

## FRAGEN FÜR DAVOR, MITTENDRIN & DANACH

- Kennst du das Märchen?  
Kannst du es nacherzählen?
- Welche Märchen kennst du noch?  
Fallen dir andere Märchen mit einem „bösen Wolf“ ein? Ist Hannibal ein typischer Märchenwolf?
- Wenn du das Märchen schon kanntest, welche Unterschiede sind dir im Theater aufgefallen?  
Was war gleich?
- Wer gehört alles zur Familie Geiß?  
Wie heißen sie?  
Warum gibt es zu Beginn nur fünf Geißlein?  
Und wer ist Hilmar?
- Wie verhalten sich die Geschwister?  
Ändert sich ihr Verhalten im Verlauf des Märchens?
- Für den Wolf Hannibal ist es sehr schwer auf Fleisch zu verzichten. Gibt es auch andere Figuren, denen es schwer fällt Gewohnheiten abzulegen?
- Hannibal ändert sein Verhalten, weil er nicht länger eine ihm vorgeschriebene Rolle spielen will.  
Denkst du, es ist immer einfach, die Person zu sein, die mensch wirklich sein will?
- Märchen wurden lange Zeit mündlich weitergegeben und dabei immer wieder so verändert, dass sie zur Lebenssituation der Menschen passten.  
Glaubst du, es ist wichtig, dass sich Geschichten mit der Zeit entwickeln und verändern?

## LEKTÜREEMPFEHLUNGEN

- Bettelheim, Bruno. Kinder brauchen Märchen. München, 2006.
- Frey, Dieter (Hrsg): Psychologie der Märchen – 41 Märchen wissenschaftlich analysiert und was wir heute aus ihnen lernen können. Berlin, 2017.
- Fromm, Erich: Märchen, Mythen, Träume – Eine Einführung in das Verständnis einer vergessenen Sprache Taschenbuch. Hamburg, 1981.
- IXYPSILONZETT – Das Magazin für Kinder- und Jugendtheater, Thema: Märchen, Ausgabe Oktober 2022.
- Janosch: Janosch erzählt Grimms Märchen. Weinheim, 2022.
- TV-Dokumentation: Klassiker der Weltliteratur – Die Brüder Grimm, ARD alpha, 2022.

## KONTAKT

Wir freuen uns auf den Austausch mit unserem Publikum –  
sprecht/schreibt/ruft uns an!

Tel 03691 – 256-145  
Mail [theaterpaedagogik@landestheater-eisenach.de](mailto:theaterpaedagogik@landestheater-eisenach.de)



[www.landestheater-eisenach.de](http://www.landestheater-eisenach.de)  
#LTEisenach  
#LTeisenachgeisslein

KULTURSTIFTUNG MEININGEN-EISENACH / GESCHÄFTSBEREICH LANDESTHEATER  
EISENACH / SPIELZEIT 2022 – 2023 / Intendant Jens Neundorff von Enzberg Künst-  
lerischer Leiter Andris Plucis Redaktion Christoph Macha (verantwortlich), Fanny Zet-  
tel Layout [www.schuetz-brandcom.de](http://www.schuetz-brandcom.de) Redaktionsschluss Di., 25.10.2022

## ZUR INSZENIERUNG

**ALLE MENSCHEN KÖNNEN ZUSAMMENLEBEN,  
WENN SIE ES WOLLEN.**

JOSEPHINE BAKER

Adoptivmutter Josefine nimmt auch das fast erfrorene Eichhörnchen Hilmar in ihre Patchwork-Familie auf, was für Vaterbock Thorwald jedoch ein großes Problem darstellt, schließlich sind fünf Kinder schon genug. Also wird er kurzer Hand in der Wanduhr verstaut, Josefine stellt klar: Ich bin jetzt alleinerziehende Ziege, und aus dem Hilmar wird ein Geisslein.

Als Josefine zur Arbeit geht, beschließen die Kinder, dass es endlich Zeit für ein richtiges Märchen ist. Da kommt Wolf Hannibal wie gerufen, doch der hat gar keine Lust mehr den Bösewicht zu spielen und beschloss sich vegan zu ernähren. Die Geißlein sind enttäuscht. So funktioniert ja das Märchen gar nicht. Und wo bleibt denn da das Abenteuer? Als die Geißlein die Geschichte nachspielen, verletzt sich eines der Geschwister und Hannibal, der das Blut riecht, erleidet einen Rückfall. Was wird Muttergeiß Josefine wohl dazu sagen, wenn sie von ihrer Schicht in der Ziegenkäsefabrik nach Hause kommt?

Das diesjährige Weihnachtsmärchen des Landestheaters Eisenach wirbelt in der Fassung von Katharina Brankatschk, an den Bühnen Halle bereits erfolgreich inszeniert, das Grimmsche Original kräftig durcheinander. Es erzählt ganz bewusst im Hier und Heute von verschiedenen Familien- und Rollenbildern und ist ein großer Appell an Solidarität, Mut und Hilfsbereitschaft. Dabei kommt natürlich der Humor nicht zu kurz, ein durchweg gereimter Stücktext und viel Musik sorgen für eine Stunde „Glück“!



LANDE  
STHEA  
TEREIS  
ENACH

JUNGES SCHAUSPIEL

## MATERIALMAPPE: DER WOLF UND DIE SIEBEN GEISSLEIN

VON KATHARINA BRANKATSKHK  
NACH DEN BRÜDERN GRIMM



**GLÜCK SCHENKEN.**  
SPIELZEIT 2022 – 2023

# FAMILIEN-KONSTELLATIONEN

FÜR DAVOR & DANACH

<b>ART</b>	Kreatives Schreiben
<b>LÄNGE</b>	40 bis 60 Minuten
<b>MATERIAL</b>	Stift & Papier
<b>ZIEL</b>	persönlichen Bezug zum Inhalt herstellen

Anders als in vielen anderen Märchen steht bei „Der Wolf und die sieben Geißlein“ nicht eine einzelne Figur, sondern die (Groß-)Familie Geiß im Mittelpunkt. Unsere Inszenierungsvariante des Märchens berichtet davon, wie diese Patchwork-Familie ihren Alltag lebt und mit unerwarteten Situationen umgeht. Dabei spielt die Frage, wie sich die Familienmitglieder gegenseitig unterstützen eine wichtige Rolle.

Überlege dir, was „Familie“ für dich bedeutet. Was magst du an deiner Familie und was nicht? Was ist vielleicht besonders an deiner Familie? Kennst du auch andere Familienkonzepte?

Sind dir bei Familie Geiß Dinge, Eigenschaften, Besonderheiten aufgefallen, die du auch aus deiner Familie kennst?

Schreibe einer\*m Freund\*in einen Brief und beschreibe deine Familie, wen gibt es alles, was ist bei euch anders als bei anderen. – Dabei darfst du natürlich kreativ werden. Sicher ist dir aufgefallen, dass die Figuren im Stück in Reimen gesprochen haben. Vielleicht probierst du das auch?

Lest eure Texte anschließend nacheinander vor und sprecht darüber. Habt ihr die gleichen Dinge aufgeschrieben oder ganz verschiedene Meinungen zum Thema Familie?

# MÄRCHEN UND PHANTASIE

VON HELENE FRAAS

Märchen fungieren als Spiegel des menschlichen Lebens, dessen Bilder uns ein gewisses Bewusstsein über fremde und eigene Ansichten und mit der Welt einhergehende Beziehungen gestatten. Dahingehend erfahren wir Märchen, explizit im Kindesalter, als „Recht und Unrecht in extremer Form“, indem wir unter Einbezug unseres Gedächtnisses, der Phantasie, Moral, Bildung und Erfahrung das Wesen des Märchens zu begreifen versuchen. Dahingehend lässt sich sagen, dass jedes Märchen eine Moral impliziert, welche an das individuelle Lebens- und Weltverständnis appelliert und zur Herausbildung ethischen Bewusstseins beiträgt. Dabei gilt es das Phantastische des Märchens in voller Gänze zu durchdringen, sodass die eigentliche Geschichte einen Erfahrungsraum der Wertevermittlung und emotionaler Mimesis eröffnet und individuelle Lebensweisheiten, Dilemmata und Sehnsüchte zu bündeln versucht. ...

Die Erschließung von Märchen auf ganzheitlicher Basis geht also mit der Wertevermittlung einher und fokussiert des Weiteren die Anregung und den Einbezug der Phantasie der Kinder. „Phantasien stammen aus den innersten Schichten der Seele, dort, wo unsere tiefsten und geheimsten Sehnsüchte und Ängste leben.“ Sie stellen sich als eine charakteristische Form der Geistesfähigkeit eines Menschen heraus, indem sie psychische Realitäten herausbilden. Dabei bewegt sich das Phantasieren ständig zwischen Träumen und hellwachen Bewusstsein. Diese Zustände ermöglichen den Prozess der Selbstbeobachtung anhand seitheriger Erfahrungen inkludierenden, nicht zwingend der Realität entsprechenden Vorstellungen.

# FIGUREN-MEMORY

FÜR DANACH

<b>ART</b>	Bewegungs- & Konzentrationsspiel
<b>LÄNGE</b>	20 bis 45 Minuten
<b>MATERIAL</b>	keines
<b>ZIEL</b>	Reflektion der Figuren, gemeinsam erinnern

Bevor ihr mit der Übung beginnt, überlegt welche Märchenfiguren es gab. Wie waren ihre Namen, welche Eigenschaften hatten sie?

Dann verlassen zwei Kinder den Raum, die Übrigen bilden Zweier-Teams. Jedes Team überlegt sich eine Figur. Wie könnt ihr die Figur darstellen? Wie bewegt sie sich, welche Geräusche macht sie? Fällt euch ein Zitat ein oder ein Satz, der von ihr sein könnte? Wenn ihr also beispielsweise Kamille darstellen wollt, könnt ihr mit pflichtbewusster Mine sagen: „Auch in den Ferien muss man Frühstück essen.“

Sobald sich alle Teams für eine Figur entschieden haben verteilt ihr euch so im Raum, dass nicht zu erkennen ist wer in einem Team ist. Jetzt dürfen die zwei Kinder, die draußen waren wieder reinkommen und Memory spielen. Entscheidet wer von beiden anfangen darf. Die\*derjenige deutet nacheinander auf zwei Personen im Raum, welche dann ihre Figur nachahmen. Hat er\*sie die Figuren erraten, ist die\*der andere dran.

Wenn alle Figurenpärchen aufgedeckt wurden, könnt ihr von vorne anfangen. Beispielsweise kann jetzt das Team, das als letztes enttarnt wurde als nächstes den Raum verlassen. Natürlich müsst ihr dann auch neue Zweierteams bilden.

So schaffen wir mit der Phantasie immer wieder neue Wirklichkeiten, die sowohl gefühlvoll, intuitiv als auch empfindend sind. Die Erschließung der Welt tritt also durch den Einsatz an Phantasie, Ideen und schöpferischen Kräften, sowie durch das konstruktive Weiterentwickeln von Wertvorstellungen in Kraft.

Gerade durch Märchen werden vermeintlich positiv oder negativ beladene Verhaltens- und Handlungsweisen kolportiert, welche von den Kindern auf das eigene Leben übertragen, angenommen, nachgeahmt oder abgelehnt werden. Hierbei überlässt das Märchen „es der Phantasie des Kindes, ob und wie es das, was die Geschichte vom Leben und vom Wesen des Menschen erzählt, auf sich selbst beziehen will.“

Eine besondere und notwendige Vermittlungsposition von Selbsterkenntnis und Weltverständnis innerhalb der Märchen nimmt das Wunderbare bzw. das Zaubhafte ein. Dabei gilt die Zauberei als etwas Unerreichbares und Mächtiges, wodurch plötzlich Personen versteinert werden, die Prinzessin aus dem hundertjährigen Schlaf erwacht oder Tiere sich in Menschen verwandeln. Über den Spaßfaktor hinausgehend und eher eine psychologische Sicht einnehmend, bildet das Zaubhafte die Voraussetzung zum Phantasieren und dem Erkennen einer anderen wundersamen Wirklichkeit.

Anhand des Glaubens an Märchen und dessen Übersinnlichkeit, können die Kinder ihr Phantasievermögen intensiver ausschöpfen und verstärker verschiedene Lösungs- und Handlungsmöglichkeiten imaginieren. „Eine freie Phantasie bleibt nicht in der Destruktivität stecken, sondern sucht nach Möglichkeiten der Veränderung und nach Wegen zum Handeln.“

In: Frass, Helene: Die Bedeutung von Märchen für Kinder. Wie tragen sie zum Aufbau einer Identität bei?. Dresden, 2019.