenbild steht die Geborgenheit und Gemütlichkeit, die das Zimmer einer Oma Kindern oft vermittelt, im Vordergrund. Der Raum wirkt warm, schrullig aber keinesfalls veraltet. Um mehr Atmosphäre einzubauen, können Bilder der Oma und ihrer Enkelkinder an den Wänden hängen oder Spielzeuge wahllos im Raum verteilt werden. Wichtig für diese Rahmenhandlung ist aber vor allem der gemütliche Sessel auf der einen und das große Bücherregal auf der anderen Seite der Bühne.



Da diese Rahmenhandlung erzählt, dass die Geschichte, die Oma vorliest, lebendig wird, während die Enkelkinder sie hören, sollten zudem Sitzmöglichkeiten für die Enkelkinder vorhanden sein (beispielweise Sitzkissen).



Eine Geschichte unter Rittern

Das Bühnenbild dieser Rahmenhandlung zeigt einen Wald, in dessen Mitte ein Lagerfeuer lodert. Um das Lagerfeuer herum liegen Baumstämme als Sitzmöglichkeiten für die Ritter. Zudem können dort auch Taschen und Decken sein, die eine gemütliche Atmosphäre erzeugen.



Wichtig ist, dass der Hintergrund dunkel gehalten ist, um eine nächtliche Szenerie zu gestalten. Dies kann zum Beispiel durch Tücher oder eine große Wand aus Pappe, Holz oder Kunststoff in blau oder schwarz geschaffen werden. Sterne können an diesen Materialien befestigt oder aufgemalt werden, um die Atmosphäre weiter zu verstärken.

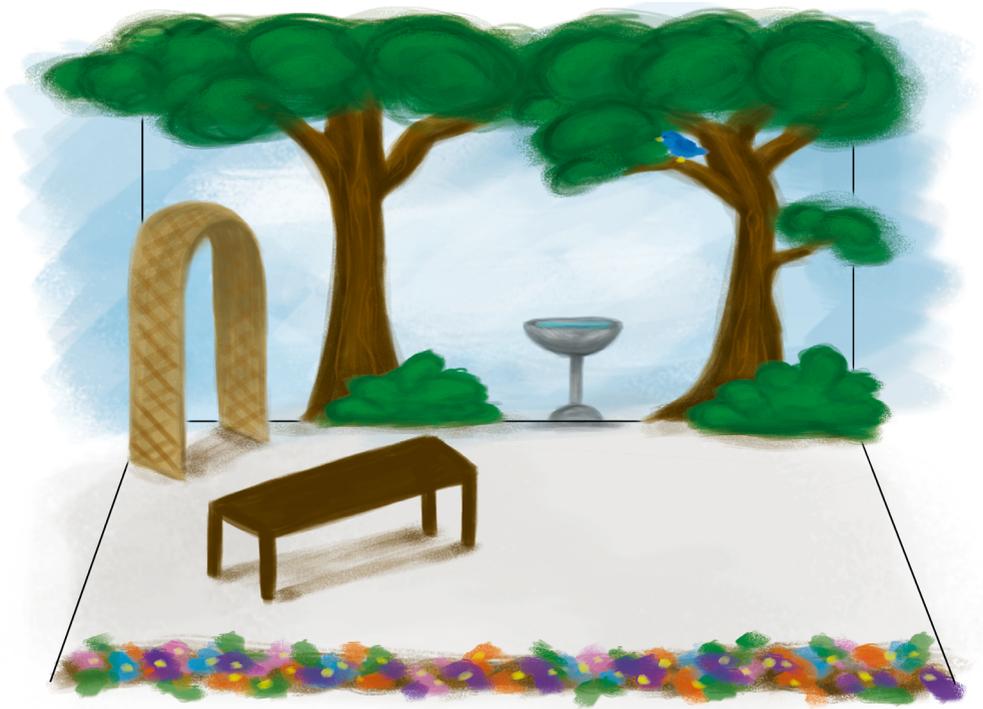


In der Bücherei

Dieses Bühnenbild zeigt eine etwas veraltet wirkende Bücherei mit vollgestopften Regalen und mehreren kleinen Arbeitsplätzen für Besucher, auf denen als Detail beispielsweise beschriebene/zerknüllte Zettel oder aufgeschlagene Bücher liegen können. Gern kann diese Bücherei etwas schrullig und nostalgisch wirken, was durch den Einsatz von Holzregalen, Lampen und Sesseln verstärkt werden kann.



Wichtig ist zudem der Arbeitsplatz des*der Bibliothekars*in, der in einer Ecke der Bühne stehen sollte, damit der Abgang dieser Rolle unkompliziert gestaltet werden kann. Auch bei diesem Arbeitsplatz kann man mit einfachen Mitteln (Bilderrahmen, Ordner, Hefter, Locher, abgegebene Bücher) arbeiten, um dem Bühnenbild eine gewisse Realistik zu verleihen.



Der Minnedienst

Der zentrale Punkt dieser Rahmenhandlung ist ein romantisch wirkender Garten, der als Zeitvertreib für die hohen Damen dient. Wichtig für dieses Bühnenbild ist eine kleine Bank, auf der das Fräulein sitzt und den Brunnen anschaut, der in der hinteren Mitte der Bühne steht.



Um die reale Atmosphäre eines Gartens zu erzeugen, kann entweder mit echten oder von den Kindern gebastelten Blumen und Pflanzen gearbeitet werden.

8.2 Kostüme und Requisiten

Mit den Kostümen verhält es sich ähnlich wie mit den Bühnenbildern. Diese dürfen so aufwendig wie möglich gestaltet werden, können aber auch einfach gehalten sein, indem die eigene Kleidung der Schüler*innen einbezogen und nur durch Akzente (Broschen, Schleifen, Umhänge aus altem Stoff) aufgewertet wird. Hier darf auch die Kreativgruppe künstlerisch aktiv werden, indem eigene Kostümteile gebastelt werden. Wichtig ist hierbei, eine optische Annäherung an das Mittelalter wenigstens anzustreben: Auch wenn nicht für jedes Kind ein Kostüm gekauft werden kann, ist es doch für die Optik des Stückes wichtig, dass die Kinder nicht in ihren normalen Jeans auf die Bühne kommen. Versuchen Sie, gemeinsam mit den Kindern kreativ zu werden und (fast) alltägliche Kleidung aufzuwerten, indem mit den erwähnten Akzenten gearbeitet wird.

Das Nähen von Kostümen ist ebenfalls nicht immer notwendig. Auch mit einfachen Stoffbahnen, die gewickelt, drapiert oder übergeworfen werden, sind große Veränderungen möglich. Natürlich ist es auch denkbar, die Kinder eigene Kostüme mitbringen zu lassen oder engagierte Eltern einzubinden.

8.3 Kreative Varianten des Theaterstücks

Die kreativen Varianten des Theaterstücks sollen den Schulen noch mehr Möglichkeiten geben, das Stück auf die jeweiligen Bedürfnisse und Ansprüche der Klasse zuzuschneiden. So geben die Varianten zum Beispiel bessere Möglichkeiten zur Heranführung der Kinder an das

Thema Theater oder dienen dazu, kreative Arbeiten hinter der Bühne (Bastelarbeiten) weiter zu fördern. Bei diesen kreativen Varianten ist es empfehlenswert, die Rahmenhandlungen nicht mit einzubauen, sondern sich nur auf die Hauptgeschichte zu konzentrieren.

Das Theaterstück als »Maskenball«

Masken helfen beim Erwerb von Bühnenselbstbewusstsein. Sie verschleiern die eigene Persönlichkeit und geben mehr Freiheit, eine Figur zu entwickeln. Für die Schauspieler der Hauptgeschichte können deshalb in kreativer Arbeit Masken entwickelt werden, die zu der jeweiligen Figur passen.

Eine weitere Alternative, die die Rahmenhandlung mit einbezieht, wäre es, den Schauspieler*innen der Hauptstory ebenfalls Masken zu geben, diese aber während des Stücks »bröckeln« zu lassen. Der Hintergrund dieser Variante ist es, die langsame Vertrautheit der Personen der Rahmenhandlung mit der Geschichte zu zeigen, indem die Masken der ihnen zunächst unheimlich vorkommenden mittelalterlichen Figuren langsam fallen. Je weiter die Masken bröckeln, desto mehr nähert sich die Rahmenhandlung an die Hauptgeschichte an und verbindet Gegenwart und Vergangenheit. Um diesen Effekt der Masken zu erzeugen wäre es nötig, verschiedene Ausführungen der jeweiligen Maske zu basteln, die sich darin unterscheiden, dass die Maske noch vollständig ist, anfängt zu brechen oder bereits signifikant bröckelt. Während des Stücks wechseln die Schauspieler hinter der Bühne dann diese Masken und geben dem Publikum somit nach und nach den Blick auf die Person hinter der Maske frei.

Die Geschichte als Schattenspiel

Diese kreative Variante ist vor allem für Klassen geeignet, die noch nie mit dem Theater in Berührung gekommen sind. Das Schattenspiel, also das Aufführen des Stückes hinter einem Vorhang mit Beleuchtung von hinten, kann eine gute Einstiegsmöglichkeit sein, um den Kindern die Scheu vor der Bühne zu nehmen. Dadurch dass der Vorhang eine räumliche Begrenzung zwischen Zuschauern und Schauspielern darstellt, kann freier agiert werden. Zudem fühlen sich die Schauspieler*innen »anonymer« und haben somit weniger Angst, Fehler zu machen. Zu beachten ist aber, dass auf Grund der fehlenden visuellen Darstellung besonders auf die akustische Untermalung (Stimmen, Musik, etc.) des Stückes geachtet werden sollte. Auch müssen die Kinder bei einem Schattenspiel »größer« spielen, das heißt, dass Gesten und Bewegungen sehr viel ausladender sein dürfen als auf der normalen Bühne. Da die Zuschauer die Mimik der Kinder nicht sehen, ist es besonders wichtig, Handlungen und Bewegungen zu betonen. Auch kann diese Variante gut in Proben genutzt werden, um die Angst zu nehmen und langsam an das freie Agieren auf der Bühne heranzuführen.

Die Geschichte als Hörbuch

Natürlich gibt es auch die unkonventionelle Möglichkeit, das Stück nicht auf der Bühne aufzuführen, sondern die Geschichte als Tondokument aufzunehmen. Dies bietet sich an, wenn die Schüler*innen neue Medien ausprobieren möchten, handwerkliche Arbeit aber eher scheuen und zudem technische Möglichkeiten und Fähigkeiten (Tonspur schneiden, Musik einfügen) vorhanden sind. Auch diese Option

bietet viele interessante Möglichkeiten, da die Arbeit an einem Hörbuch andere schauspielerische Akzente voraussetzt als das Agieren auf einer Bühne.

Optionale Erweiterungen des Stücks mit Blick auf die Begabungen der Kinder

Die Rahmenhandlungen und das Stück selbst sind so geschrieben, dass sie erweiterbar sind, das heißt, dass Lehrkräfte auch kleinere Szenen einfügen können, um die jeweiligen Talente ihrer Klasse optimal hervorzuheben und die Vorführung des Stücks umso eindrucksvoller zu gestalten. So können etwa beim Übergang zwischen zwei Szenen oder zum Unterstreichen einzelner Momente sehr gut musikalische Zwischenspiele von interessierten Kindern eingebaut werden, egal ob selbst auf Instrumenten gespielt wird oder passende Lieder herausgesucht und abgespielt werden. Auch eigene Tänze oder Gesänge sind gerade im mittelalterlichen Setting einfach einzubauen und beleben sowohl die Proben als auch die Aufführung. Ebenso können sportliche Elemente (Turnen, Jonglieren, etc.) hinzugefügt werden.

In folgenden Szenen bietet sich eine solche optionale Erweiterung an:

- ✓ bei der Ankunft des Königs
- ✓ bei der Siegesfeier des Königs nach der Schlacht
- ✓ während der Generalaudienz des Königs
- ✓ beim Abschied der Heldin von ihrem Onkel
- ✓ nachdem die Geister die Heldin geweckt haben
(Tänze/Gesänge der Geister)

- ✓ nach der Rückkehr der Heldin (vermeintliches Happy End bevor der Ritter sie zum Kampf herausfordert)
- ✓ beim Happy End / Fest

Literatur und Fotonachweis

Anklam, Sandra; Meyer, Verena; Reyer, Thomas: Didaktik und Methodik in der Theaterpädagogik. Szenisch-Systemisch: Eine Frage der Haltung!? Seelze 2018.

Buschmann, Frank: »Die Vögte von Weida« des Johannes Grundemann in Leipzig, Universitätsbibl., Ms 1279.
In: Zeitschrift für deutsches Altertum und deutsche Literatur.
Stuttgart 2017, S. 328-350.

Fritz, Jürgen: Theorie und Pädagogik des Spiels.
Eine praxisorientierte Einführung.
Weinheim und München 1993, S. 160 f.

Hoppe, Hans: Theater und Pädagogik. Grundlagen, Kriterien, Modelle pädagogischer Theaterarbeit. Berlin 2011, 2. Auflage.

Höhn, Jessica: Theaterpädagogik. Grundlagen, Zielgruppen, Übungen. Leipzig 2018, 2. Auflage.

Hruschka, Ole: Theater machen. Eine Einführung in die theaterpädagogische Praxis. Paderborn 2016.

Mierke, Gesine: Die Vögte von Weida im Kontext der Überlieferung. In: Fasbender, Christoph; Mierke, Gesine (Hrsg.): Das Vogtland, die Vögte und die Literatur des Mittelalters. Stuttgart 2020.

Nix, Christoph; Sachser, Dietmar; Streisand, Marianne (Hrsg.): Lektionen 5, Theaterpädagogik. Berlin 2012.

Reiss, Joachim: Theater in der Schule? In: Hofmann, Christel; Israel, Annett (Hrsg.): Theater spielen mit Kindern und Jugendlichen. Konzepte, Methoden, Übungen. Weinheim und München 1999, 4. Auflage, S. 91-97.

Ulrich, Ursula: Weltenschafter. Festschrift zum Jubiläum 20 Jahre Luzerner Schultheatertage. Luzern 2008.

Bühnenbilder gestaltet von Jennifer Munzert

Fotos der Aufführung von Leoni Hager und Steffi Liedtke

Danksagung

Mein Dank gilt allen voran der Sächsischen Aufbaubank (SAB), die das EU Projekt »Kulturweg der Vögte« im Rahmen des Kooperationsprogramms »Freistaat Sachsen – Tschechische Republik 2014-2020« durch die Europäischen Fonds für regionale Entwicklung gefördert hat. Zudem danke ich den zahlreichen helfenden Händen, die mich bei der Recherche und Umsetzung dieses Vorhabens unterstützt haben. Ich danke Leoni Hager für die allseits zuverlässige Unterstützung am Buch und der Durchführung der Proben in der Dittes-Grundschule Plauen, dem Projektleiter Professor Doktor Christoph Fasbender für die Korrektur des Textes und den wissenschaftlichen und kreativen Austausch, Benjamin Thriemer für die freundliche Hilfe bei zahlreichen Fragen und Problemen und Zuzana Martinovicova für die stetige Unterstützung bei der Veröffentlichung dieses Buches. Ebenfalls danken möchte ich der Technischen Universität Chemnitz.

Explizit erwähnen möchte ich hier auch Frau Antje Remus, Frau Steffi Liedkte und Frau Anke Lenth, die uns die Umsetzung des Theaterstückes in der Dittes-Grundschule Plauen erst ermöglicht haben und das Projekt mit viel Geduld und kreativer Energie von Anfang an unterstützt haben. Auch danken möchte ich der Evangelischen Montessori Grundschule Limbach, die es uns in letzter Sekunde ermöglicht hat, das Theaterstück noch einmal auf der Bühne zu erleben. Vielen Dank für die Unterstützung und das Vertrauen an Dr. Siegfried Kost, Kerstin Beck und Sebastian Wahl. Außerdem an unsere studentischen Hilfskräfte vor Ort: Johanna Lange und Antonia Liebold.

Vielen Dank auch an Jennifer Munzert, die mir bei der Gestaltung der Bühnenbilder und des Titelbildes zur Seite gestanden hat.