

... .. ISIM

Institut für Szenische Interpretation von Musiktheater

www.musiktheaterpaedagogik.de

Kontakt: info@musiktheaterpaedagogik.de

Der gestiefelte Kater

Märchenoper von César A. Cui

Materialien und Spielkonzept zur Szenischen Interpretation
der Oper im fächerübergreifenden Unterricht oder im Projekt
in den Klassen 3 bis 6

Anne-Kathrin Ostrop und Markus Kosuch
Mitarbeit: Sonja Biller

Stand: Januar 2002

Inhaltsverzeichnis

| | |
|--|-------------|
| Einführung | |
| Zum Aufbau dieses Spielkonzeptes | S. 3 |
| Die Arbeit mit den Verfahren der szenischen Interpretation im Rahmen des Projekts Erlebnisraum Oper | S. 3 |
| Mögliche Verteilung der Spieleinheiten auf die Fächer Musik, Deutsch, Kunst Religion und Sport | S. 5 |
| Das Besondere an der szenischen Interpretation eines Märchens | S. 7 |
| Geschichte und Inhalt des Märchens „Der gestiefelte Kater“ | S. 8 |
| Inhalt der Märchenoper | S. 9 |
| Die dem Spielkonzept zugrundeliegende <i>Deutung</i> des Märchens „Der gestiefelte Kater“ nach Perrault | S.10 |
| <u>1. Spieleinheit zum 1. Bild:</u> Die Mühle - „Wer sagt mir, was ich machen soll?“ | S.11 |
| <u>2. Spieleinheit zum 1. Bild:</u> Die Mühle - „Jean und Kater“- Einfühlung | S.13 |
| <u>3. Spieleinheit zum 1. Bild:</u> Die Mühle - Jean und Kater präsentieren sich | S.16 |
| <u>4. Spieleinheit zum 2. Bild:</u> Im Palast des Königs Die Gesichter und Haltungen des Königs | S.17 |
| <u>5. Spieleinheit zum 3. Bild:</u> Die Felder - „Kleingehackt wie Schweinefleisch und im Fleischwolf durchgedreht, werdet ihr“ | S.21 |
| <u>6. Spieleinheit zum 3. Bild:</u> Die Felder - Eine Kernszene aus verschiedenen Perspektiven | S.22 |
| <u>7. Spieleinheit zum 4. Bild:</u> Das Schloß des Menschenfressers - „Das ist unmöglich, da in diesem Schloß ein Menschenfresser wohnt“ | S.23 |
| <u>8. Spieleinheit zum 4. Bild:</u> Im Schloß des Menschenfressers - „Wer ist der Marquis der Carabas?“ | S.27 |
| Inhaltsangabe zur Kassette | S.30 |
| Material zum Spielkonzept | S.31 |
| Vollständiges Libretto der Oper in der Fassung der <i>Jungen Oper Stuttgart</i> | |
| Literatur | S. |

Spielkonzept zur Szenischen Interpretation zu „Der gestiefelte Kater“ von César A. Cui

Einführung

Zum Aufbau dieses Spielkonzeptes

Nach einer theoretischen Einführung in die Szenische Interpretation und den Inhalt des Märchens sind zunächst die acht Spieleinheiten (SE) abgedruckt. Das Material befindet sich daran anschließend in einem gesonderten Anhang. Weiterführende Literatur finden Sie am Ende dieses Heftes. Einige Spieleinheiten oder ihre Teile wurden speziell für das 3. und 4. Schuljahr und mit anderen Schwerpunkten für das 5. und 6. Schuljahr ausgearbeitet, was an den Überschriften ersichtlich wird. Am Ende jeder SE sind Erweiterungsmöglichkeiten für das Fach Musik und Ideen für fächerverbindenden Unterricht - Kunst, Deutsch, Sport, Religion - aufgeführt. Diese Anregungen sind nur skizziert und nicht detailliert ausgearbeitet.

Spielleiter bzw. Spielleiterin wird mit SL und Teilnehmer und Teilnehmerinnen mit TN abgekürzt.

Es versteht sich von selbst, daß es sich bei dem vorliegenden Spielkonzept um eine Sammlung von Anregungen, Ideen, Tips für SL handelt, der - je nach Gruppe, Zeit, eigenen Fähigkeiten und denen der TN etc. - entscheiden muß, was er in welcher Form warum vermitteln möchte. Keinesfalls sollte das Spielkonzept ohne methodisch-didaktische Reflexion bezüglich der eigenen Person und der Gruppe so „von A bis Z durchgezogen“ werden.

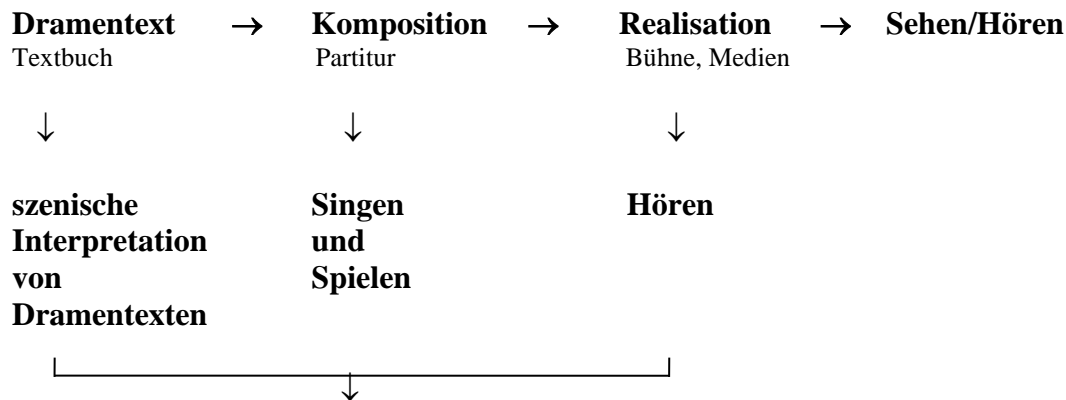
Die Arbeit mit den Verfahren der Szenischen Interpretation im Rahmen des Projekts Erlebnisraum Oper

Das Szenische Spiel wurde von Dr. Ingo Scheller an der Universität Oldenburg entwickelt und von Prof. Wolfgang Martin Stroh und dem Arbeitskreis Musik und Szene auf das Musiktheater übertragen. Die daraus entstandenen Verfahren für die Szenische Interpretation von Opern werden in Universität, Schule und Lehrerfortbildung angewendet.

Mit den Verfahren der Szenische Interpretation wird im Rahmen des Projekts **Erlebnisraum Oper** nach folgendem Schema gearbeitet: Ausgehend von musikalischem und historischem **Einfühlungs**material entwickeln die Teilnehmer und Teilnehmerinnen eine individuelle Rollenperspektive und erleben in der szenisch-musikalischen Interpretation von **Kernszenen** die dramatische Verstrickung der Figuren. Dieser Prozeß wird durch die **Reflexion** aus der Außenansicht gedeutet und damit aktualisiert.

Diese Herangehensweise macht immer wieder **Perspektivsprünge** möglich - und inszeniert diese im Rahmen der Auseinandersetzung -, die eine lineare und scheinbar zwingende Handlungslogik durchbrechen. Zentrale Fragestellungen kreisen immer darum, aus welchen Mustern sich die Handlungslogik speist, um diese mittels Einfühlung nachzuvollziehen, auszuloten und sie dann in der szenischen Reflexion ihrer Selbstverständlichkeit zu entheben und zu hinterfragen. Dadurch entstehen Räume für neue Fragestellungen aus unterschiedlichen Perspektiven, die die Interpretation verändern und bereichern. Zentral bei dieser Arbeit ist die Entwicklung von **Fragestellungen**.

Eine vollständige Auflistung sämtlicher Methoden der szenischen Interpretation von Dramentexten befindet sich bei Scheller (1989). Der Stellenwert dieses Methodenrepertoires ergibt sich aus folgendem Schema:



Szenische Interpretation von Opern

(Wolfgang Martin Stroh 1994)

Die „klassische“ szenische Interpretation von Dramentexten bezieht sich unmittelbar auf den Dramentext und nicht auf irgendwelche Aufführungen oder mediale Reproduktionen des jeweiligen Dramas. Die szenische Interpretation von Opern hingegen setzt sich sowohl unmittelbar mit dem Libretto im Sinne eines Dramentextes auseinander, als auch mit der Vertonung dieses Textes als Oper, überwiegend in medial vermittelter Form als Tonträger-Einspielung. Die Auseinandersetzung mit der Komposition/Vertonung geschieht in musikalischer Tätigkeit: Singen, Spielen und Hören. Diese Tätigkeiten sind dabei in den Kontext der Methoden der szenischen Interpretation eingebettet. So werden vorwiegend nicht Arien und Lieder gesungen, sondern (Arien- oder Lieder-) Singhaltungen eingenommen.

Musik und Text werden miteinander konfrontiert, mit unterschiedlichen Methoden befragt und dadurch miteinander in Beziehung gesetzt.

Hinweis: Die Methoden der szenische Interpretation von Opern sind Lernmethode mittels Körperhaltung und Bewegung in Verbindung mit Musik. Es handelt sich nicht um eine Form des Theaterspielens, wenn gleich die Methoden zur Vorbereitung einer Theaterarbeit geeignet sind.

Konzepte zur szenischen Interpretation sind im Rahmen des Projektes „Erlebnisraum Oper“ bereits zu folgenden Opern entstanden:

Die Liebe zu den drei Orangen von Sergej Prokofjew

Spielkonzept und Materialien - Reader mit 80 Seiten und CD
erschienen im Klett Verlag, Stuttgart 1997

Dorina e Nibbio (Intermezzo) von Domenico Sarro und **Match** von Mauricio Kagel

Spielkonzept und Materialien - Reader mit 40 Seiten

L'italiana in Algeri von Gioachino Rossini

Spielkonzept und Materialien - Reader und CD

erscheint im Klett Verlag, Stuttgart voraussichtlich Dezember 1997/ Januar 1998

Turandot von Giacomo Puccini

Spielkonzept und Materialien (erster Entwurf)

Erprobung läuft. (Zu beziehen über das Projektbüro der *Jungen Oper* der Staatsoper Stuttgart)

Das Besondere an der szenischen Interpretation eines Märchens

Bei der Arbeit mit den Methoden der szenischen Interpretation erhalten die TN die Möglichkeit, eine ganz konkrete Beziehung zu einer im Dramentext oder im Libretto agierenden Figur aufzubauen. Dabei sollen durch verschiedene Verfahren die in der Geschichte reale dramatische Verstrickung der Figuren erkannt werden. Wichtig ist, daß seitens des Spielleiters keine Interpretationen vorgegeben werden, sondern - im Gegenteil - Freiraum für eigene Interpretationen der Teilnehmer geschaffen wird.

Soll nun ein Märchen szenisch interpretiert werden, stößt man unweigerlich auf einen (beinahe) unlösbaren Konflikt, denn „das Märchen bezieht sich offenkundig nicht auf die äußere Welt, wenngleich es durchaus realistisch anfangen und mit alltäglichen Ereignissen durchsetzt sein kann. Sein unrealistischer Charakter ... ist wichtig, gibt er doch zu erkennen, ... daß es um die inneren Vorgänge im Menschen geht“ (Bettelheim, S. 33). Situationen und Personen werden weniger real denn symbolisch verstanden. „Die Märchen vermitteln wichtige Botschaften auf bewußter, vorbewußter und unbewußter Ebene Da es ihnen um universelle menschliche Probleme geht und ganz besonders um solche, die das kindliche Gemüt beschäftigen, fördern sie die Entfaltung des aufkeimenden Ichs; zugleich lösen sie vorbewußte und unbewußte Spannungen.“ (Bettelheim, S. 12)

Es stellt sich also dem Spielleiter die Frage, welche Ebene eines Märchens betrachtet werden soll. In welche Tiefenschichten muß vorgedrungen werden, damit sich die kindlichen TeilnehmerInnen eine neue, erweiternde Dimension erschließen können? In welche Tiefenschichten darf vorgedrungen werden, ohne in eine unberechtigte therapeutische Arbeit hineinzugeraten, die für das Kind schädlich sein könnte? Auf welcher Ebene also kann, darf, sollte ein Märchen szenisch interpretiert werden?

Wir haben uns - nach sehr langen internen Diskussionen, Rücksprachen mit Psychologen und anderen Fachleuten - für eine psychologisch eher oberflächliche Interpretation des Märchens entschieden (s. u.). Wir möchten an dieser Stelle alle SpielleiterInnen ausdrücklich darum bitten, vorsichtig und zurückhaltend bei der Durchführung des Spielkonzeptes bezüglich der psychischen Dimension vorzugehen.

Geschichte und Inhalt des Märchens „Der gestiefelte Kater“

Der russische Komponist César A. Cui schrieb 1913 die Märchenoper DER GESTIEFELTE KATER - nach dem viel-erzählten europäischen Märchen vom klugen, listigen und helfenden Kater. Das Stück wurde im Opernhaus in Tiflis (Georgien) uraufgeführt.

César Antonovic Cui (Кюи) (1835 - 1918) ist unter den fünf russischen Komponisten, denen der einflußreiche Musikkritiker Stasov den Namen *mogucaja kucka* („das mächtige Häuflein“) gab, wohl der am wenigsten bekannte. Zu seinen Mitstreitern im Kampf gegen akademischen Dogmatismus und für eine eigenständige russische Musik zählten Mussorgskij, Borodin, Rimskij-Korsakov und Balakirev. Gemeinsam mit fünf anderen Komponisten, suchte César Cui eine eigenständige russische Musiksprache zu verwirklichen. Diese Fünf - das Mächtige Häuflein - gingen eigene Weg, verweigerten sich den damaligen Kompositionsschulen und -lehrern. Sie waren zumeist Autodidakten auf musikalischem Gebiet und in anderen Berufen tätig. Ihre Gedanken, ihre musikalischen Werke waren wegweisend und ihre künstlerischen Ideen und Ideale wurden zu einem Aufbruch in der Entwicklung der russischen Musik.

César Cui schrieb gegen Ende seines Lebens einige Kinderoperen. Europäische wie russische Märchen waren die Stoffe dieser Werke: DER SCHNEEHELD (1905), ROTKÄPPCHEN (1911), IWANUSCHKA, DER DUMMKOPF (1913) und DER GESTIEFELTE KATER (1913).

Eine "Märchenoper für Kinder" überschrieb Cui seinen GESTIEFELTEN KATER und hinterließ uns eine Komposition, die nicht aufdringlich kindlich sein will, die nicht belehrt oder erklärt, die sich nicht "dumm stellt". Sie erzählt und gestaltet den Märchenstoff genau so, wie in einer "großen" Oper. Auseinandersetzung mit diesem Märchen zu suchen, ihm entdeckend und assoziierend zu begegnen, eigene Erfahrungen mit der erzählten Geschichte zu erarbeiten ist eine Herausforderung durch Cuis Komposition.

Für das Kammertheater in Stuttgart, haben wir eine neue Instrumentation für ein kleineres, junges Musikerensemble gewählt und eine neue Übersetzung aus der russischen Sprache erstellt. Der Komponist Andreas Breitscheid hat die Partitur bearbeitet und dabei Saxophonstimmen, ein Vibraphon und ein Akkordeon mit einbezogen.

Auch César Cui dachte an Überarbeitungen seiner Oper und freute sich auf eine Aufführung durch ein Puppenspielensemble, die er jedoch nicht mehr erleben sollte, da er 1918 starb.

Inhalt der Märchenoper

PROLOG

Ein Theater wird entdeckt. Mit seinem Material und dem Fundus wird das Märchen vom gestiefelten Kater gespielt.

1. Bild - DIE MÜHLE

Nach dem Tod ihres Vaters teilen die beiden älteren Müllersöhne den Besitz untereinander auf. Dem jüngsten Bruder, Jean, lassen sie nur einen Kater übrig.

Jean weiß nicht, was er tun soll und beklagt sein Schicksal. Der Kater aber fordert Jean auf, ihm seine Stiefel zu geben und verspricht, daß er es nicht bereuen wird. Der Plan des Katers und der Weg von Jean beginnen.

2. Bild - DAS SCHLOSS DES KÖNIGS

Der Chor der Höflinge lobt seinen König, da sie alle von seiner Kochkunst profitieren. Vom Kochen ganz erschöpft, fordert der König seine Tochter auf, ein Lied zu singen. Die Prinzessin beschreibt ihre Sehnsucht, aus diesem Schloß herauszukommen. Alles hier ist ihr unerträglich und verhaßt. Sie träumt von einem Liebsten, bei dem das Leben lebenswert ist. Der König dankt für ihren Gesang an dem er Spaß hatte. Von den Höflingen wird der Kater angekündigt. Als Geschenk bringt der Kater ein Kaninchen mit, von dem er behauptet, es in den Wäldern seines Herren, Marquis de Carabas, gefangen zu haben. Der König lädt den Kater zum Tanz ein.

3. Bild - DIE FELDER

Der Kater überredet Jean, sich dem König gegenüber als Marquis de Carabas auszugeben, sich in den Fluß zu setzen und dort zu warten. Auch die Landarbeiter zwingt der Kater, seinen Plan zu unterstützen. Der König naht. Laut schreit der Kater für Jean um Hilfe. Der König glaubt, daß der Marquis ertrinkt und befiehlt seinen Dienern, ihn zu retten. Jean wird mit kostbaren Kleidern ausgestattet. Der König fragt, wem die Felder gehören. Die Landarbeiter antworten ihm: Dem Marquis de Carabas. Nun möchte der König auch das Schloß des Marquis besuchen. In dem Schloß aber herrscht der Menschenfresser. Der Kater muß improvisieren und eilt voraus.

4. Bild - DAS SCHLOSS DES MENSCHENFRESSERS

Der Menschenfresser droht alle zu fressen, die sich ihm nähern. Auch den Kater bedroht er. In dieser gefährlichen Situation, hilft nur eine List. Er bringt den Menschenfresser dazu, sich zuerst in einen großen Löwen und dann in eine kleine Maus zu verwandeln. Die frißt der Kater auf und nimmt das Schloß des Menschenfressers für seinen Herren in Besitz. Der König staunt über den Reichtum und gibt dem Marquis die Prinzessin zur Frau. Das junge Paar feiert Hochzeit.

Die Oper DER GESTIEFELTE KATER ist zu Ende.

Die dem Spielkonzept zugrundeliegende Deutung des Märchens „Der gestiefelte Kater“ nach Perrault

Wie bereits beschrieben, will die szenische Interpretation in ihrer Ursprünglichkeit keine Interpretation eines Dramentextes vorgeben, sondern für die TN einen Freiraum schaffen, selbst zu eigenen Interpretationen zu gelangen. Aufgrund der überaus komplexen Deutungsmöglichkeiten eines Märchens, muß der SL sich seiner Deutung sehr bewußt sein, bevor er ein Spielkonzept zu einem Märchen durchführt. Dabei ist zu berücksichtigen, daß sich jedem Menschen aufgrund seiner individuellen Weltsicht jedes Märchen anders erschließt; viele Interpretationen sind möglich.

Diesem Spielkonzept liegt folgende Deutung zugrunde:

Das Märchen vom gestiefelten Kater handelt demnach von dem Entwicklungsprozeß eines jungen Mannes (Jean), der erst dann zu einem ganzen, beziehungs-fähigen Menschen wird, wenn er verschiedene Anteile (Jean- und Kater-Anteile) in sich integriert, um zum Grafen Carabas zu werden.

Das Märchen wird mit einer für Jean fundamentalen Krise eröffnet. Durch den Tod des Vaters und die ungerecht erscheinende Verteilung des Erbes fällt für Jean jede versorgende Beziehung weg. Er steht nun allein da, muß sehen, wie er fertig wird. Diese für Märchen typische Eröffnung - eine Ungerechtigkeitssituation - fordert Jean zu ungewohntem Verhalten heraus. Aber Jean verharrt, bleibt eher passiv, nimmt die gegebene Situation hin.

Als LeserIn empfindet man Jean einerseits als sensibel und nachdenklich, andererseits fällt seine Perspektivlosigkeit und Handlungsunfähigkeit auf. Die handelnde Person ist nicht Jean, sondern der von den Brüdern verschmähte Kater. Auch er löst ambivalente Gefühle aus: Einerseits besticht er durch seine Aktivität und Durchsetzungskraft, andererseits wirkt seine Rücksichtslosigkeit (z. B. gegenüber den Landarbeitern) abstoßend. Erst als sich Jean ganz der Vorgehensweise des Katers aussetzt (nackt im Wasser sitzend) und dennoch in seiner ihm typischen Sensibilität erkennbar bleibt, kann es zu einer Liebesbeziehung zwischen der Prinzessin und dem neu entstandenen Jean + Kater = Carabas kommen. Dann ist es dem neuen Jean-Carabas möglich, alle Ungeheuer(-lichkeiten) aktiv zu überstehen. Gute und böse Anteile gehören zum Menschen und sollten nicht abgespalten, sondern integriert sein.

Auch die anderen Personen werden als mit mehreren Anteilen ausgestattet dargestellt. So hat der - erwachsene ! - König verschiedene Seiten, stellt sich jedem Menschen anders dar: ignorant gegenüber seiner leidenden Tochter, gütig und zugewandt gegenüber seinem Hofstaat, naiv und unwissend gegenüber Jean, Kater und Carabas.

Diese Grunddeutung des Märchens, nämlich das oft schwierige Vorhandensein verschiedener Anteile und Seiten in einem Menschen (Jean + Kater = Carabas, 3 Königsbilder, verzweifelt-glückliche Prinzessin) korrespondiert mit der grundsätzlichen Herangehensweise der szenischen Interpretation an einen Text: die szenische Interpretation will bewußt Perspektivsprünge ermöglichen, will verschiedene Seiten einer Figur erkennbar machen.

Hier schließt sich der Kreis zwischen inhaltlicher Deutung des Märchens und methodischer Vorgehensweise der szenischen Interpretation. Wichtig ist, daß den TN in den Reflexionsgesprächen bewußt wird, daß Perspektivsprünge, daß die Existenz verschiedener Anteile im Menschen erlaubt, ja erforderlich sind, um zu einem Individuum - einem unteilbaren Ganzen - zu werden. Der Grad dieser Bewußtheit hängt allerdings von dem Maß der eigenen „Vielseitigkeit“, der Akzeptanz der eigenen Ambivalenz, der verschiedenen eigenen Anteile ab, was gleichermaßen für den Spielleiter und für die Teilnehmer gilt.

1. Spieleinheit zum 1. Bild: Die Mühle - 45 Minuten

Wer sagt mir, was ich machen soll?

Inhalt

In dieser ersten Spieleinheit geht es sowohl um das Hineinfinden in die Geschichte als auch um die Überwindung von Spielhemmungen. Die ausgewählten Übungen sind inhaltlich und methodisch bereits auf die nachfolgenden Spieleinheiten abgestimmt, so daß sowohl Themen als auch Methoden bereits etabliert werden.

Durchführung

Vorstellrunde mit Gesten

Jeder TN nennt seinen Namen und macht dazu einen Gestus (frei oder zu einem vom SL gegebenen Thema, z. B. groß-klein), jeder TN wiederholt die beiden Namen und Gesten der beiden vor ihm Sitzenden.

Aufwärmübungen

a) Kontrastübung

- alle TN gehen konzentriert-zielstrebig durch den Raum,
- alle gehen im Zickzack, also hektisch, durch den Raum, auf Klatschen den Gehäusdruck wechseln
- dann die Klasse in 2 Gruppen teilen, eine Hälfte geht Zickzack, andere zielstrebig, ohne sich zu berühren

b) „Affektgehen“

SL gibt Affekte vor, wonach die TN durch den Raum gehen (Stell dir vor, Du bist wütend, traurig, ängstlich ...)

c) „3-Brüder-Übungen“

- jeweils 3 TN fassen sich an und gehen durch den Raum; jeweils einer führt (rechts, mittel, links)
- TN legen fest, wer von ihnen groß, mittel, klein ist; SL gibt Affekte vor, die der Große groß umsetzen, der Mittlere mittel und der Kleine klein umsetzen soll (danach Rollen tauschen), anschließend geben die TN selbst Affekte vor
- zu dritt drei Stäbe transportieren, dabei über/um Hindernisse laufen

Erste szenische Lesespiele

Klasse in 3-er Gruppen teilen, Text in verteilten Rollen lesen (Material M 1)

Hinweis: In den unteren Klassenstufen fällt den TN das sinnentnehmende Lesen noch oft schwer. Dann ist es notwendig, daß der SL den Text oder das Libretto zunächst selbst vorliest, denn die Aufmerksamkeit soll nicht primär auf den Lesevorgang gerichtet werden, sondern auf den Textinhalt.

3. und 4. Schuljahr

Experimentieren mit einem Satz

TN im Sitzkreis, SL gibt für jeden TN neuen Ausdruck vor (traurig, stolz, ängstlich...), mit dem er folgenden Satz sprechen soll: „Ehrlich, die Aufgabe ist schwer, sehr schwer.“

Blitzlicht-Reflexion

Jeder TN äußert sich - ohne Bewertung und Kommentar anderer - zu der Frage: Was könnte Jean nun machen?

Hausaufgabe

Alle TN schreiben als Hausaufgabe oder im Unterricht einen Antwortbrief an Jean (s. Material M 2).

5. und 6. Schuljahr

Lesen mit vorgegebenen Gesten

- im Sitzkreis, SL gibt Gestus vor, mit dem die TN nochmals den Libretto-Text vorlesen sollen

Klasse in 6-er Gruppen teilen, davon sind immer 3 TN Leser und 3 TN Regisseure; jeder Leser erhält einen Regisseur, der den Lese gestus (wütend, traurig, lustig, verklemmt...) bestimmt (anschl. evtl. wechseln), danach Ergebnispräsentation

- Klasse halbieren, ca. 15 TN auf die Bühne, die anderen sind Beobachter; es wird ein „Ältester“, „Mittlerer“ und „Jüngster“ bestimmt. Acht TN stellen sich als Verstärkung hinter den Ältesten, vier TN hinter den Mittleren und kein TN hinter den Jüngsten. Danach sprechen

alle drei Gruppen mit dem Wissen des Ausgangs der Situation den Satz „Ehrlich, die Aufgabe

ist schwer, sehr schwer.“

Blitzlicht-Reflexion

Jeder TN äußert sich - ohne Wertungen oder Kommentare anderer - zu der Frage: Was könnte Jean nun machen?

Hausaufgabe

Alle TN schreiben als Hausaufgabe oder im Unterricht einen Brief an Jean (Material M 2).

Fächerverbindender Unterricht

ev./kath. Religionslehre 3.-6. Schuljahr

Biblische Brüdergeschichten (Bildungsplan Grundschule S. 125)

z. B. das Gleichnis vom Vater und den zwei Söhnen Lk 15,11-32

z. B. Rebekka und ihre Söhne Jakob und Esau

Sport 3.-6. Schuljahr

Spiele zu dritt

Heimat- und Sachunterricht bzw. Geschichte 3.-6. Schuljahr

Alte Berufe: Müller, Fuhrunternehmer (Bildungsplan Grundschule S. 197)

2. Spieleinheit zum 1. Bild: Die Mühle - 90 Minuten **„Jean und Kater“- Einfühlung**

Inhalt

In dieser zweiten Spieleinheit geht es darum, die Unterschiedlichkeit der beiden Figuren Jean und Kater deutlich zu erkennen und somit das kommende Setting gut zu etablieren.

Durchführung im 3. und 4. Schuljahr

Einstieg

Präsentation der Briefe an Jean an einer Pin-Wand bzw. Wandzeitung o.ä.

SL erzählt kurz den Fortgang der Geschichte bzgl. Kater und Jean: Kater kann sprechen, bittet um die Stiefel von Jean, um daraufhin in die Welt zu gehen.

Aufwärmübung

Gänge und Charakteristika verschiedener Tiere:

TN gehen als Hund, Elefant, Löwe, Giraffe, Maus etc. ...und Kater durch den Raum

Tierstandbilder bauen

- Klischees sammeln zum Thema Kater/Katze in einem Kreisgespräch

- Klasse in 4-er Gruppen teilen, jede Gruppe erhält zwei Karten mit Begriffen zum Thema Ka-

ter, z. B. schleichen, eitel, unabhängig, nachtaktiv, Mäuse fangen Die Gruppen stellen die Begriffe szenisch dar und präsentieren ihre Standbilder der Gesamtgruppe.

(s. Material M 3).

Einfühlung in Kater und Jean mit Hilfe von Rollenkarten

Mit der folgenden Übung wird das Einfühlen in eine Figur ermöglicht. Der SL liest zunächst die Rollenkarten (s. Material M 4 und M 5) vor und legt für jeden TN ein Exemplar z.B. auf dem Boden aus, so daß sich die TN ihre Rolle wählen können. Anschließend liest jeder TN nochmals seine Karte durch. In diesem Fall gibt es nur zwei verschiedene Rollenkarten, nämlich die des Katers und die des Jean. Das bedeutet, daß die Hälfte der Klasse die Rollenkarten vom Kater, die andere Hälfte die von Jean liest. Anschließend lesen alle TN gleichzeitig ihre Karten laut in Ichform vor. Falls dies für die unteren Klassenstufen auf Anhieb zu schwer ist, sollte dieses Verfahren erst ausführlich demonstriert und geübt werden.

Im Anschluß sollen die auf der Rollenkarte notierten Fragestellungen zur intensiveren Einfühlung in die Figur „im Geiste“ oder besser schriftlich beantwortet werden.

Verkleiden

Die TN verkleiden sich anhand ihrer Erarbeitungen als Kater und Jean, wobei nicht die realistische Verkleidung in einen Kater mit Fell und Schwanz im Vordergrund steht, sondern eher die Berücksichtigung von Eigenschaften des Katers/Jeans in der Kostümierung. Als Kostüme können sowohl extra dafür vorgesehene Verkleidungsstücke als auch Kleidungsstücke des persönlichen Alltags dienen, die evtl. untereinander getauscht oder z.B. auf links gezogen werden.

Einfühlung in Kater und Jean mit Hilfe von Musik

Mit den Informationen aus den Rollenkarten und unterstützt durch die Verkleidung, versuchen nun die TN herauszufinden, welche der beiden erklingenden Musiken zu ihrer Rolle gehört. Der SL spielt die Musikbeispiele zu Jean und dem Kater nacheinander ein (Cassette Nr. 1 und Nr. 3 (Playback) später auch Nr. 2 und Nr. 4). Die TN stellen Vermutungen an, welche Musik zu welcher Figur gehört. Der SL klärt welches Stück zu welcher Figur gehört. Die TN entwickeln zu der Musik eine Gehaltung ihrer Figur.

Erlernen der Lieder des Katers und Jean's

Die Jean-Gruppe lernt mit Klavierunterstützung des SL vier Takte des Jean-Liedes (Material M 6), das als Loops (Schleifen) immer wiederholt gesungen werden kann. Ebenso wird mit dem Lied des Katers verfahren (Material M 7).

Arbeit an Singhaltungen

Wenn die Liedausschnitte sicher gesungen werden, sollen die charakteristischen Haltungen der jeweiligen Gruppe während des Singens noch deutlicher erarbeitet werden. Dies kann einerseits durch die Wahl eines Gestus geschehen, der bewußt entgegengesetzt dem eigentlichen Ausdruck ist (und dann vom SL vorgegeben wird) oder aber dem geplanten Ausdruck durch mehrmaliges Erproben besonders nahe kommt (z. B. draufgängerisch, verschreckt, gelangweilt).

Um ein eigenständiges Gestalten von Singhaltungen zu ermöglichen, sollen sich die TN in diesem Fall in zwei Reihen (eine Reihe Jean, gegenüber die Reihe der Kater) aufstellen, der SL gibt einen Gestus für alle Jean vor, den diese singend mit Bewegung ausführen; alle Kater reagieren mit ihrem Lied plus selbst gewähltem Gestus darauf. Der SL kann den Gestus stets steigern oder aber besonders gegensätzliche Ausdrücke wählen. Im Anschluß wird gewechselt, so daß auch die Jean-Gruppe auf die Singhaltung der Kater-Gruppe reagieren muß.

Schreiben der Rollenbiografie

Zum Ende dieser zweiten Spieleinheit schreiben die TN in der Schule oder als Hausaufgabe mit Hilfe ihrer Rollenkarten und den dazugehörigen Fragen (Material M 4 und M 5) ihre Rollenbiografie.

5. und 6. Schuljahr

Einstieg

Präsentation der Briefe an Jean an eine Pin-Wand oder eine Wandzeitung o.ä.

Aufwärmübungen

Diverse Partnerübungen

Einführung in Kater und Jean mit Hilfe von Rollenkarten

Mit der folgenden Übung wird das Einfühlen in eine Figur ermöglicht. Der SL liest zunächst die Rollenkarten (s. Material M 4 und M 5) vor und legt für jeden TN ein Exemplar z.B. auf dem Boden aus, so daß sich die TN ihre Rolle wählen können. Anschließend liest jeder TN nochmals seine Karte durch. In diesem Fall gibt es nur zwei verschiedene Rollenkarten, nämlich die des Katers und die des Jean. Das bedeutet, daß die Hälfte der Klasse die Rollenkarten vom Kater, die andere Hälfte die von Jean liest. Anschließend lesen alle TN gleichzeitig ihre Karten laut in Ichform vor. Falls dies für die unteren Klassenstufen auf Anhieb zu schwer ist, sollte dieses Verfahren erst ausführlich demonstriert und geübt werden.

Im Anschluß sollen die auf der Rollenkarte notierten Fragestellungen zur intensiveren Einführung in die Figur „im Geiste“ oder schriftlich beantwortet werden (s. Material M 4 und M 5).

Verkleiden

Die TN verkleiden sich anhand ihrer Erarbeitungen als Kater und Jean, wobei nicht die realistische Verkleidung in einen Kater mit weichem Fell und Schwanz im Vordergrund steht, sondern eher die Berücksichtigung von Eigenschaften des Katers/Jeans in der Kostümierung. Als Kostüme können sowohl extra dafür vorgesehene Verkleidungsstücke als auch Kleidungsstücke des persönlichen Alltags dienen, die evtl. untereinander getauscht oder z.B. auf links gezogen werden.

Einführung in Kater und Jean mit Hilfe von Musik

Mit den Informationen aus den Rollenkarten und unterstützt durch die Verkleidung, versuchen nun die TN herauszufinden, welche der beiden erklingenden Musiken zu ihrer Rolle gehört. Der SL spielt die Musikbeispiele zu Jean und dem Kater nacheinander ein (Cassette Nr. 1 und Nr. 3 (Playback) später auch Nr. 2 und Nr. 4). Die TN stellen Vermutungen an, welche Musik zu welcher Figur gehört. Der SL klärt welches Stück zu welcher Figur gehört.

Arbeit in Gruppen zu Geh- und Singhaltung und zur Rollenbiografie

Zunächst arbeitet die Jean-Gruppe mit dem SL an der Geh- und Singhaltung eines Jean, wobei sie das Jean-Lied als Loop lernen und singen (s. Material M 6). Das bedeutet, daß jeder TN Arten zu gehen und zu singen ausprobiert und dann eine Haltung für seinen Jean festlegt. Gleichzeitig erarbeiten alle Kater allein an ihrer Rollenbiografie, die sie zuhause als Hausaufgabe weiterschreiben können. Danach werden die Gruppen getauscht, der SL erarbeitet das Kater-Lied in Loops (s. Material M 7), so daß abschließend beide Gruppen ihre szenischen Ergebnisse der Gesamtgruppe präsentieren können.

Arbeit an Haltungen in Paaren

TN finden sich in Paaren (ein Kater, ein Jean) zusammen, stellen sich in Reihen gegenüber auf, der SL gibt einen Ausdruck vor, mit dem alle Jean ihren Satz singen, auf den alle Kater reagieren (immer im Wechsel).

Arbeit an Haltungen im Kreisplenum

Alle TN stellen sich im Kreis auf, ein Jean geht auf einen Kater zu, gibt selbst eine Singhaltung spielend-singend vor, worauf der angespielte Kater spielend-singend reagiert. Der wiederum geht mit neuem Ausdruck auf anderen TN zu usw.

Hausaufgabe

Nach Möglichkeit erarbeiten die Kater-Jean-Paare die Hausaufgaben gemeinsam: Die eigene Rollenbiografie weiterschreiben, sich ein Lebensmotto ausdenken und die Verkleidung weiterentwickeln (Hinweis: zum Abschluß dieser SE oder in der nächsten SE werden alle TN in ihrem Kostüm fotografiert).

Erweiterung Musik 3.-6. Schuljahr

Verschiedene „Katzenmusiken“ hören, behandeln, sich dazu bewegen, umsetzen in Bilder etc. Z. B. aus dem Musical ‘Cats’, den Titel ‘Stray Cats’ der gleichnamigen Popgruppe ‘Stray Cats’, Rossini Katzen-Duett.....

Fächerverbindender Unterricht

Deutsch 3.-6. Schuljahr

- Erstellung eines „Schuhmuseums“, d.h. TN bringen unterschiedliche Schuhe mit, probieren

Haltungen dazu aus, schreiben Geschichten zu diesen Schuhen; anschließend Ausstellung der

Arbeitsergebnisse. (Erweiterung für das 5.-6. Schuljahr: Lesen des Artikels über Schuhe aus dem Handwörterbuch deutscher Aberglaube, s. Materialanhang M 8)
- Geschichten und Texte lesen zum Thema „sich etwas zutrauen“, „neue Wege gehen“

Textiles Werken 3.-6. Schuljahr

Frottage unterschiedlicher Schuhsohlen auf Stoff mit Zuckerkreide.

3. Spieleinheit zum 1. Bild: Die Mühle - 45 Minuten

Jean und Kater präsentieren sich

Inhalt

In dieser Spieleinheit geht es ausschließlich um die Präsentation der Arbeitsergebnisse. Gerade die Präsentation wird von SL häufig vergessen, weil er „weiterkommen“ möchte. Aber Kindern und Jugendlichen macht gerade das „Sich-Zeigen“, die Präsentation der eigenen Arbeit vor einer Gruppe besondere Freude.

Durchführung

Verkleiden, Singen, Rollenbiographien

Die TN verkleiden sich und jede Gruppe singt nochmals ihr Lied (Jean bzw. Kater) mit entsprechender Singhaltung.

- Die TN stellen sich in Paaren in zwei Reihen gegenüber, wobei alle Kater und alle Jeans jeweils auf einer Seite stehen.
- Die Jeans gehen in ihrer Gehhaltung auf ihren Kater-Partner zu und zeigen ihre ‘Macke’ und kehren auf ihre Seite zurück.
- Die Kater gehen in ihrer Gehhaltung auf ihren Jean-Partner und zeigen ihre ‘Macke’
- Jean: Gehhaltung, Singen, Macke
- Kater: Gehhaltung, Singen, Macke
- Jean: Gehhaltung, Singen, Macke, erzählen aus der Rollenbiographie oder Rollenbiographie vorlesen. Zum Schluß sagen sie ihr Lebensmotto.
- Kater: Gehhaltung, Singen, Macke, erzählen aus der Rollenbiographie oder Rollenbiographie vorlesen. Zum Schluß sagen sie ihr Lebensmotto.

Während der gesamten Präsentation kann der SL oder ein ausgewählter TN Fotos machen oder ein Video drehen.

Fototermin:

Nacheinander präsentieren sich die TN in einer typischen Haltung ihrer Figur und sagen ihr Lebensmotto. Sie werden dabei fotografiert. Diese Fotos können den Rollenbiographien dann zugeordnet werden

Rollenbiographien/ Dokumentation der Arbeitsergebnisse:

Die Rollenbiographien können:

- in Kleingruppen vorgelesen werden. Dabei bekommt nicht jeder alle Rollenbiographien zu hören.
- an einer Pinwand aufgehängt und die Fotos später zugeordnet werden.

- gesammelt und in einer gemeinsamen Dokumentation mit den anderen Ergebnissen (Briefen, Fotos, Erlebnisberichten) zusammengefaßt werden. Diese Dokumentation kann von einer Kleingruppe gestaltet und für alle vervielfältigt werden.



4. Spieleinheit zum 2. Bild: Im Palast des Königs - 90 Minuten

Die Gesichter und Haltungen des Königs

Inhalt

Im Zentrum dieser Unterrichtseinheit steht das Leben am Hofe. Dabei werden die Charaktere der Akteure (König, Prinzessin, Höflinge, Kater) und insbesondere ihre Beziehung untereinander, vor allem aber die unterschiedlichen Beziehungen zum König, betrachtet.

Die TN fühlen sich in die Menschen am Hof ein und können so das bestehende vielschichtige Beziehungs- und Abhängigkeitsgeflecht erkennen.

Als Grundlage der Einfühlung in die Welt des Hofes dient die am Beginn stehende Phantasie-reise zur Königsmusik (Cassette Nr.5)

Im Verlauf der SE werden in Gruppen und einzeln unterschiedliche Haltungen erarbeitet.

Durchführung

Gelenkte Phantasie-reise zu Musik

SL erzählt den TN den Ort der nun folgenden Szene: Der Palast des Königs, in dem der König mit seiner schönen unverheirateten Tochter, der Prinzessin, seinen Dienern und Höflingen lebt. Der gestiefelte Kater ist auch da.

Die TN liegen zu Beginn auf dem Boden und lauschen - möglichst mit geschlossenen Augen - der Königsmusik und stellen sich vor, was am Hofe wohl gerade passiert.

SL: „Stell Dir vor, Du bist heute ein Beobachter im Palast des Königs. Du kannst Dir alles anschauen, wirst selber aber nicht gesehen. ---

Schließe Deine Augen, --- atme ganz ruhig, --- bewege Dich nach Möglichkeit jetzt nicht mehr, --- rede nicht mehr, --- sondern lausche der Musik....

Du bist nun im Königspalast. --- Schon lange wolltest Du einmal hier hinein. --- Jetzt kannst Du Dich in Ruhe umschaun. ---

In welchem Raum oder Saal befindest Du Dich? --- Wie sieht der Raum aus? --- Ist er groß oder klein? --- Ist er hell oder dunkel? --- Ist es Tag oder Abend? --- Wonach riecht es hier? --

-
Sind dort noch andere Menschen? --- Wenn Du andere Menschen siehst, wie sind sie gekleidet? --- Wie bewegen sie sich? --- Was tun sie? --- Sprechen sie miteinander?

Nun geht die Tür auf, und der König kommt herein. --- Wie sieht er aus? --- Was trägt er? --- Wie geht er? --- Sagt er etwas? --- Hat er eine schöne Stimme? --- Wie ist sein Gesichtsausdruck? --- Ist er allein? ---

Wenn dort noch andere Menschen sind, was machen sie, als der König hereinkommt? --- Was macht die Prinzessin? --- Was tun die Höflinge und Diener? --- Was macht der Kater?

Schau Dich nochmal in Ruhe im Palast um. --- Langsam geht Dein Aufenthalt beim König zuende.

--- Bewege nun als erstes vorsichtig Deine Hände, Deine Füße, --- und öffne nun die Augen.“

Reflexion im Blitzlicht

Die TN berichten im Kreisgespräch über ihre Eindrücke und Vorstellungen insbesondere bezüglich des Königs. Diese Eindrücke werden nur gesammelt und nicht bewertet oder kommentiert.

Königsstandbilder zur Musik bauen

Hinweis zum Standbildbauen: Das Bauen eines Standbildes ist eine der Grundübungen des Szenischen Spiels. Ein TN oder auch eine Gruppe von TN wird zu einem Standbild gebaut. Diese TN sind wie Wachsfiguren und lassen sich von dem Erbauer beliebig formen. Die „Wachsfiguren“ dürfen angefaßt werden und sollen in der Haltung verharren. Wichtig ist, daß der Erbauer die Haltung nicht vormacht und die „Wachsfiguren“ zur Nachahmung auffordert. Es wird beim Erbauen nicht gesprochen. Nur die Mimik wird durch Vormachen und Spiegeln vermittelt. Es ist zu beachten, daß das Stehen als Standbild recht anstrengend ist, so daß - falls nötig - ein anderer TN die modellierte Haltung übernehmen kann.

3./4. Schuljahr

Vorbereitung

Die TN finden sich in Paaren (A und B) zusammen. Es sollen „Königshaltungen“ modelliert werden. Der SL gibt vor, daß jeweils TN A den anderen (B) in einem Standbild aufbauen soll. Danach wird gewechselt und TN B baut TN A in einem Standbild auf.

Möglichkeiten: Ein trauriger König, ein strenger König, ein liebevoller König, ein lustiger König etc.

Königsstandbild aus der Sicht des Katers (Wie stehen König und Kater zueinander?)

Alle TN arbeiten gemeinsam.

- Alle TN erarbeiten unter Anleitung des SL die Beziehung zwischen Kater und König, indem sie den Kater-Liedtext lesen und die entsprechende Musik dazu hören. Anschließend bauen sie unter Anleitung ein Beziehungsstandbild König-Kater. In dem Bild wird sichtbar, wie der König sich dem Kater gegenüber verhält. Dadurch werden auch Eigenschaften des Katers sichtbar, z.B. daß dieser sehr selbstbewußt mit dem König umgeht. (Material M 9, Cassette Nr.8)

Das Bild wird fotografiert.

Königsstandbild aus der Sicht der Höflinge und der Prinzessin

Arbeit in zwei Gruppen

- TN in zwei Gruppen einteilen, in denen dann nach gleicher Vorgehensweise, allerdings ohne Anleitung, die Beziehung zwischen König und Höflingen (Material M 10 und Cassette Nr.6) und zwischen König und Prinzessin (Material M 11 und Cassette Nr.7) gebaut wird (mit jeweiligem Liedtext und Musik) Dies geschieht nach Möglichkeit in zwei verschiedenen Klassenräumen oder aber in zwei Ecken eines großen Raumes.

Präsentation der Arbeitsergebnisse

Die beiden Gruppen präsentieren ihre Standbilder nacheinander.

Das 1. Standbild wird aufgebaut und die Musik dazu eingespielt.

Die Beobachter erläutern, was sie in dem Standbild sehen und vor allem, wie der König dargestellt ist.

Die Erbauer-Gruppe erläutert im Anschluß ihr Standbild.

Das 2. Standbild wird präsentiert. Gleiche Vorgehensweise.

Fortsetzung und Erweiterung siehe unter 3. - 6. Schuljahr (Abschluß der Spieleinheit)

5./6. Schuljahr

Vorbereitung

Der SL erläutert das Standbild bauen.

Die TN bauen in Paaren (A und B) ihr eigenes Bild vom König als Standbild, dazu erklingt nochmals die während der Phantasiereise gehörte Königsmusik. Danach baut der andere Partner sein Königsstandbild.

Königsstandbilder zu den Beziehungen König-Kater, König-Höflinge, König-Prinzessin

- Klasse mit Hilfe von Liedtextkarten in 3 Gruppen (Höflinge, Prinzessin, Kater) teilen. Jede Gruppe erhält einen Cassettenrecorder mit ihrer speziellen Musik, die sie hören und den Text der Liedtextkarte lesen soll (s. Material M 9, M 10, M 11 und Cassetten Nr.8,6,7) und dazu ein Arbeitsblatt (M 12)

Präsentation der Arbeitsergebnisse

Jede Gruppe präsentiert ihre Standbilder nacheinander.

Das 1. Standbild wird aufgebaut und die Musik dazu eingespielt.

Die Beobachter erläutern, was sie in dem Standbild sehen und vor allem, wie der König dargestellt ist.

Die Erbauer-Gruppe erläutert im Anschluß ihr Standbild.

Die Beobachter stellen Vermutungen an, was sie der Standbildfigur durch den Kopf geht. Dazu stellen sich die TN hinter die Standbildfigur, legen die Hand auf die Schulter und sagen ihren Satz.

Die Erbauer-Gruppe nennen ihr Sätze zum Schluß.

Gleiches Vorgehen mit der 2. und 3. Gruppe.

3.-6. Schuljahr (Abschluß der Spieleinheit)

Königsstandbilder und Soziogramm

- Im Plenum werden zunächst nur die Könige gleichzeitig präsentiert, indem sie quasi Rücken an Rücken, also sternförmig, aufgebaut werden. (*Hinweis: Im Verlaufe der Spieleinheit müssen die Könige immer wieder ausgewechselt werden, weil es sonst für die einzelnen zu anstrengend wird.*)

Alle TN gehen um die drei Könige herum und überlegen dabei, was sie über diesen König und seine Haltung denken. Der SL fordert alle TN auf, sich zu einem der Könige in Beziehung zu setzen. Sie sollen nun über eine Haltung ausdrücken, was sie über diesen König denken. Dazu haben sie die Parameter Entfernung, Haltung und Blick zur Verfügung.

Die TN experimentieren zunächst.

Es werden zwei Gruppen A und B gebildet.

Zunächst setzt sich Gruppe A in Beziehung zu dem König mit den drei Gesichtern und Gruppe B beobachtet. Dann umgekehrt.

Reflexion

- Die drei Königsstandbilder bleiben stehen, die anderen Figuren lösen sich auf und können sich nun die drei Seiten des Königs nochmals kurz anschauen. Dabei Reflexion, indem die Unterschiede und Gemeinsamkeiten dieser drei Standbilder herausgearbeitet werden ==> König hat drei Seiten.

- Danach nochmals Reflexion aller TN im Sitzkreis, so daß auch die Könige befragt werden können. (Wie hast Du Dich gefühlt? Was ist Dir im Gegensatz zu den anderen Köni-

gen/anderen Figuren aufgefallen? Kennt Ihr andere Menschen, die mehrere Seiten haben? Wie ist es bei Euch selber?...

Freies Spiel

Abschließend kann zu den beiden höfischen Tänzen Menuett und Walzer frei gespielt werden, also in der zugeteilten Rolle als Höfling, Prinzessin, König, Kater getanzt/sich bewegt werden. (Cassette Nr. 9,10)

Erweiterung im Fach Musik

- Erlernen der Tänze Menuett und Walzer (s. Material M 13 und M 14 und Cassette Nr.9,10)
- Bewußtwerdung des Aufbaus der gehörten Musik (Menuett, Walzer, Mischform)
- Spielsätze zu den Tänzen in drei Schwierigkeitsstufen (s. Material M 15, M 16, M 17)
- Lieder singen: Chor der Höflinge, Prinzessin-Lied (Material M 18, M 19)
- das jeweilige Bild des Königs durch Singhaltung ausdrücken
- Verbindung Musik-Kunst: Die drei Königskategorien im Guckkasten musikalisch untermalen
- oder zu jeder Seite des Königs aus der privaten CD-Sammlung ein Lied zuordnen

Fächerverbindender Unterricht

Kunst 3.-4. Schuljahr

- Bühnenbildmodell mit Aufsicht von oben in einem Schuhkarton herstellen, dabei nach Möglichkeit die drei Seiten des Königs berücksichtigen.

Kunst 5.-6. Schuljahr

- Guckkasten als Bühnenbildmodell bauen, darin den König mit seinen drei unterschiedlichen Seiten (drei Löcher an drei Seiten des Schuhkartons schneiden) darstellen

5. Spieleinheit zum 3. Bild: Die Felder - 45 Minuten

„Kleingehackt wie Schweinefleisch und im Fleischwolf durchgedreht, werdet ihr ...“

Inhalt

In dieser SE wird die Beziehung Kater - Landarbeiter ins Zentrum gestellt. Dabei geht es einerseits um die Rolle des Katers, der die Landarbeiter - um seine Ziele zu verfolgen - massiv bedroht. Hier ist es sehr wichtig, daß die TN die Zwiespältigkeit des Katers, die zwei Seiten seiner List, erkennen. Dabei ist darauf zu achten, daß der Kater weder sehr schnell verurteilt, noch daß er ausschließlich positiv bewertet wird.

Auf der anderen Seite ist das Verhalten der Landarbeiter genauer zu betrachten, denn warum lassen sich die Landarbeiter von einem dahergelaufenen Kater einschüchtern und befolgen seine Befehle?

Durchführung

Aufwärmübungen

Aufwärmübungen zum Thema stolz, zielstrebig, durchsetzungsfähig, drohend, herrisch...

Einführung ins Setting

Der SL führt kurz erzählend ins Setting ein, wobei folgende Elemente enthalten sein sollten:

- Der Kater hat sich etwas ausgedacht,
- er sucht die Landarbeiter auf,
- befiehlt, daß sie, sobald der König vorbei kommt, sagen, daß alle Felder dem Grafen von Carabas gehören,
- Kater droht ansonsten den Landarbeitern massive Strafen an.

Lied der Landarbeiter singen mit Singhaltungen

TN lernen das Lied der Landarbeiter zu singen, 1. Strophe (Material M 20), anschließend befehlen einige Kater den singenden Landarbeiter-Chor, d.h. geben Singhaltungen vor. Dabei sind extreme „Sing-Befehle“ erwünscht bzw. geht es gerade darum, daß sowohl die Kater als auch die singenden TN das Gefühl von unterdrücken und unterdrückt werden am eigenen Leib kennenlernen. Das kann beispielsweise sein: Auf dem Boden robben, Kniebeugen machen,

Geleitete Reflexion

Um die zuvor gemachten Erfahrungen - befehlen und befehligt werden - thematisieren zu können, ist die geleitete Reflexion von größter Bedeutung. Zunächst erzählt jeder TN unkommentiert und unbewertet in einem Blitzlicht seine Eindrücke, Gefühle etc. zu der Übung.

Anschließend ist eine durch den SL geleitete Reflexion, die viel Zeit in Anspruch nehmen sollte, zu folgenden Themen durchzuführen: Macht ausüben, Befehle geben, befehligt werden, unterlegen/überlegen sein etc., evtl. konkrete Klassensituationen thematisieren.

In einem zweiten Reflexionsschritt sollen die TN dann nochmals überlegen, welche Machtmittel der Kater gegenüber den Landarbeitern eigentlich tatsächlich hat, bzw. welche Strategie er anwendet, um seine Ziele durchzusetzen, bzw. warum die Landarbeiter eigentlich die Befehle des Katers befolgen.

Fächerverbindender Unterricht

Deutsch 6. Schuljahr Gymnasium

- evtl. Lesen der Lektüre „Die Welle“ von Morton Rhue, bzw. den Film anschauen

6. Spieleinheit zum 3. Bild: Die Felder - 90 Minuten

Eine Kernszene aus verschiedenen Perspektiven

Inhalt

In dieser Spieleinheit geht es um das Thema, daß jeder Mensch die Welt mit seinen Augen, aus seiner Perspektive sieht. Im Zentrum steht, wie jede einzelne der Figuren König, Prinzessin, Kater, Jean, Höflinge und Landarbeiter die Situation (Begegnung aller dieser Figuren auf den Feldern) erlebt hat. Es steht also sowohl jeder einzelne als auch das Beziehungsgeflecht unter diesen Figuren im Zentrum.

Durchführung

Libretto-Text lesen

TN lesen Libretto-Text in verteilten Rollen (s. Material M 21)

Situative Rollenkarten

Beachten Sie bitte den Hinweis zu Rollenkarten in der 3. Spieleinheit.

- TN erhalten situative Rollenkarten zu dieser Szene, so daß 2-3 komplette Gruppen pro Klasse entstehen: Je Gruppe 1 Kater, 1 Jean, 1 König, 1 Prinzessin, 3-4 Landarbeiter, 2-4 Höflinge (in den 5./6. Klassen noch 3 Reporter, s.u.). (Material M 22 bis M 27 bzw. M 28)
- Jeder TN liest seine Rollenkarte zunächst leise, dann laut in Ich-Form und sucht sich eine Verkleidung.
- TN finden sich in ihren Gruppen zusammen, so daß von jeder Figur immer die oben beschriebene Anzahl vorhanden ist.

Einführung

SL befragt in den Gruppen die einzelnen Figuren, um die Einfühlung in die Figuren zu unterstützen. SL-Fragen z. B.: „Woher kommst du gerade?, Arbeitest du?, Wie stehst du zum König?“ etc.

Libretto-Text lesen, Spielraum aufbauen und in Gruppen spielen

- Die TN lesen in ihrer Gruppe nochmal den Libretto-Text in verteilten Rollen, so daß jeder TN über die Rollen der Mitspieler im klaren ist.
- Anschließend baut jede Gruppe die Umgebung auf, in der ihre Szene spielt. Z.B. ein Stuhl ist eine Kutsche, eine Decke wird zu einem Berg, irgendwo steht ein Baum oder Auto oder die Szene findet auf einer Autobahnraststätte statt o.ä.
- 5.-6. Schuljahr: Die 3 Reporter überlegen sich mögliche Interviewfragen an die Figuren.
- Freies Spiel oder unter Zuhilfenahme des Textes der Szene.

Präsentation vor der Gesamtgruppe

3.-4. Schuljahr

Vorstellung der gebauten Umgebung. Die erste Gruppe spielt ohne Unterbrechung ihre Szene durch; bei der zweiten und dritten Gruppe unterbricht der SL durch Stop-Rufe, die TN „frieren in der aktuellen Haltung ein“, SL befragt TN nach ihren momentanen Gefühlen als Figur.

5.-6. Schuljahr

Die erste Gruppe spielt ohne Unterbrechung ihre Szene durch; bei der zweiten und dritten Gruppe unterbrechen die Reporter das Spiel durch Stop-Rufe, die TN „frieren in der aktuellen Haltung ein“, Reporter stellen die zuvor ausgearbeiteten und spontanen Fragen zu den Gefühlen der Figur.

Ausführung

Die TN berichten aus ihrer Perspektive, was sie erlebt haben. Dies geschieht, indem der SL sich hinter jeden TN stellt, die Schulter berührt als Zeichen, sich nun zu der Situation aus der Sicht der Figur oder als TN äußern zu können.

Reflexion

Die TN nehmen im Kreisgespräch nochmals Stellung zu den Figuren und ihren Gefühlen.

Hausaufgabe 3.-6. Schuljahr

Die TN beschreiben aus der Perspektive ihrer Figur nochmal, was passiert ist.

Fächerverbindender Unterricht

Kunst 3.-6. Schuljahr

Thema: Jeder sieht aus seinem Blickwinkel etwas anderes: Bilder mit optischen Täuschungen oder 3-D-Bilder betrachten und beschreiben (Escher).

Kunst 5.-6. Schuljahr

Aus der Perspektive einer ausgewählten oder ganz frei erfundenen zusätzlichen Figur ein Video über die Szene drehen.

Kunst/Deutsch 5.-6. Schuljahr

Ein Stilleben aus seiner Perspektive exakt beschreiben.

Deutsch 3.-6. Schuljahr

Zeugenberichte lesen und selbst verfassen. Über die Schwierigkeiten von Zeugenaussagen sprechen.

7. Spieleinheit zum 4. Bild: Das Schloß des Menschenfressers - 90 Minuten **„Das ist unmöglich, da in diesem Schloß ein Menschenfresser wohnt“**

Inhalt 3.-4. Schuljahr

Der Inhalt dieser Spieleinheit für das dritte und vierte Schuljahr ist das Ungeheuerliche eines Ungeheuers. Dabei sollen die TN die Möglichkeit erhalten, ihre Angst, ihre unterschwelligsten Vorstellungen von Monstern, Menschenfressern, Ungeheuern etc. auf verschiedene Arten zum Ausdruck bringen zu können. Deshalb ist es von besonderer Bedeutung, daß die TN sich auch Überwindungsmöglichkeiten des Menschenfressers ausdenken und umsetzen. Die Umsetzung von Ängsten in Musik und Bewegung ist direkt und zunächst eher emotional als kognitiv geprägt. Deshalb ist es wichtig, am Ende der Spieleinheit der Reflexion genügend Zeit und Aufmerksamkeit des SL einzuräumen.

Hinweis: Im Zusammenhang mit dieser Spieleinheit ist es nötig sich bei fächerübergreifender Arbeit, mit den Kollegen intensiv abzusprechen. Muß erst in Kunst der Menschenfresser gebaut werden oder erst im Anschluß an die Einführung usw.

Durchführung 3.-4. Schuljahr

Aufwärmübungen

Einige Aufwärmübungen zum Thema groß-klein, innere und äußere Haltung, sich groß fühlen, jemanden bedrohen...

Libretto-Text

Die TN lesen den Libretto-Text in verteilten Rollen bzw. der Spielleiter liest den Text bei zu großen Leseschwierigkeiten der TN zunächst allein vor, und anschließend lesen die TN den Text selber. Der Libretto-Text bricht an der Stelle ab, an der der Kater den Menschenfresser überwindet, so daß die TN zu eigenen Phantasien zu den Überwindungsmöglichkeiten gelangen können. (Material M 29)

Hinweis: Der vollständige Libretto-Text befindet sich im Materialanhang M 30.

Brainstorming

Die TN äußern sich in einem Brainstorming zu der Frage: Wie ist ein Menschenfresser? Um alle Gedanken verschriftlichen zu können, ist es sinnvoll, wenn sie der SL an die Tafel oder auf ein großes Stück Papier oder Tapete schreibt. In einigen vierten Schuljahren kann diese Aufgabe von zwei „Schnellschreibern“ übernommen werden.

Verklanglichen

Innerhalb eines Gesprächs werden die Eigenschaften des Menschenfressers, die von allen TN akzeptiert werden oder aber die besonders gegensätzlich sind, ausgewählt. Zunächst wird gemeinsam überlegt, wie man diese Eigenschaften verklanglichen könnte, um es dann in einem zweiten Schritt auszuprobieren (Siehe auch Erweiterung Musik, s.u.).

Puppenspiel

Die im Kunstunterricht erstellten Menschenfresser können von einem Teil der TN zu der erarbeiteten Musik bewegt werden. Anschließend Spieler und Musiker austauschen, damit alle TN einen optischen wie akustischen Eindruck haben. Evtl. in einem Gespräch Verbesserungsvorschläge sammeln und umsetzen.

Geleitetes Gespräch

In einem geleiteten Gespräch denken die TN über Möglichkeiten nach, wie der Menschenfresser überwunden werden könnte. Z. B. indem sich alle Landarbeitern, Höflinge etc. zusammenschließen und ihn verjagen, alle gemeinsam ihn fesseln, überreden o.ä. Hier können auch - in Maßen - wilde Phantasien geäußert werden. Diese Überwindungsmöglichkeiten können nach Bedarf auch verklanglicht werden.

Märchen vorlesen

Abschließend liest der SL diese Szene des Märchens aus einer der im Materialanhang vorhandenen Märchenfassungen vor. (Material M 31)

Inhalt 5.-6 Schuljahr

Der Inhalt der SE für das 5.-6 Schuljahr ist, daß Eigen(wunsch)bild und Fremdwahrnehmung häufig nicht übereinstimmen. Dies wird deutlich an der Figur des Menschenfressers, der sich mächtiger fühlt als er letztlich ist. Genau an seiner Selbstliebe, an seinem Narzißmus überwindet der Kater den Menschenfresser.

Durchführung 5.-6. Schuljahr

Aufwärmübungen

Zum Thema „Mehr Schein als Sein“

Libretto-Text in verteilten Rollen lesen

Die TN lesen den Text dieser Szene in verteilten Rollen. (Material M 30).

Brainstorming

Die TN sammeln an der Tafel oder einer großen Tapete Begriffe zum Thema Menschenfresser, Monster, Ungeheuer. Dabei ist seitens des SL darauf zu achten, daß alle Äußerungen berücksichtigt und zunächst unbewertet stehen gelassen werden.

Geleitetes Gespräch

Wie möchte der Menschenfresser wirken/gesehen werden? Wie sieht der Kater den Menschenfresser? An welchen Stellen „packt“ der Kater den Menschenfresser?

Verklanglichung der besprochenen Themen

Eigen- und Fremdwahrnehmung des Menschenfressers. Einteilung der Klasse in 2 Gruppen, eine Gruppe verklanglicht das Selbstbild des Menschenfressers (sich groß = laut fühlen), die andere Gruppe die Sicht des Katers auf den Menschenfresser (der Kater empfindet sich als schlauer, listiger als den Menschenfresser, also z.B. verachtende Klänge).

- evtl. Verklanglichung der Handlungsebene dieser Szene (z. B. der Kater betritt den Raum, man hört seine Schritt, taps, taps, taps; Kater und Menschenfresser schauen sich an, die Instrumente schweigen) unter Berücksichtigung der zuvor erarbeiteten Musiken zur Eigen- und Fremdwahrnehmung.

Märchen vorlesen

SL liest diese Szene aus einer der im Materialanhang vorhandenen Märchenversion vor. (Material M 31)

Erweiterung Musik 3.-6. Schuljahr

Die TN verklanglichen nicht nur Eigenschaften des Menschenfressers, sondern auch die Handlungsebene, d.h. also konkrete Vorgänge und auch Stimmungen; z.B. der Menschenfresser kommt herein, man hört seine Schritte, bom, bom, bom. Um eine Vielzahl von Handlungsschritten verklanglichen zu können, wird eine Art Partitur benötigt. Da aber die TN meist der graphischen Notation noch nicht mächtig sind, ist es sinnvoll zunächst eine Abfolge der Handlungsschritte in eine Symbolleiste zu zeichnen (vgl. Zitzlsperger, s.u.). Z. B. die Ankunft des Katers im Schloß als eine halb geöffnete Tür mit dem hereinkommenden Kater zeichnen. Erst im nächsten Schritt können dann die TN parallel zur Symbolleiste die Verklanglichungs-ideen graphisch notieren.

Helga Zitzlsperger beschreibt die Vorteile dieser „entzerrten“ Vorgehensweise (S. 75): „Solches Symbolisieren mit Zeichen und Bildern können wir bei vielen Spielgelegenheiten verwenden: Es macht das Märchen (bzw. alles eben Gehörte und Erlebte) überschaubar und dient als Erinnerungsstütze, besonders bei der anschließenden Spielgestaltung. Das Kind erlebt konkret das Verdichten von Geschehnissen zu Symbolen und ordnet diese passend wieder zu; es begreift, daß Symbole für etwas Gemeintes stehen. - Die Verwendung von graphischer Notationen für einfache Partituren und Erzählfolgen sind auch für den Erzieher eine Vereinfachung, da die Kinder bald lernen, daraus selbständig Informationen zu holen.“

Die TN der 5.-6. Schuljahres sollen darüber hinaus auch theoretisch begreifen, daß verschiedene Ebenen einer Geschichte verklunglicht werden können, z. B: die emotionale Ebene oder die reine Handlungsebene etc.

Fächerverbindender Unterricht

Kunst 3.-6. Schuljahr

- Bau eines Menschenfressers/Ungeheuers aus verschiedenen Materialien, als Handpuppe oder als Riesenfigur, unter der immer mehrere TN sich verbergen.

Helga Zitzlsperger gibt in ihrem Buch u.a. folgende Tips (S. 99ff.):

„Über eine Kindergruppe wird ein großes Tuch gebreitet. Löcher für Augen und Mund werden hineingeschnitten. Letzteres erübrigt sich bei Verwendung eines Netzes. Oder: Eine große Folie wird in der Mitte gefaltet und an einer Seite zusammengeklammert. Gemeinsam malen die ‘Ungeheuerkinder’ mit Dispersionsfarbe o.ä. ein großes Ungeheuergesicht auf.“

„Aus Kartons, Stöcken, Säcken, Tüten, Schaumstoff, alten Matratzen, Eimern, Dosen, Tüchern, alten Kissen, Besen, Tesabändern, Wellpappe und ähnlichem Material kann man gemeinsam ein monströses Gebilde entstehen lassen. Schwerpunkte: Riesiges Gesicht, dicker Bauch und evtl. Arme. Die Beine sind schwieriger zu machen - das Ding kann sonst schlecht stehen. ... Zum Schluß kann das Ungeheuer durch Bewerfen zum Einsturz gebracht werden.“

„Jeder stellt ein Ungeheuer aus geleimtem Zeitungspapier her: 1. Vorgang: Zeitungspapier knüllen, mit Leim einkleistern, neues Papier darüber modellieren, neu einleimen usw. Dabei wird die runde oder längliche Kopfform mit Wülsten herausgebildet. In einem 1. Arbeitsgang wird der ‘Kern’ hergestellt. Nach der Trocknung (nach einigen Tagen) folgen der 2. und entspr. ein 3. Arbeitsgang. Abstehende Gebilde wie Hörner, Nase und Ohren werden gemacht, indem an entspr. Stelle ein Loch in die einigermaßen trockene Kugel gebohrt, länglich gefaltete Zeitung hineingesteckt und diese wieder mit geleimtem Papier herausmodelliert wird.

2. Nach der Trocknung malt jeder seinem Ungeheuer ein grinsendes oder böses Gesicht (mit Tempera, Deckfarben, Plaka, Dispersionsfarbe...). Mit dieser Technik lassen sich auch Enten, Igel, Hasen usw. herstellen.“

- „Tintenklecksmäuler“ erstellen:

Einen Klecks Wasserfarbe oder Tinte auf ein Blatt Papier geben, das Papier zusammenfalten, fest zusammendrücken und wieder aufklappen. Sobald die Farbe trocken ist, den Klecks, in den man in der Zwischenzeit ein gruseliges Gesicht hineininterpretiert hat, ausschneiden und auf Karton kleben. Das Gesicht kann ruhig krumm und schief sein. Je schräger desto besser. Wichtig ist, daß es einen beweglichen Teil, z. B. Unterkiefer, hat. Nachdem das Klecksgesicht auf dem Karton ausgeschnitten wurde, wird es nun in die einzelnen Teile (Unterkiefer und Maske) zerschnitten. Diese zwei Teile des Gesichts werden nun wieder zusammengefügt, indem man eine Verbindungsstelle, z. B. das Kiefergelenk, übereinanderlegt, ein kleines Loch hineinschneidet und die beiden Teile mit einer Briefklammer aneinander befestigt. Der Unterkiefer ist nun beweglich. An der Maske und dem Kiefer werden jeweils dünne Holzstäbe befestigt, mit denen man das Monstergesicht halten, bewegen und führen kann. Diese Monstergesichter eignen sich sehr gut für Schattenspiele.

- Schattenspiel mit Scherenschnitten oder den „Tintenklecksmäulern“, dabei die Möglichkeiten der optischen Vergrößerung und Verkleinerung aufgrund des Abstandes zur Lichtquelle erkennen („mehr Schein als Sein“)

Deutsch 3.-6. Schuljahr

- Vorstellungsspiel: Jeder beschreibt sich selbst mit 10 Eigenschaften, wovon eine falsch sein muß.

Deutsch 5.-6. Schuljahr

- Sprichworte sammeln zu „Schein und Sein“
- Lesen aus dem Handwörterbuch des deutschen Aberglaubens zum Thema „Katzenfleisch essen“ (Material M 32)

8. Spieleinheit zum 4. Bild: Im Schloß des Menschenfressers - 45 Minuten **„Wer ist der Marquis der Carabas?“**

Inhalt

In der abschließenden SE geht es um die Synthese Kater - Jean. Wie in der dem Spielkonzept zugrundeliegende Deutung des Märchens beschrieben (s.o.), werden die Teile von Kater und Jean in der Figur des Carabas integriert. Das heißt, daß nun der Mensch 'ganz' ist. Nun ist der Jean mit seinen ihm zuvor fremden Kater-Eigenschaften zu Carabas geworden. Und nur als Mensch mit integrierten Anteilen ist er zu einem selbstbestimmten Leben und einer Liebesbeziehung fähig.

Dieser sicherlich nicht ganz einfache Schluß des Märchens soll in der SE durch die Vermischung von Jean-Haltungen und Kater-Haltungen, aus denen zusammen dann ein Carabas entsteht, zum Ausdruck gebracht werden.

Durchführung

Aufwärmübung

Kontrastübungen: SL gibt Gehhaltungen vor, z.B. a) große Schritte, b) schleichen dann soll eine Synthese aus a) und b) erfolgen.

Es werden drei Gruppen (A, B, C) gebildet. Jede Gruppe überlegt sich zwei Gehhaltungen.

Gruppe A und B machen eine ihrer Gehhaltungen vor. Gruppe C soll nun beide miteinander kombinieren. Dann machen Gruppe B und C eine ihrer Gehhaltungen vor und A bildet die Synthese u.s.w.

Reflexion zum Gesamtinhalt der Oper

TN und SL vergegenwärtigen sich den inhaltlichen Ablauf der gesamten Oper innerhalb eines Gespräches, wobei deutlich zu wiederholen ist, daß aus Jean am Ende der Oper der Marquis von Carabas wird.

Standbilder bauen zu Kater und Jean

TN lesen Kater-Karten und Jean-Karten mit Sätzen dieser Figuren und bauen dazu Standbilder (in 3-er Gruppen) (s. Material M 33 und M 34). Die Sätze sollen in einer dem Standbild entsprechenden Haltung gesprochen werden.

Bau einer Standbild-Strecke

Vier Kater-Standbilder und vier Jean-Standbilder werden abwechselnd zu einer Strecke aufgebaut, beginnend mit einem Jean-Standbild. Die Standbilder werden so aufgebaut, daß auf einer Seite alle Jean's und auf der anderen Seite alle Kater stehen:

| | | | |
|-------|-----------|---|---------|
| Kater | Kater ... | → | |
| Jean | Jean ... | → | Carabas |

Nun gehen alle TN mehrmals langsam in einem weiten Zick-Zack-Weg die Standbild-Strecke ab und übernehmen die Haltungen der Standbilder im Gehen, so daß sie immer abwechselnd Jean- und Kater- Haltungen einnehmen.

Da das Stehen als Standbild sehr anstrengend ist und alle TN die Möglichkeit des Abgehens der Standbild-Strecke haben sollten, ist ein Wechsel der Standbild-Darsteller nach wenigen Minuten erforderlich.

Gespräch über Jean-Kater = Carabas-Synthese

Alle TN bleiben auf Stop-Ruf des SL in einer neutralen Haltung stehen. Der SL zeichnet mit Kreide den von allen TN zuvor abgeschrittenen Weg nach und zeichnet am Ende in der Mitte zwischen der Jean- und der Kater-Seite einen Kreis.

In der nachfolgenden Haltungsimprovisation können die TN verschiedene Synthesemöglichkeiten von Jean und Kater-Haltungen erproben. Zur Unterstützung gibt der SL einen Satz vor, der im „Synthesekreis“ gesprochen werden soll. „Ich bin Marquis de Carabas“.

Nun gehen nochmals alle TN die Strecke wie gewohnt ab und stellen sich nacheinander in den Kreis in einer Haltung, wie sie sich den Marquis de Carabas vorstellen. Sie experimentieren dabei mit dem Satz: „Ich bin Marquis de Carabas“. Hier ist mehrmaliges Wiederholen sinnvoll, wobei an das Auswechseln der Standbild-Darsteller gedacht werden muß.

Reflexionsgespräch „Wer ist Carabas?“

In einem abschließenden Reflexionsgespräch wird nochmals über die Frage „Wer ist Carabas?“ nachgedacht. Dabei ist es hilfreich, sich nochmals einige Carabas-Haltungen der TN anzuschauen. Wichtig ist, daß nicht alle TN die gleiche Meinung zu Carabas bekommen sollen, sondern daß sie begreifen, daß Carabas die Synthese aus Jean und Kater darstellt.

Im Tafelbild können auch nochmals die Eigenschaften von Jean und dem Kater in den verschiedenen Phasen der Oper (positive wie negative) gesammelt werden.

Z.B. Jean: ängstlich, vorsichtig, nachdenklich, neugierig

Kater: stolz, mutig, brutal, listig

Ausklang

Zum Ausklang des gesamten Spielkonzeptes wird das Duett Prinzessin-Carabas gehört. (Cassette Nr.11)

Freies Schreiben

Die TN schreiben zum Schluß etwas über den Marquis de Carabas. Sie beschreiben seine Eigenschaften, wie sie ihn sich vorstellen und etwas über sein Verhalten.

Erweiterung Musik 3.-6. Schuljahr

Thema: Zweistimmigkeit, also Synthesen herstellen. Leichte zweistimmige Sätze singen oder spielen. Kombination unterschiedlicher Artikulationsformen beim Singen eines Liedes: laut und staccato, leise und legato, leise und wütend, laut und zärtlich

Fächerverbindender Unterricht

Kunst 3.-6. Schuljahr

Entwicklung eines Kostüms für den Marquis de Carabas. In diesem Kostüm sollen verschiedene Accessoires Elemente des Katers und Jeans aufgreifen und vereinen.

Dabei können Aspekte wie das Mischen von Farben z.B. mit farbigem Pergamentpapier, also Synthesen bilden, thematisiert werden.

Literaturverzeichnis

- Anzieu, Didier:** Analytisches Psychodrama mit Kindern und Jugendlichen. Hsrg. von Hilarion Petzold. Paderborn 1984
- Bächthold-Stäubli, Hanns** (Hrsg.): Handwörterbuch des deutschen Aberglaubens. Berlin, New York 1932-1987
- Basile, Giambaltista:** Der Pentamerone - oder: Das Märchen aller Märchen. o. J.
- Bettelheim, Bruno:** Kinder brauchen Märchen. Stuttgart 1977
- Beyer, Hans-Georg:** Ludwig Tiecks Theatersatire „Der gestiefelte Kater“ und ihre Stellung in der Literaturgeschichte. Diss. München 1960
- Boal, Augusto:** Theater der Unterdrückten. Übungen und Spiele für Schauspieler und Nicht-Schauspieler. Frankfurt M. 1989
- Böcker, Ewald:** Der gestiefelte Kater. Märchenspiel in einem Vorspiel und fünf Aufzügen. Leipzig o.J., ca. 1922
- Bosselmann, Rainer/Lüffe-Leonhardt, Eva/Gellert, Michael:** Variationen des Psychodramas. Ein Praxis-Handbuch, Hamburg 1993
- Brinkmann, Rainer:** Die Hochzeit des Figaro. Oldershausen 1992
- Buer, Ferdinand** (Hrsg.): Morenos therapeutisches Philosophie. Die Grundideen von Psychodrama und Soziometrie. Opladen 1991
- Eliot, T.S.:** Old Possums Katzenbuch. Frankfurt am Main 1972
- Fischer, Hans:** Der gestiefelte Kater. Ein Bilderbuch. Zürich, Hamburg, Salzburg 1996
- Franzke, Erich:** Märchen und Märchenspiel in der Psychotherapie. Der kreative Umgang mit alten und neuen Geschichten. Bern, Stuttgart, Toronto 1991
- Grieser, Dietmar:** Im Tiergarten der Weltliteratur. München 1991
- Hinck, Walter** (Hrsg.): Der gestiefelte Kater. In: Die deutsche Komödie. Vom Mittelalter bis zur Gegenwart, S. 110-126. Düsseldorf 1977
- Hoffmann, E.T.A.** Lebensgeschichten des Kater Murr nebst des Kapellmeisters Johannes Kreisler in zufälligen Makulaturblättern. Stuttgart (RUB) 1972
- Jetter, Ursula:** Musiktherapeutisches Märchenspiel. Tübingen 1991
- Kaufmann, Franz:** Der gestiefelte Kater. Was einer aus sich machen kann. Kreuz Verlag.

Hrsg. von Theodor Seifert.

Kosuch, Markus: Die Liebe zu den drei Orangen. Stuttgart 1997
Italienerin in Algier, Stuttgart 1997/98

Kosuch, Markus und Stroh Wolfgang M. West Side Story, Oldershausen 1997

Lückel, Regine: Gestalttherapeutische und integrative Arbeit mit Märchen. Paderborn 1982

Perrault, Charles: Sämtliche Märchen. Reclam 8355(2). Stuttgart 1986

Petzold, Hilarion: Angewandtes Psychodrama in Therapie, Pädagogik und Theater. Paderborn 1977

Russische Volksmärchen, Rowohlt. Hamburg 1991

Sahr, Michael: Um der Kinder und Märchen willen! Analysen und didaktische Vorschläge zu acht Grimmschen Märchen in originaler und veränderter Form. Kallmünz 1995

Scheller, Ingo: Wir machen unsere Inszenierung selber (Band 1 und 2). Szenische Interpretation von Dramentexten, Oldenburg 1989

Tieck, Ludwig: Der gestiefelte Kater. Reclam 8916. Stuttgart 1984

Wardetzky, Kristin: Märchen-Lesarten von Kindern: Eine empirische Studie. Berlin, Bern, Frankfurt/M. 1992

Zitzlperger, Helga: Kinder spielen Märchen. Schöpferisches Ausgestalten und Nacherleben. Weinheim, Basel 1994

Zu César A. Cui:

Cui, César A.: La Musique en Russie. Paris 1880. Nachdruck Leipzig 1974

Neef, Sigrid: Russische Oper - Handbuch der russischen und sowjetischen Oper
Henschelverlag, Berlin 1985

Seroff, Victor I. : Die mächtigen Fünf. Balakirew, Mussorgsky, Borodin, Rimsky-Korsakow, Cui. Der Ursprung der russischen Nationalmusik. Zürich 1987

Zetlin, Mikhail: The Five. The Evolution of the Russian School of Music. Transl. and edited by George Panin. New York 1959

CD-Aufnahme: Der gestiefelte Kater: Patmos-Verlag ISBN 3-491-88764-X
Düsseldorf 1999 in Kooperation mit dem SWR und der Jungen Oper der Staatsoper Stuttgart