



**BREMER
STADTMUSIK
LIVE**

FREI NACH
DEN
GEBRÜDERN

GRIMM

AB 6



Bremer Stadtmusik - live

frei nach den Gebrüdern Grimm

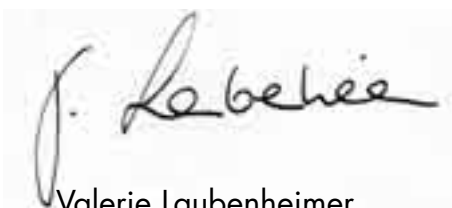
Als Vorlage und Inspiration zu diesem Stück diente das Märchen von den Bremer Stadtmusikanten. Im 19. Jahrhundert von den Brüdern Grimm in ihrer Sammlung der deutschen Kinder- und Hausmärchen niedergeschrieben, kennt noch heute beinahe jedes Kind die Geschichte der vier Haustiere, die ihrem Schicksal entfliehen und sich auf den Weg nach Bremen machen, wo sie Stadtmusikanten werden wollen. Die Grimms haben mit großer Treue zur mündlichen Überlieferung das Volksmärchen vor dem Vergessen bewahrt. In ihrem Vorwort wenden sie sich deutlich gegen Veränderungen an den Geschichten. Doch da heißt es auch: „Übrigens ist dies nur gegen sogenannte Bearbeitungen gesagt, welche die Märchen verschönern und poetischer auszustatten vorhaben, nicht gegen ein freies Auffassen derselben zu eignen, ganz der Zeit angehörenden Dichtungen, denn wer hätte Lust, der Poesie Grenzen abzustecken?“ Nun, wir haben unserer Phantasie keine Grenzen gesetzt und eine ganz eigene Theaterfassung erarbeitet, die im Grunde da anfängt, wo das Märchen endet: Nach der erfolgreichen Eroberung des Räuberhauses. Eine Bleibe haben die vier Gefährten also gefunden. Doch was kommt nun?

Esel, Hund Hubert, Kaaa-tze und Frau Hahn erzählen ihre eigene Geschichte - wenn sie nicht gerade versuchen, ein Konzert zu geben. Unsere Stadtmusikanten sind keine klassischen Märchenfiguren, sie sind ambivalenter und menschlicher als in der Vorlage. Ihr Entschluss, das Schicksal in die eigene Hand zu nehmen, findet ganz real auf der Bühne statt: Sie machen Musik, um sich ihren Lebensunterhalt zu verdienen. Dass dabei einiges anders aussieht als im Märchen, versteht sich ja von selbst.

Wir möchten dazu anregen, sich über die Vorstellung hinaus mit den Themen des Märchens und der Inszenierung zu beschäftigen. Diese Materialsammlung bietet inhaltliche Informationen und Anregungen sowie spielerische Vorschläge dazu. Außerdem finden Sie einen theaterpädagogischen Stundenentwurf, den Sie mit Ihrer Klasse ausprobieren und ganz nach Ihren Bedürfnissen mit Teilen aus der Materialsammlung vorbereiten oder ergänzen können. Der Anhang enthält noch weiterführende Informationen, die eher für die Arbeit mit größeren Kindern geeignet sind.

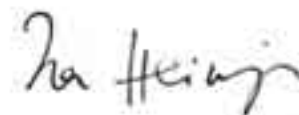
Wir hoffen, Ihnen hiermit eine nützliche Hilfe für die Vor- und Nachbereitung im Unterricht erstellt zu haben, die Ihnen und Ihrer Klasse Freude am eigenen Tun und Lust auf Theater macht.

Um es mit unserer Kaaa-tze zu sagen: Viel Vergnüü-gen!



Valerie Laubenheimer
Dramaturgie

und



Ilka Heinrigs
Theaterpädagogik

Inhaltsverzeichnis

I VOM MÄRCHEN ZUM THEATERSTÜCK

1 Die Bremer Stadtmusikanten der Gebrüder Grimm	
1.1 Originaltext des Märchens	S. 4
1.2 Anregungen zum Gespräch über das Märchen	S. 6
2 Das bekannteste Bild	
2.1 Ein Bremer Wahrzeichen	S. 7
2.2 Andere Abbildungen	S. 8
2.3 Selber machen: Tierpyramide und Schattenfiguren	S. 9
3 Interpretation	
3.1 Etwas Besseres als den Tod findest du überall oder Was man von einem Esel alles lernen kann. Rede von Werner Welzig.....	S. 10
3.2 Der Pfütze-Ansatz	S. 12
4 Motive der Inszenierung	
4.1 Musik	S. 13
4.1.1 Stadtmusikant - ein altertümlicher Beruf	S. 13
4.1.2 Die Instrumente unserer Musikanten	S. 13
4.1.3 Selber machen: Instrumentenbau	S. 15
4.1.4 Das Räuberhauslied	S. 17
4.2 Heimat	S. 18
4.3 „Nutzlosigkeit“	S. 19
5 Szenenfolge	
Eine kurze Inhaltsangabe des Theaterstücks	S. 20
6 Aus Märchentieren werden Theaterfiguren	
6.1 Esel	S. 21
6.1.1 Das Tier	S. 22
6.1.2 Der Esel in unserer Sprache	S. 22
6.2 Hund Hubert	S. 23
6.2.1 Der Hund in unserer Sprache	S. 23
6.2.2 Das Tier	S. 24
6.3 Kaaa-tze	S. 25
6.3.1 Das Tier	S. 25
6.3.2 Die Katze in unserer Sprache	S. 26
6.4 Frau Hahn	S. 27
6.4.1 Das Tier	S. 28
6.4.2 Der Hahn in unserer Sprache	S. 29
6.5 Vier Schicksalsgeschichten	S. 30

II THEATERPÄDAGOGISCHE DOPPELSTUNDE

1 Warming	S. 31
2 Kleingruppenarbeit.....	S. 33
3 Szenisches Training.....	S. 34
4 Erfinden von Geschichten.....	S. 36

III ANHANG

1 Kinder brauchen Märchen

1.1 Jacob und Wilhelm Grimm	S. 37
1.2 Bruno Bettelheim: Phantasie, Wiederaufrichtung, Flucht und Trost	S. 38

2 Tierschutz

2.1 Das deutsche Tierschutzgesetz	S. 40
2.2 Umgang mit Haustieren	S. 40
2.3 Zeitungsartikel: „Sonst schlag ich den Bastard tot“	S. 41

3 Ein Comic zum Thema Arbeit.....	S. 42
-----------------------------------	-------

BILDNACHWEIS.....	S. 43
-------------------	-------



I VOM MÄRCHEN ZUM THEATERSTÜCK

1 Die Bremer Stadtmusikanten der Gebrüder Grimm 1.1 Der Originaltext des Märchens - zum gemeinsam Lesen

Es hatte ein Mann einen Esel, der schon lange Jahre die Säcke unverdrossen zur Mühle getragen hatte, dessen Kräfte aber nun zu Ende gingen, so dass er zur Arbeit immer untauglicher ward. Da dachte der Herr daran, ihn aus dem Futter zu schaffen, aber der Esel merkte, dass kein guter Wind wehte, lief fort und machte sich auf den Weg nach Bremen: dort, meinte er, könnte er ja Stadtmusikant werden.

Als er ein Weilchen fortgegangen war, fand er einen Jagdhund auf dem Wege liegen, der jappte wie einer, der sich müde gelaufen hat. „Nun, was jappst du so, Packan?“ fragte der Esel. „Ach“, sagte der Hund, „weil ich alt bin und jeden Tag schwächer werde, auch auf der Jagd nicht mehr fort kann, hat mich mein Herr wollen totschiagen, da hab ich Reißaus genommen; aber womit soll ich nun mein Brot verdienen?“ „Weißt du was“, sprach der Esel, „ich gehe nach Bremen und werde dort Stadtmusikant, geh mit und lass dich auch bei der Musik annehmen. Ich spiele die Laute, und du schlägst die Pauken.“ Der Hund wars zufrieden, und sie gingen weiter.

Es dauerte nicht lange, so saß da eine Katze an dem Weg und machte ein Gesicht wie drei Tage Regenwetter. „Nun, was ist dir in die Quere gekommen, alter Bartputzer?“ sprach der Esel. „Wer kann da lustig sein, wens einem an den Kragen geht,“ antwortete die Katze, „weil ich nun zu Jahren komme, meine Zähne stumpf werden, und ich lieber hinter dem Ofen sitze und spinne, als nach Mäusen herumjage, hat mich meine Frau ersäufen wollen; ich habe mich zwar noch fortgemacht, aber nun ist guter Rat teuer: wo soll ich hin?“ „Geh mit uns nach Bremen, du verstehst dich doch auf die Nachtmusik, da kannst du ein Stadtmusikant werden.“ Die Katze hielt das für gut und ging mit.

Darauf kamen die drei Landesflüchtigen an einem Hof vorbei, da saß auf dem Tor der Haushahn und schrie aus Leibeskräften. „Du schreist einem durch Mark und Bein“, sprach der Esel, „was hast du vor?“ „Da hab ich gut Wetter prophezeit,“ sprach der Hahn, „weil unserer lieben Frauen Tag ist, wo sie dem Christkindlein die Hemdchen gewaschen hat und sie trocknen will; aber weil morgen zum Sonntag Gäste kommen, so hat die Hausfrau doch kein Erbarmen, und hat der Köchin gesagt, sie wollte mich morgen in der Suppe essen, und da soll ich mir heute abend den Kopf abschneiden





lassen. Nun schrei ich aus vollem Hals, solange ich noch kann.“ „Ei was, du Rotkopf,“ sagte der Esel, „zieh lieber mit uns fort, wir gehen nach Bremen, etwas Besseres als den Tod findest du überall; du hast eine gute Stimme, und wenn wir zusammen musizieren, so muss es eine Art haben.“ Der Hahn ließ sich den Vorschlag gefallen, und sie gingen alle viere zusammen fort.

Sie konnten aber die Stadt Bremen in einem Tag nicht erreichen und kamen abends in einen Wald, wo sie übernachteten wollten. Der Esel und der Hund legten sich unter einen großen Baum, die Katze und der Hahn machten sich in die Äste, der Hahn aber flog bis in die Spitze, wo es am sichersten für ihn war. Ehe er einschlief, sah er sich noch einmal nach allen vier Winden um, da deuchte ihn, er sähe in der Ferne ein Fünkchen brennen, und rief seinen Gesellen zu, es müsste nicht gar weit ein Haus sein, denn es scheine ein Licht. Sprach der Esel „so müssen wir uns aufmachen und noch hingehen, denn hier ist die Herberge schlecht.“ Der Hund meinte, ein paar Knochen und etwas Fleisch dran täten ihm auch gut.

Also machten sie sich auf den Weg nach der Gegend, wo das Licht war, und sahen es bald heller schimmern, und es ward immer größer, bis sie vor ein hell erleuchtetes Räuberhaus kamen. Der Esel, als der größte, näherte sich dem Fenster und schaute hinein. „Was siehst du, Grauschimmel?“ fragte der Hahn. „Was ich sehe?“ antwortete der Esel, „einen gedeckten Tisch mit schönem Essen und Trinken, und Räuber sitzen daran und lassens sich wohl sein.“ „Das wäre was für uns,“ sprach der Hahn. „Ja, ja, ach, wären wir da!“ sagte der Esel. Da ratschlagten die Tiere, wie sie es anfangen müssten, um die Räuber hinauszujagen, und fanden endlich ein Mittel. Der Esel musste sich mit den Vorderfüßen auf das Fenster stellen, der Hund auf des Esels Rücken springen, die Katze auf den Hund klettern, und endlich flog der Hahn hinauf, und setzte sich der Katze auf den Kopf. Wie das geschehen war, fingen sie auf ein Zeichen insgesamt an, ihre Musik zu machen: der Esel schrie, der Hund bellte, die Katze miaute, und der Hahn krächte; dann stürzten sie durch das Fenster in die Stube hinein, dass die Scheiben klirrten.

Die Räuber fuhren bei dem entsetzlichen Geschrei in die Höhe, meinten nicht anders, als ein Gespenst käme herein, und flohen in größter Furcht in den Wald hinaus. Nun setzten sich die vier Gesellen an den Tisch, nahmen mit dem vorlieb, was übrig geblieben war, und aßen, als wenn sie vier Wochen hungern sollten. Wie die vier Spielleute fertig waren, löschten sie das Licht aus und suchten sich eine Schlafstätte, jeder nach seiner Natur und Bequemlichkeit. Der Esel legte sich auf den Mist, der Hund hinter die Türe, die Katze auf den Herd bei die warme Asche, und der Hahn setzte sich auf den Hahnenbalken: und weil sie müde waren von ihrem langen Weg, schliefen sie auch bald ein.

Als Mitternacht vorbei war und die Räuber von weitem sahen, dass kein Licht mehr im Haus brannte, auch alles ruhig schien, sprach der Hauptmann „wir hätten uns doch nicht sollen ins Bockshorn jagen lassen,“ und hieß einen hingehen und das Haus untersuchen. Der Abgeschickte fand alles still, ging in die Küche, ein Licht anzünden, und weil er die glühenden, feurigen Augen der Katze für lebendige Kohlen ansah, hielt er ein Schwefelhölzchen daran, dass es Feuer fangen sollte. Aber die Katze verstand keinen Spaß, sprang ihm ins Gesicht, spie und kratzte. Da erschrak er gewaltig, lief und wollte zur Hintertüre hinaus, aber der Hund, der da lag, sprang auf und biss ihn ins Bein: und als er über den Hof an dem Miste vorbeirannte, gab ter geworden war, rief vom Balken herab „Kikeriki!“ Da lief der Räuber, was er konnte, zu seinem Hauptmann zurück und





sprach „ach, in dem Haus sitzt ein greuliche Hexe, die hat mich angehaucht und mit ihren langen Fingern mir das Gesicht zerkratzt; und vor der Türe steht ein Mann mit einem Messer, der hat mich ins Bein gestochen; und auf dem Hof liegt ein schwarzes Ungetüm, das hat mit einer Holzkeule auf mich losgeschlagen; und oben auf dem Dache, da sitzt der Richter, der rief: Bringt mir den Schelm her! Da machte ich, dass ich fortkam.“ Von nun an getrauten sich die Räuber nicht weiter in das Haus, den vier Bremer Musikanten gefiels aber so wohl darin, dass sie nicht wieder heraus wollten. Und der das zuletzt erzählt hat, dem ist der Mund noch warm.“

Grimm: Kinder- und Hausmärchen, München 1949

1.2 Anregungen zum Gespräch über das Märchen

- * Warum verlassen die vier Tiere ihr Zuhause?
- * Wodurch sind Esel, Hund, Katze und Hahn dem Menschen nützlich?
- * Wie gelingt es den vieren, das Räuberhaus zu erobern?
- * Stell dir vor, wie die Geschichte weitergehen könnte:
Wie leben die Tiere im Räuberhaus?
- * Was passiert mit Menschen, die nicht mehr arbeiten können?
- * **Nachbereitend:** Wo sind die Unterschiede zum Theaterstück?

2 Das bekannteste Bild

2.1 Ein Bremer Wahrzeichen

1953 setzten die Bremer ihren Stadtmusikanten mit der Skulptur des Bauhaus-Künstlers Gerhard Marcks an der Westseite des Rathauses ein Denkmal. Ähnlich dem goldenen Ring am Schönen Brunnen in Nürnberg existiert auch hier ein glückbringender Aberglaube: Wer einen Wunsch hat, der umfasse mit beiden Händen die Vorderbeine des Esels und denke fest an seinen Wunsch - so wird er in Erfüllung gehen. Weil viele Besucher das ausprobieren, sind die Beine des Esels ganz blank.



2.2 Andere Abbildungen

Warum wird gerade diese Szene so häufig abgebildet?



Der Moment, in dem die Tiere sich aufeinander stellen, ist ein starkes Symbol für gelungene Zusammenarbeit und den Wert von Teamarbeit. Einzeln könnten die vier gegen die Räuber nichts ausrichten, aber mit dieser Aufstellung erreichen sie eine bedrohliche Größe. In dem Moment, da die Tiere ihre Kräfte vereinigen, wachsen sie im wahrsten Sinn des Wortes über sich hinaus.



2.3 Selber machen

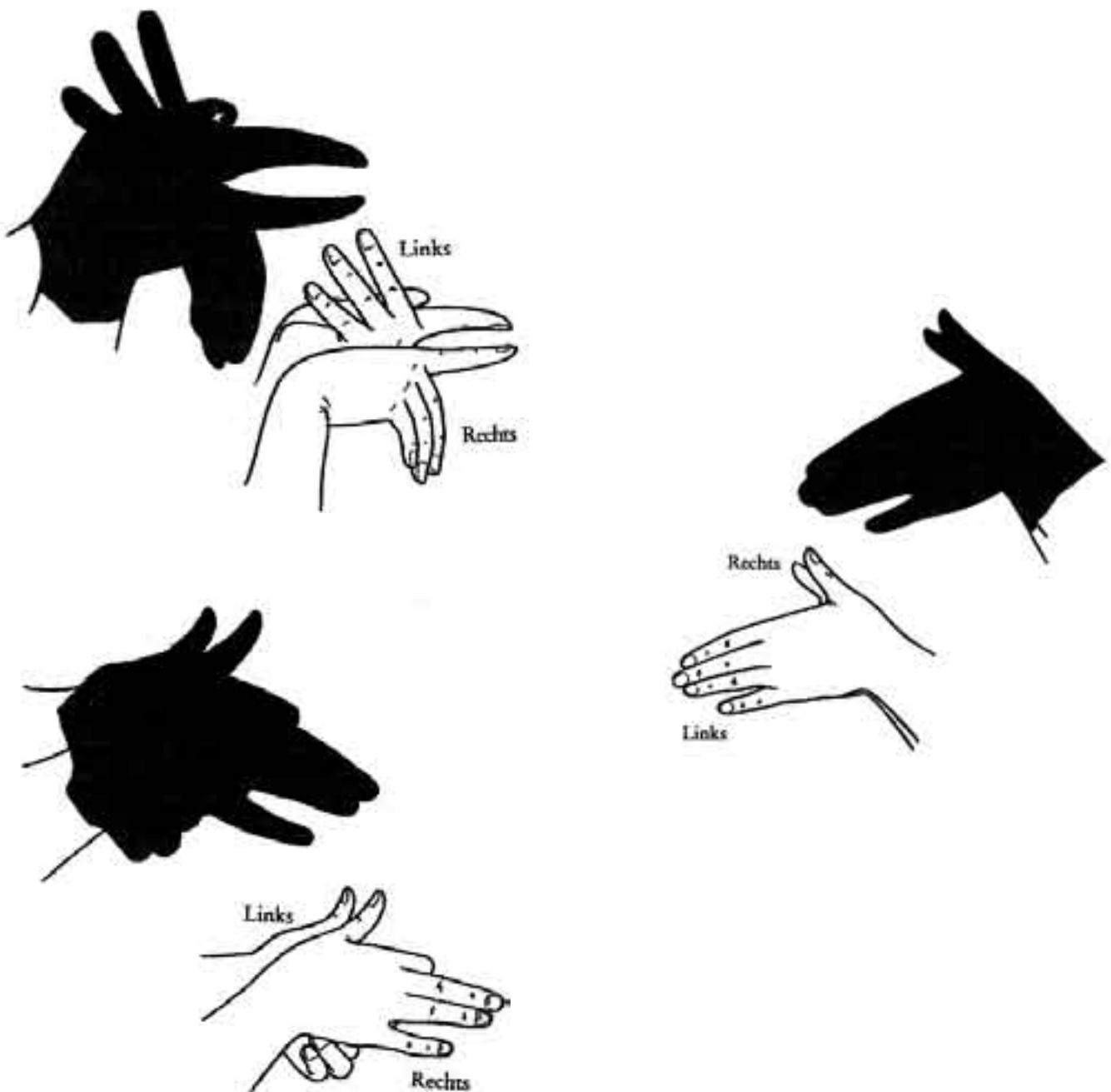
Tierpyramide (empfohlen ab 8 Jahren)

Wie können vier Kinder gefahrlos eine möglichst hohe Pyramide bilden? Auf- und übereinander legen, setzen, stellen, vielleicht hilft ein Stuhl ... Und dann ein kurzes Stehgreif-Konzert mit den tierischen Lauten: „Die Bremer-Stadtmusik-Pyramide! I-A - Wau-wau - Miau - Kikeriki!“

Vorsicht: Kräftige unten und Jüngere oben gut sichern - langsam auflösen!

Schattenfiguren

Etwas ruhiger lässt sich die Pyramide als Schattenspiel z.B. aus diesen Figuren bauen:



Wer kann die Katze? Es kann auch mit ausgeschnittenen Tierfiguren gearbeitet werden (s. S. 21 ff).

3 Interpretation

3.1 Etwas Besseres als den Tod findest du überall oder: Was man von einem Esel alles lernen kann

Rede des österreichischen Germanisten Werner Welzig

„Im Vergleich mit dem ‚Rotkäppchen‘ und dem ‚Rumpelstilzchen‘ ist das Märchen, das ich diesmal Ihrer Lektüre empfehlen will, ein untypisches Märchen. Es gibt keine leidende Schönheit. Es gibt keine wundersamen Verwandlungen. Es gibt keinen Helden. Es paßt gut zu uns. An seinem Ende steht keine Verheißung eines glücklichen Lebens. An seinem Eingang steht kein ‚es war einmal‘ und kein Gedenken der Zeiten, ‚wo das Wünschen noch geholfen hat‘. An seinem Eingang steht einer, der ‚lange Jahre‘ ‚unverdrossener‘ Arbeit hinter sich hat. Die Geschichte, die ich Ihnen diesmal nahebringen will, ist eher eine Geschichte vom Arbeitsmarkt als ein Märchen. (...) Es ist die Geschichte von den ‚Bremer Stadtmusikanten‘, die Geschichte von vier ‚Landesflüchtigen‘, wie die Akteure in auffallend politischer Weise benannt werden. Es ist die Geschichte von Zeitgenossen, für die kein guter Wind weht, denen es an den Kragen geht, die man aus dem Futter schaffen will. Bekannte und weniger bekannte Redensarten geben an, in welcher Situation sich die vier befinden. Vier Arbeitskräfte werden freigesetzt, könnten wir mit einer Wendung unserer Tage sagen. (...)

Die Auskünfte, die uns dieses Märchen gibt, sind vielfältig und des Nachdenkens würdig. Greifen wir vier Beobachtungen heraus:

1. Diese Geschichte, die die Brüder Grimm überliefert haben, ist eine Geschichte vom Überlebenwollen und von der lebensstiftenden Kraft der Phantasie. Vergewegen wir uns dafür noch einmal die Ausgangssituation: Der Hund soll erschlagen, die Katze ersäuft, der Hahn abgestochen werden. ‚Etwas Besseres als den Tod findest du überall‘. Der Satz, mit dem die Betroffenen sich gegen ihr Schicksal stemmen, dieser Satz, den Carl Zuckmayer an das Ende seines ‚Hauptmanns von Köpenick‘ gestellt hat, ist kein Motto für ein Heldenleben, aber er ist doch ein Motto fürs Leben. Der einzige, der sich fast schon in sein Schicksal gefügt hätte, ist der ‚Rotkopf‘. Er ist offenbar der dümmste unter den vieren. Aber auch dieser rote Dummkopf schreit zumindest laut. Entscheidend ist: Die vier bleiben nicht einfach sitzen, wo sie sind. Sie machen sich auf den Weg. Und ihr Weg ist das Ziel. ‚Bremen‘ ist das Kennwort für ihren Willen, etwas zu unternehmen. ‚Bremen‘ ist überall, wo Fatalismus überwunden wird. (...)



2. Was wir da vor uns haben, ist eine Geschichte von der Solidarität. Schon an einzelnen Sätzen ist das auszumachen. Das gerade zitierte ‚Etwas Besseres als den Tod findest du überall‘ ist der bekannteste Satz aus diesem Märchen. Mir gefällt ein anderer Satz besser. Es ist die Weisung des Esels: ‚Wenn wir zusammen musizieren, so muß es eine Art haben‘. Ein schönerer Rütli-Schwur als das Gelöbnis dieser armseligen Kantonisten ist nicht denkbar.

Deutlicher noch ist, was im Geschehen zutage tritt. Wie die vier das Haus erobern, ist ein exemplarisch solidarischer Akt. Nicht zufällig haben die meisten Illustratoren gerade diese Szene zur bildlichen Darstellung gewählt: einer auf den Schultern des anderen respektive auf dem Kopf des anderen. Diese Konfiguration ist weder in ein Nacheinander noch in ein Nebeneinander transponierbar. Sie ist nur so denkbar, wie sie eben erzählt wird: Einer trägt des anderen Last – und zwar abgestuft nach seinem Vermögen. Eben das macht es, daß die Räuber meinen, es mit einem übermächtigen Wesen zu tun zu haben. Für den rechnerischen Verstand ist da nichts zu holen. Etwas Lächerlicheres ist ja nicht denkbar, als daß kampferprobte Männer von einem alten Esel und seiner Begleitung in panischen Schrecken versetzt werden. Doch das Eigentümliche an diesen vieren ist, daß jeder von ihnen seine Aufgabe hat. Daß gerade der Esel die Aufgaben zuteilt, kann nur die allzu klugen Menschen stören. Diese aber sind gerade ihrer Klugheit wegen nicht zu solcher Zusammenarbeit fähig. Und übersehen wir nicht: Der Esel hat auch die meiste Last zu tragen. Er ist es, der die Rollen verteilt. Er aber auch ist es, der zuunterst steht.

3. Was hier erzählt wird, ist eine Geschichte vom Anreden und Namengeben. Der Esel, der diese Gesellschaft versammelt und zu einer neuen Existenz führt, spricht die an, denen er begegnet und deren Schicksal dem seinen zu gleichen scheint. Er spricht sie an und gibt ihnen einen Namen. ‚Was jappst du so, Packan?‘, ‚Was ist dir in die Quere gekommen, alter Bartputzer?‘ Dieser Esel, auf dessen Rücken die anderen bald stehen werden, fragt die Zeitgenossen, die offenbar sein Schicksal teilen, wie es um sie steht. (...) Der Esel erkennt, daß die, denen er begegnet, seines Zuspruchs bedürfen. Er redet sie an. Nicht mit austauschbaren Wendungen. Er bezieht sich auf das Hier und Jetzt ihrer Erscheinung. (...) Alle werden nach ihrem Schicksal befragt. Bis hin zum ‚Rotkopf‘, der schließlich auch dem Esel selbst einen Namen gibt, einen Namen, der in unserer Sprache scherzhaft für einen alternden Mann verwendet wird: ‚du Grauschimmel‘. (...) Das aus einer anderen Welt kommende Rumpelstilzchen verliert, als die Müllerstochter es mit dem richtigen Namen anredet. Die vier aus der Arbeitswelt gewinnen. Sie gewinnen, weil sie einander zu benennen wissen und miteinander zu reden fähig sind. Diese vier schwach und alt Gewordenen sind in ihrer Art einander anzureden, zu fragen, aufzufordern und voneinander zu erzählen, eine vergleichsweise sehr lebensfähige Gruppe. Diese schreienden, bellenden, miauenden und krähenden könnten uns eloquente Wesen nachdenklich machen. Was fangen wir mit unserer Begabung mit Sprache an? Nicht von dem, was einmal war, hören wir in dieser Geschichte, eher von dem, was sein könnte.

4. Der Auszug, zu dem die vier sich entschließen, ist ein Neubeginn. Diese deutschen ‚Ausgewanderten‘, wie wir sie mit einem Goetheschen Titel auch nennen könnten, begründen ein neues Leben.

Als die vier ihr neues Zuhause gewinnen, machen sie ‚ihre Musik‘, und zwar, wie der Märchenerzähler festhält, ‚auf ein Zeichen insgesamt‘. „Auf ein Zeichen“ bedarf keiner Erläuterung. Merkwürdiger ist die Rede vom ‚insgesamt‘. (...) Es bezeichnet eine entscheidende gemeinsame Aktion. In der Schlußsequenz der Geschichte handeln nun aber die Bremer Stadtmusikanten nicht mehr „insgesamt“, sondern ‚jeder für sich‘. (...) Die vier suchen, nachdem sie es sich gut haben gehen lassen, eine Schlaf-



stätte, ‚jeder nach seiner Natur und Bequemlichkeit‘, ‚jeder für sich‘ könnten wir auch sagen, der Hund beispielsweise hinter der Tür und die Katze auf dem warmen Herd. Als der Räuber kommt, den man ausgeschickt hat, um das Haus in Augenschein zu nehmen, springt ihm die Katze ins Gesicht. Als er daraufhin bei der Hintertür hinaus will, beißt ihn der Hund ins Bein. Als er über den Hof kommt, gibt ihm der Esel einen ‚Schlag mit dem Hinterfuß‘. Der Hahn schließlich ruft ihm vom Balken des Hauses sein ‚Kikeriki!‘ zu. An dieser Stelle gewinnt die Geschichte zum ersten Mal märchenhafte Qualitäten. Der Räuber hält die Katze für eine ‚greuliche Hexe‘, den Hund für einen Mann mit einem Messer, den Esel für ein ‚schwarzes Ungetüm‘, das mit der Holzkeule auf ihn losgeschlagen hat. In einer apokalyptischen Klimax wird zuletzt der Hahn mit seinem Kikeriki ein Richter, der ‚Bringt mir den Schelm her‘ ruft. Alles verwandelt sich in eine schreckerregende, von Bösewichten, Hexen, Ungeheuern und Richtern belebte Mischwelt.

Doch nicht der Wechsel der Realitätsebene ist das entscheidende. Wichtiger ist, daß sich die Geschichte trotz der neuen Elemente, die im letzten Teil eingeführt werden, bis zum Ende hin treu bleibt. Die vier handeln am Ende nicht mehr ‚insgesamt‘ und ‚auf ein Zeichen‘. Jeder handelt jetzt ‚für sich‘. Doch was sie tun, tun sie ebenso ‚insgesamt‘ wie das, was sie vorher getan haben.

Lassen wir die Bremer Musikanten sich ihres Zuhauses freuen. (...) Unsere Nacherzählung endet mit der Feststellung, daß ‚Räuber‘ sehr leicht zu schrecken sind – zu schrecken wären.“

© Österreichische Akademie der Wissenschaften.

Rede im Rahmen des Österreichischen Wissenschaftstages am Semmering am 24. Oktober 1998

3.2 Der Pfütze-Ansatz

Diese optimistische Geschichte von Mut und Solidarität finden wir erzählenswert: „Etwas Besseres als den Tod findest du überall.“ Dieser Satz gilt häufig als wesentliche Botschaft des Märchens von den Bremer Stadtmusikanten. Ergib dich nicht in dein Schicksal, heißt das, nimm dein Leben in die eigene Hand. Der Esel hat sich auf den Weg nach Bremen gemacht, um Stadtmusikant zu werden. Er wagt etwas Neues anstatt zu resignieren - und überzeugt andere, es ihm gleich zu tun. Also: Auf nach Bremen, zu den Stadtmusikanten! Ob dieser Entschluss einer Laune entspringt oder einem Lebenstraum, Tatsache ist, dass die Stadt Bremen sehr früh Stadtmusikanten beschäftigt hat. Die mit einer solchen Anstellung verbundene soziale Sicherheit war nicht nur im Mittelalter erstrebenswert. In jedem Fall ist Bremen also ein Ziel, für das sich der Aufbruch lohnt: Dort gibt es eine neue Aufgabe und den verdienten Lohn.

Auf dem Weg dorthin gelingt dem Esel und seinen Gefährten etwas ganz Erstaunliches: Gemeinsam erobern vier für nutzlos erklärte Gestalten ein ganzes Räuberhaus. Einzeln wären sie natürlich viel zu schwach für eine solche Heldentat, aber gemeinsam schaffen sie es. Bremen ist nun vergessen - doch sei's drum, der Weg ist das Ziel! Die vier haben sich einen Ort erobert, an dem sie sein dürfen. Das Haus gebührt ihnen als gerechter Lohn für die Vertreibung der Räuber. Mit diesem hoffnungsfrohen Sieg der Totgesagten endet das Märchen.

Für das Theaterstück haben wir noch etwas weiter gedacht: Was machen die vier nun eigentlich in dem Haus? Bleiben sie zusammen? Verstehen sie sich? Auf jeden Fall müssen sie für ihren Lebensunterhalt sorgen, denn nur mit den paar Resten vom Räubermahl leben sie sicher nicht glücklich und zufrieden bis an ihr Lebensende ...



4 Motive der Inszenierung

4.1 Musik

4.1.1 Stadtmusikant - ein altertümlicher Beruf

Im 14. und 15. Jahrhundert entstanden in vielen Städten Gilden der Stadt- und Kunstpfeifer. Anfangs waren es vor allem Pfeifer und Trommler, später auch Flötisten, Posaunisten und Hornisten. Diese Musiker hatten als einzige die Erlaubnis der Stadtherren, bei Gottesdiensten und öffentlichen Festen sowie Hochzeiten und Taufen aufzuspielen und damit ihren Lebensunterhalt zu verdienen. Außerdem erhielten die Stadtmusikanten ein festes Einkommen aus der städtischen Kasse und genossen somit eine gewisse soziale Sicherheit. Wer Gildenmitglied werden wollte, musste beim Stadtmusikus in die Lehre gehen.

4.1.2 Die Instrumente unserer Musikanten

Esel spielt Posaune. Blechblasinstrumente besitzen einen langen Schalltrichter und sind deshalb sehr laut. Im Unterschied zur Trompete hat die Posaune einen verschiebbaren u-förmigen Bogen und keine Ventilknöpfe, ihr Klang ist dunkler. Ein Posaunist muss erst einmal lernen, auf dem Instrument überhaupt einen Ton zu erzeugen, bevor er Melodien üben kann. Deswegen gelten Blechblasinstrumente häufig als schwerer zu spielen als etwa Akkordeon oder Schlagzeug.



Hund Hubert schlägt seinen Helm und zwei Trommeln: Eine Bassstrommel mit Fußpedal und eine kleine Trommel, auch Marschtrommel genannt. Die Schlaginstrumente geben einen Rhythmus vor, nach dem sich die anderen Musiker richten müssen, wenn ein gemeinsames Spiel zustande kommen soll. Daher sind es oft die Schlagzeuger, die zu Beginn eines Stückes einzählen: Tango, zwoa, drei!

Kaaa-tze spielt Gitar-ar-arre. Die Metallsaiten der E-Gitarre werden elektrisch verstärkt. Der Ton entsteht durch Anzupfen der Saiten. Die andere Hand drückt die Saiten an bestimmten Stellen auf das Griffbrett, dadurch werden die Saiten verkürzt und die Töne verändert. Mit einem Anschlag können alle sechs Saiten in Schwingung versetzt werden und ein Akkord entsteht. Um die Fingerkuppen der rechten Hand beim Zupfen zu schonen, spielt Kaaa-tze mit einem spitzen Kunststoffplättchen, einem Plektrum.



Frau Hahns Hühnerklavier ist ein Akkordeon. Dieses Tasteninstrument hat einen Blasebalg in der Mitte. Die durchströmende Luft versetzt im Inneren angebrachte Metallzungen in Schwingung und erzeugt so die Töne nach dem gleichen Prinzip wie etwa bei einer Mundharmonika. Die rechte Hand spielt die Melodie auf einer Klaviertastatur, die linke auf einer Knopftastatur die Begleitung. Mit einem Knopf kann man hier ganze Akkorde erzeugen, daher kommt der Name des Instruments.



Damit das Zusammenspiel der einzelnen Instrumente gelingt, müssen die Spieler ein paar grundlegende Regeln befolgen: Nicht nur Taktgefühl, auch die Konzentration aufeinander ist wichtig für eine Band. Vor Publikum zu spielen setzt außerdem voraus, dass die Musiker wissen, was sie können - und was nicht - und dass sie mit ihrem Lampenfieber umzugehen wissen. Unsere Musikanten lernen all das erst im Verlauf des Stückes. Am Ende finden sie zueinander und spielen tatsächlich gemeinsam, „insgesamt“, nicht mehr nur „jeder für sich“. Das hört sich dann wirklich ganz anders an als zu Beginn.



4.1.3 Selber machen: Instrumentenbau

Musikinstrumentenbau

für jüngere Bauer:

Klanghölzer

Ihr braucht:

Einen alten Besenstiel
Feile und Schmirgelpapier,
Säge, Wasserfarben.

So wird's gemacht:

Säge den alten Besenstiel in 18-20 cm lange Stücke. Die Ränder solltest du gut abfeilen und mit Schmirgelpapier bearbeiten, damit du dich nicht verletzt. Bemale die Klanghölzer mit Tusche oder Wasserfarbe. Auf Lack oder ähnliches solltest du verzichten, da die Farbe beim Aufeinanderschlagen abplatzt und außerdem der Ton verändert wird. Klanghölzer eignen sich besonders gut zum Takt angeben oder zum rhythmischen Spiel.

Trommeln

Du brauchst:

Runde Waschmittelbehälter oder andere Rohre aus stabiler Pappe, Gummiringe, Weißblechbüchsen, Butterbrotpapier, stabilen Bindfäden.

So wird's gemacht:

Trenne auf beiden Seiten die Böden deines Pappbehälters heraus. Schneide aus dem Butterbrotpapier ein rundes Stück aus, das etwas größer als der Durchmesser deines Behälters ist. In den oberen Rand bohrst du mit einer Schere oder einem Nagel Löcher, durch die die Bindfäden geknotet werden. So kannst du dir die Trommel später um den Bauch hängen. Nun legst du das Butterbrotpapier auf den oberen Rand der Trommel und faltest die überstehenden Reste nach unten. Die befestigst du mit dem Gummiring, so dass sie nicht hoch rutschen. Jetzt ist das „Fell“ der Trommel fertig.

Bei den Weißblechdosentrommeln benutzt du den unteren Boden als Trommelfell. Damit du schöne Klänge erzielst, brauchst du Holzschlegel.

Schlegel

Du brauchst:

zwei 20-25 cm lange Bambusstäbe
zwei Weinkorken
Sekundenkleber

So wird's gemacht:

Bohre auf eine Seite des Weinkorkens ein Loch, das so groß ist, dass der Bambusstab gerade darin hält. Klebe diesen mit Sekundenkleber darauf fest und lass es gut trocknen. Du kannst den Schlegelkopf mit Fell- oder Stoffresten bekleben oder hübsch anmalen. Achte beim Spielen darauf, dass du nicht zu heftig auf die Trommel schlägst, da sonst der Schlegelkopf abfällt. Um ihn noch stärker an dem Bambusstab zu befestigen, kannst du ihn mit Nylonschnüre festbinden.



Glühbirnenrassel

Du brauchst:

eine alte Glühbirne, Papierschnipsel (möglichst Zeitungspapier oder Servietten), Pritt-Kleber oder Leim, eventuell für den Leim einen Pinsel, ein Hammer.

So geht's:

Zu Beginn pinselst du die Glühbirne dick mit dem Pritt-Stift oder mit Leim ein. Danach klebst du eine Schicht Schnipsel auf. Diesen Vorgang wiederholst du so oft, bis sich eine dicke Schicht Schnipsel auf der Glühbirne befindet.

Nun solltest du die Glühbirne ca. eine Woche z.B. in einem Joghurtbecher liegen lassen. Wenn die Papier-Hülle richtig trocken ist, kannst du mit einem gezielten Hammerschlag mit der Spitze des Hammers das Glas in dem Innern der Birne zerschlagen. Fertig ist die Rassel.

Damit sie etwas besser aussieht, kannst du sie noch mit Fingerfarbe bemalen.

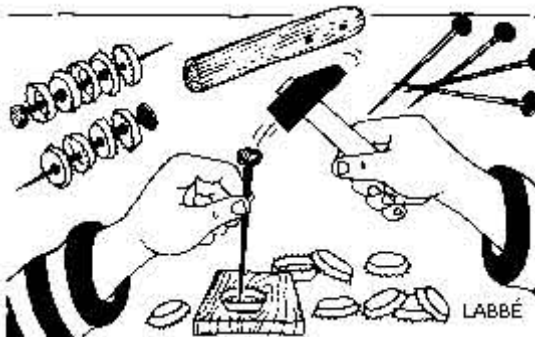
Kronenkorken-Rassel

Du brauchst:

einen dicken kurzen Rundstab (oder Holzstock) vier 15 cm lange Nägel (aus dem Baumarkt oder vom Zimmermann), viele Kronkorken, Hammer, Brettchen zum Unterlegen.

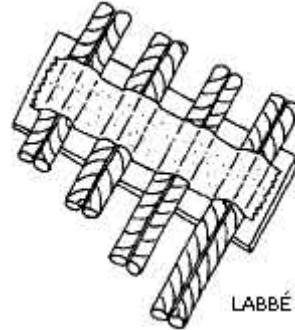
So geht's:

Schlage mit Hammer und Nagel 2 Löcher in die eine Seite des Rundholzes und 2 in die gegenüberliegende Seite. Die meiste Arbeit (und den meisten Spaß) macht das Lochen der Kronkorken auf dem Brettchen. Wenn du damit fertig bist, werden die Kronkorken auf die Nägel aufgereiht und die Nägel fest in die vorgebohrten Löcher des Rundholzes gedrückt. Achte darauf, dass die Kronkorken genug Platz auf dem Nagel haben, um hin und her zu scheppern. Je mehr Nägel mit Kronkorken auf deinem Brettchen sind, desto lauter kannst du sie scheppern lassen!



Panflöte

In Südamerika machen sich die Indianer prima Flöten aus einfachen Bambusröhren. Man nennt diese Flöten Panflöte. Du kannst dir selbst eine basteln.



Du brauchst:

8 dicke Strohhalme ohne Biegehals, Klebefilm, 20 cm langes Stück festen Karton.

So wird's gemacht:

Schneide die Strohhalme in unterschiedlichen Längen zu und klebe sie mit dem Klebefilm auf den Kartonstreifen. Lege deinen Mund so an die Strohhalme, dass du über die Öffnungen blasen kannst.

Du bringst die Luft in den Halmen zum Schwingen, wenn du über die unterschiedlich langen Halme bläst. Du wirst bemerken, dass die kürzeren Halme höhere Töne als die langen Halme erzeugen. Woran das liegt? Es liegt daran, dass die Luft in den kurzen Halmen stärker vibriert, weil sie weniger Energie zum Durchqueren der Halme braucht. Je stärker die Luft vibriert, desto höher der Ton, der erzeugt wird. Kannst du schon ein kleines Lied spielen?

4.1.4 Das Räuberhauslied

- 1 Hund *(beginnt den Rhythmus)* Jo, wia schaugts denn aus? *Pause* I moan des neie Haus! *Pause, Blicke.* Hund stößt Frau Hahn an, die versteht und sagt das erste, was ihr einfällt.
- Fr. Hahn Wunderschön!
- Esel Golden glänzt - das Licht.
- Katze Ein Räu-häu-häu-häu ...
- 2 Katze Ein Räu-äuäuäuäu
- Fr. Hahn Das schönste Haus -
- Hund des mir je gsehn hom.
- Esel Neubau in bester Lage.
- 3 Fr. Hahn Auf geht's: Hinein!
- Katze Aber die Räu-äu-äu-äu-
- Esel Die Tür ist zu.
- Hund Net amoi a Katznklappn.
- 4 Fr. Hahn Ein Schild an der Tür:
- Hund Obacht! Reiberer!
- Katze Räuber!
- Esel Ich geh lieber nach Bremen.
Musik aus. Esel will sich davon machen.
- Fr. Hahn Aber der Esel war sehr mutig und hat durchs Fenster geschaut.

Aus: Bremer Stadtmusik - live! Theater Pfütze 2007

Die Szene eignet sich zum Lesen mit verteilten Rollen. Dabeikann ein gemeinsamer Rhythmus/Sprechgesang entstehen. Weitere Anregungen zur Szenearbeit finden Sie auf S. 34.

Spielvorschlag „Räuberhauptmann“

Ein oder mehrere Spieler gehen vor die Tür. Die anderen wählen einen Räuberhauptmann, der folgenden Auftrag erhält: Er muss bestimmte Bewegungen vormachen, die von der Räuberbande sofort nachgeahmt werden.

Dann wird der erste Spieler hereingelassen. Er muss nun versuchen, den Räuberhauptmann zu finden. Dies ist umso schwieriger, je fließender die Übergänge zwischen den einzelnen Bewegungen sind.

4.2 Heimat

In Gesprächen haben wir herausgefunden, dass jeder von uns mit dem Begriff Heimat etwas anderes verbindet. Für einen ist Heimat ein Ort, für eine andere sind es Menschen, Freunde und Familie, ein dritter fühlt sich in einer bestimmten Landschaft daheim, Heimatgefühle kann ein Geruch vermitteln oder eine Idee ... es gibt viele Deutungsmöglichkeiten. Allen gemeinsam ist jedoch das gute Gefühl, willkommen und geborgen zu sein.

Im Märchen verlassen die Tiere ihre gewohnte Umgebung - ihre Heimat - und machen sich auf den Weg in die Fremde. Bremen steht dabei für ihre Sehnsucht, eine neue Heimat zu finden. Und das gelingt ihnen im Verlauf der Geschichte ja auch, allerdings nicht in Bremen. Aber sie finden Gefährten und erleben Gemeinschaft, und bald schon haben sie wieder ein Dach über dem Kopf. Nachdem sie auch den letzten Räuber vertrieben haben, fühlen sie sich sicher im Räuberhaus und wollen gar nicht mehr nach Bremen. Im Leben reicht das noch nicht ganz für eine neue Heimat. Und so endet unser Stück nicht wie das Märchen mit der erfolgreichen Eroberung des Räuberhauses.

Esel, Hund Hubert, Kaaa-tze und Frau Hahn sind sehr unterschiedlich. Wenn diese vier auf Dauer in einem Haus zusammen leben wollen, müssen sie sich, wie man so schön sagt, zusammenraufen. Und sie brauchen eine Aufgabe. Sie müssen ihren Lebensunterhalt verdienen, denn irgendwann sind auch die märchenhaften Essensvorräte einer ganzen Räuberbande verbraucht (wenn es denn überhaupt welche gab). Unsere vier wagen etwas Neues, etwas ganz Anderes als das, was sie bisher getan haben: Sie machen wirklich Musik. Was läge auch näher, schließlich ziehen sie ja aus, um Stadtmusikanten zu werden! Esel, Hund Hubert, Kaaa-tze und Frau Hahn geben also ein Konzert. Besser gesagt: Sie versuchen es. Denn ganz so einfach ist es natürlich nicht. Die vier müssen sich einiges einfallen lassen, um den Abend zu retten. Dabei lernen sie jedoch, sich gegenseitig zu akzeptieren und zu echter Gemeinschaft - Heimat - zu finden.

Auch Sprache ist ein Stück Heimat. Deshalb gibt Hund Hubert seinen bayerischen Dialekt nicht auf. Der Mundartdichter Paul Schallweg hat sich mit dem Wort Heimat beschäftigt und damit vielleicht nicht nur dem Hubert aus der Seele gesprochen:

A Wort kommtma in´d Händ.
A oids Wort.
I schaug´s o
Und es gfoit ma,
wias hergwachsn dasteht.
I laß a paarmoi über d´Zunga geh
Und horch eahm eine
In d´Buchstabn,
in d´Suibn.
Schee, wias schwingt,
wia a Schaukl,
wia a Musi.
Hergwachsn hoit.

(...)

Heimat.
Hoamad.



4.3 „Nutzlosigkeit“

Im Märchen werden die Tiere auf Grund ihres Alters ausgemustert. Sie wurden als reine Nutztiere gehalten und haben jahrelang gearbeitet: Der Esel trug schwere Säcke zur Mühle, der Hund hat seinem Herrn auf der Jagd gedient, die Katze hielt das Haus von Mäusen frei und der Hahn sagte das Wetter voraus. Doch nun schwinden ihnen die Kräfte, sie können ihre Aufgaben nicht mehr erfüllen und verlieren damit ihre Existenzberechtigung - sie werden für nutzlos erklärt. Ihr Leben ist ihren Herren nichts mehr wert, nach anderen Fähigkeiten wird gar nicht gefragt. Der Hahn ist zwar insofern eine Ausnahme, als er in der Suppe für die Hausfrau durchaus nützlich wäre, allerdings bedeutet das für ihn ebenso den sicheren Tod.

Mehr noch als die offenkundigen Parallelen zu Arbeitswelt und gesellschaftlichem Umgang mit alten Menschen hat uns die Bedeutung solcher Nutzlosigkeit interessiert. Was heißt denn nutzlos eigentlich? Was ist nutzlos: Dinge, Fähigkeiten oder sogar Lebewesen? Ist das nicht eine Frage der Umstände? Kann es nutzlose Menschen geben?

Ist Nutzlosigkeit ein Gefühl oder eine Eigenschaft? Welche Formen von Nutzlosigkeit sind vorstellbar? Für Kinder ist der Begriff an sich im Grunde nutzlos - sie benutzen ihn kaum. Abstrakte Einschätzungen und Werturteile liegen ihnen meist noch fern, sie betrachten alles, was ihnen begegnet, mit Neugier und entdecken ja oft genug einen ganz eigenen Nutzen in den Dingen.

Charles Dickens hat einen sehr schönen Satz geprägt:

„Niemand ist nutzlos in dieser Welt, der einem anderen die Bürde leichter macht.“

Und auch auf den Proben stellte sich bald heraus, dass diese zunächst recht abstrakt anmutende Herangehensweise zu Figuren führte, die trotz oder gerade wegen ihrer Eigenartigkeit sehr liebenswert und keineswegs nutzlos sind.



5. Szenenfolge

Eine kurze Inhaltsangabe des Theaterstücks

Vorspiel

Hund Hubert, Kaaa-tze, Esel und Frau Hahn beginnen ein eigenartiges Konzert. Offensichtlich haben die aufgeregten Vier nicht besonders viel musikalische Erfahrung, aber sie bemühen sich gut gelaunt und nach Kräften.

Esel trifft Hund

Als Hund Hubert heulend zusammen bricht, rettet Esel die Situation indem er erzählt, wie alles begann. Es gelingt ihm, Hubert zum Nachspielen ihrer ersten Begegnung zu bewegen. Schließlich landen sie dabei auch bei ihrem Entschluss, Musikanten zu werden. Daraufhin unternehmen sie gemeinsam mit den bereits ungeduldigen Damen tapfer einen neuen Versuch zu musizieren.

Esel und Hund treffen Kaaa-tze

Kaaa-tze verspielt sich auf der Gitarre. Um von ihrem Fehler abzulenken, erzählt sie geschwind wie die Geschichte weiterging und bringt Hubert und Esel dazu, auch die Begegnung mit ihr vorzuspielen. Dabei wird deutlich, dass Hund Hubert und Kaaa-tze mehr schlecht als recht miteinander auskommen.

Frau Hahn

Schließlich wird es Frau Hahn zu bunt. Sie möchte singen! Doch als die anderen sie nach ihrer Geschichte fragen, nutzt sie die Aufmerksamkeit, um ihr persönliches Schicksal dramatisch in Szene zu setzen. Um sie vom Singen abzuhalten beeilt sich Esel, ihr das Akkordeon zu geben und sie unternehmen einen neuen musikalischen Anlauf, bis Frau Hahn singt.

Im Wald

Um die peinliche Situation zu überwinden konzentrieren die vier sich nun darauf, ihre Geschichte spielerisch fortzuführen: Wie sie sich im Wald verlaufen haben und sich einen Schlafplatz suchen mussten. Im Spieleifer kommen sie sich dabei näher als ihnen lieb ist. Verlegen stürzen sie sich sofort in eine weitere Darstellung.

Das Licht

Übermütig geben Frau Hahn und ihre Begleiter nun die großartige Entdeckung im Wald zum Besten. Zum Thema Räuberhaus gelingt ihnen spontan eine musikalische Improvisation. Sie erinnern sich an das Räubermahl und plötzlich wird der Hunger übermächtig: Esel, Kaaa-tze und Frau Hahn machen Jagd auf Hund Huberts eiserne Ration.

Der Kampf

Hubert stoppt seine aufgebrachten Gefährten mit einem verlockenden Versprechen. Begeistert zeigen die vier daraufhin ihren erfolgreichen Einbruch ins Räuberhaus. Doch Hubert hält nicht Wort. Empört wenden sich Kaaa-tze, Frau Hahn und selbst Esel gegen ihn. Streit bricht aus und Hubert muss gehen.

Versöhnung

Niedergeschlagen, wütend und hungrig wenden Esel, Kaaa-tze und Frau Hahn sich vom Publikum ab. Leise kommt Hubert zurück. Kleinlaut versucht er, die Geschichte fortzuführen. Die anderen schweigen verstockt. Da lüftet Hubert schließlich sein trauriges Geheimnis. Die anderen sind bestürzt. Kaaa-tze durchbricht das hilflose Schweigen und greift zur Gitarre. Die anderen stimmen ein und gemeinsam glückt ihnen der musikalische Höhepunkt des Abends. Froh, aber immer noch hungrig, bringen sie ihre Geschichte rasch zu einem Ende.

6 Von Tieren und Theaterfiguren

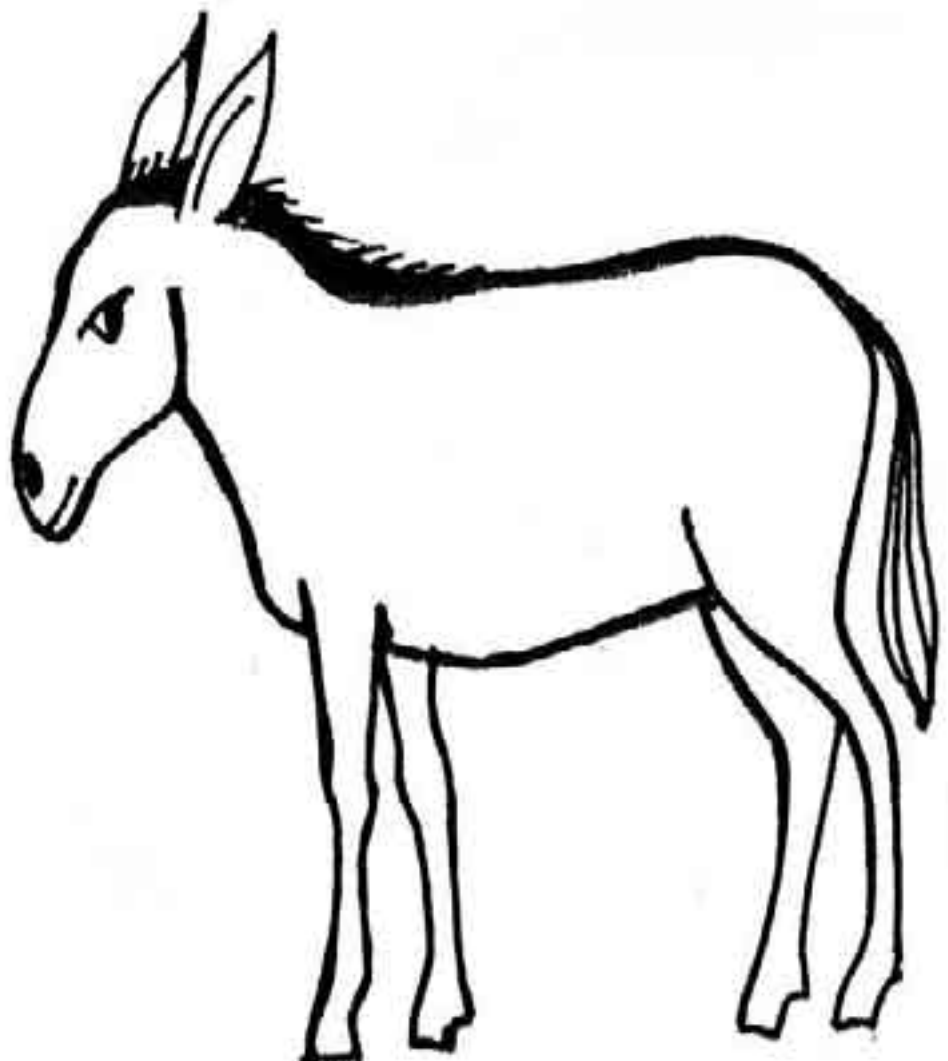
Zu Beginn der Probenzeit haben wir uns mit folgenden Fragen beschäftigt: Nutzlos – was heißt das eigentlich? Habe ich mich schon einmal nutzlos gefühlt? Weshalb und in welcher Situation? Ausgehend von solchen sehr persönlichen Erfahrungen und Beobachtungen haben die Schauspielerinnen und Schauspieler dann Figuren entwickelt. Erst später haben wir diesen jeweils ein Tier zugeordnet, wodurch manche bereits angedeutete Eigenschaft verstärkt wurde oder noch eine neue Facette hinzukam. Wesentlich war dabei aber stets die Konzentration auf eine menschliche Figur und weniger die Übertragung tierischer Merkmale auf einen menschlichen Spieler. Auf diese Weise entstanden Schritt für Schritt die Bühnenfiguren Esel, Hund Hubert, Kaaa-tze und Frau Hahn.

Folgende Bilder können als Kopiervorlage zum Ausmalen und Ausschneiden benutzt werden. Vielleicht gestalten Sie mit Ihrer Klasse ein eigenes Plakat der Bremer Stadtmusikanten?



6.1 Esel

... ist das Zugpferd der Gruppe, ein gutmütiger Träumer, der viel mehr weiß als er ausdrücken kann.



6.1.1 Das Tier

Lasttier Der Esel ist ein pferdeartiges Huftier mit langen Ohren, das die Wärme liebt. Seine Vorfahren stammen aus Afrika. Deshalb gibt es Esel in Europa vor allem in den Mittelmeerlandern. Früher wurden Esel hier und auch in unseren Breiten sehr häufig als Lasttiere eingesetzt, zum Beispiel in Mühlen für die schweren Mehl- und Getreidesäcke. Heute hält man Esel hauptsächlich als Reittiere für Kinder. Die Tiere erreichen eine Schulterhöhe von 80 - 150 cm.



Karge Kost Esel sind sehr genügsam, sie fressen Gras und Heu, aber auch Dornenranken, Wildkräuter und Blätter. Weil sie außerdem ziemlich widerstandsfähig gegen Krankheiten sind, bleiben sie dem Menschen lange als Arbeitstier erhalten.

Störrischer Esel Bei Gefahr oder Überforderung bleibt der Esel einfach stehen und rührt sich nicht mehr vom Fleck. Zerren und Zetern hilft nicht. Daher hat der Esel seinen Ruf als störrisches Tier. Am besten geht man an der Seite des Tieres und führt es neben sich.

Eselsohr Esel haben lange Ohren. Beim Eselfohlen sind sie nach der Geburt erst einmal abgeknickt und liegen am Kopf an. Daher kommt es, dass wir geknickte Buchseiten Eselsohren nennen.

Typische Eigenschaften störrisch, einfältig, sanftmütig ...

Besondere Fähigkeiten kann schwere Lasten tragen, ...

Kennst du noch mehr?

Nachbereitend: Hast du davon etwas bei Esel entdeckt?

6.1.2 Der Esel in unserer Sprache

Was bedeuten diese Wörter und Redewendungen? Findest du Beispiele dafür?

Eselsbrücke Ein Umweg für das Gedächtnis, der aber der Erinnerung auf die Sprünge hilft.

Eselei Dummheit

Der Esel nennt sich selbst zuerst Umgangssprachlicher Hinweis auf eine Unhöflichkeit: Jemand nennt bei einer Aufzählung nicht, wie es als höflich gilt, die oder den anderen zuerst.

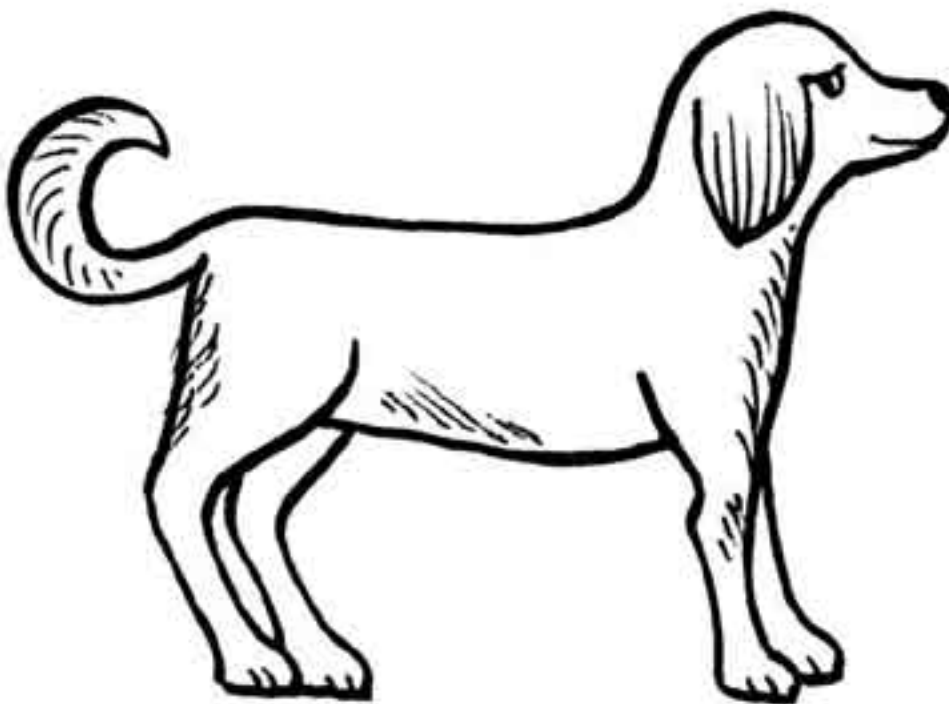
Wenn man den Esel nennt (kommt er gerennt) Scherzhafter Ausdruck, wenn jemand gerade dann erscheint, wenn man von ihm spricht.

Wenn es dem Esel zu wohl wird, geht er aufs Eis (tanzen) Umgangssprachlicher Ausdruck dafür, dass jemand offensichtlich übermütig wird.

Kennst Du noch mehr Begriffe oder Sprichwörter, in denen ein Esel vorkommt?

6.2 Hund Hubert

... mit Tic und Tasche ist ein treuer Gefährte,
er denkt und spricht sehr bayerisch.



6.2.1 Der Hund in unserer Sprache

Was bedeuten diese Wörter und Redewendungen? Findest du Beispiele dafür?

Hundeblick Treuherziger, bittender Blick, dem schwer zu widerstehen ist.

Bekannt wie ein bunter Hund Umgangssprachlich für: Überall durch einen zweifelhaften Ruf bekannt sein. Diese Redewendung geht davon aus, dass es keine bunten Hunde gibt und ein solcher daher natürlich so auffällig wäre, dass jeder davon spräche.

Hunde die bellen beißen nicht Wer laut schimpft, lässt es dabei meist bewenden, unternimmt nichts weiter.

Wie Hund und Katze Umgangssprachlich für: in ständigem Streit

Es regnet junge Hunde Umgangssprachlich für: Es regnet stark.

Kennst Du noch mehr Begriffe oder Sprichwörter, in denen ein Hund vorkommt?

6.2.2 Das Tier

Nutz- und Heimtier Der Hund gilt heute als ältestes Haustier in Mitteleuropa. Der Wolf ist die wilde Stammform aller Haushunde. Durch Züchtung und Zucht sind etwa 400 verschiedene Hunderassen entstanden, die dem Menschen in unterschiedlicher Weise nützlich sind: als Wach- und Hütehund, als Jagd- und Spürhund, als Blindenhund oder einfach als Spielgefährte und Begleiter.

Fleischfresser Hunde fressen Fleisch, Fisch und Knochen. Ihr Futter erhalten sie im Normalfall von ihrem Besitzer, der auch dafür sorgt, dass etwas Gemüse für die Vitaminversorgung dabei ist. Trotzdem gehen Hunde ihrem Jagdinstinkt nach, wenn sie die Gelegenheit dazu haben und verfolgen kleinere Tiere wie z.B. Eichhörnchen oder Katzen.

Rangordnung Hunde sind Rudeltiere und erkennen ihre Besitzer als ranghöhere Partner an. Dafür muss der Mensch sich aber entsprechend verhalten und seinen Hund erziehen. Hunde brauchen klare Regeln, dann sind sie sehr aufmerksame und treue Gefährten. Unter einer Trennung von ihrem Besitzer leiden sie sehr.

Erwartungen Ein Hund will wissen, zu wem er gehört. Er braucht ein Zuhause, in dem er sich geborgen fühlt: Schlafplatz, Essen, Trinken, Sauberkeit und Ordnung. Wenn er gut erzogen ist, wird der Hund auch seine Aufgaben gut erfüllen, die er als eine Art Spiel mit dem Besitzer begreift.

Feine Nase Hunde können viel besser riechen als Menschen. Ein Hund hat etwa 220 Millionen Riechzellen in der Nase (der Mensch nur fünf Millionen). Hunde sind zum Beispiel in der Lage, eine zwei Tage alte Fährte aufzuspüren.

Typische Eigenschaften treu, wachsam, gehorsam, verspielt, ...

Besondere Fähigkeiten kann heulen, ...

Kennst du noch mehr?

Nachbereitend: Hast du etwas davon bei Hund Hubert entdeckt?



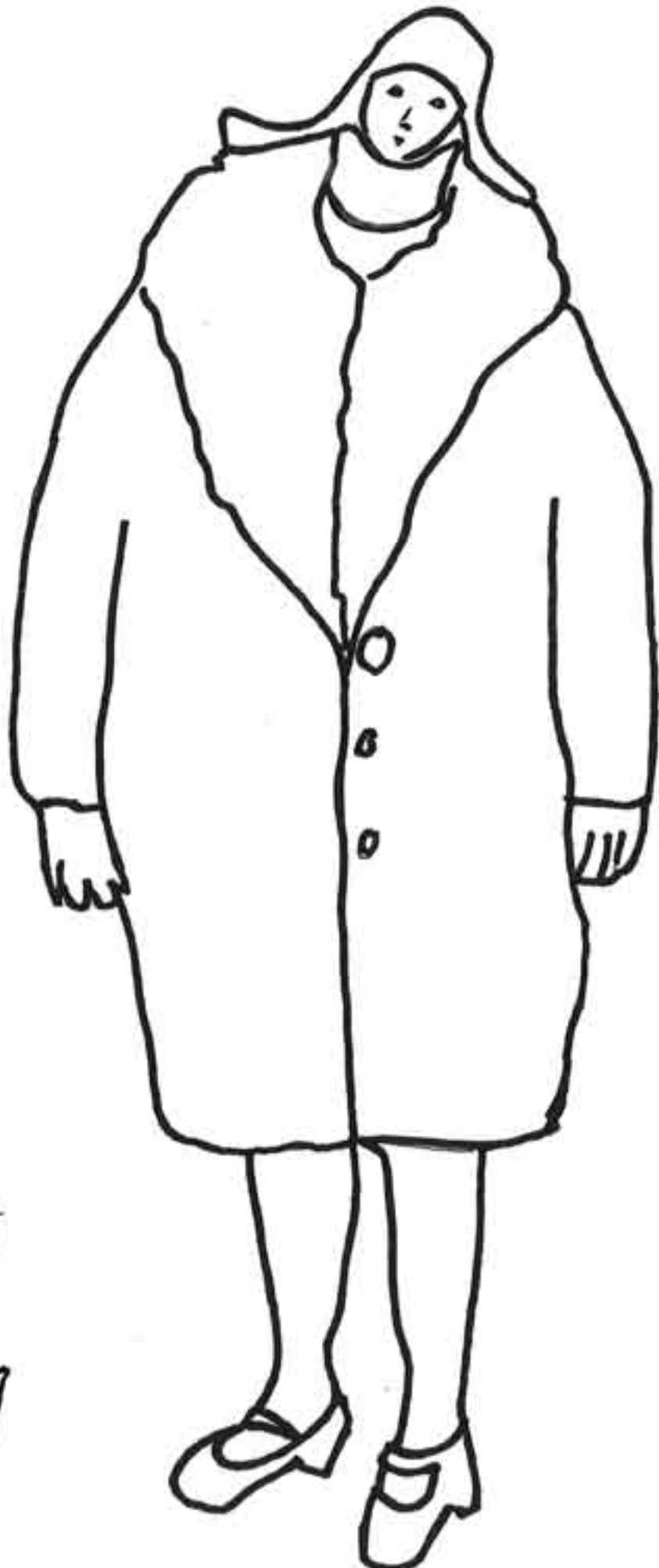
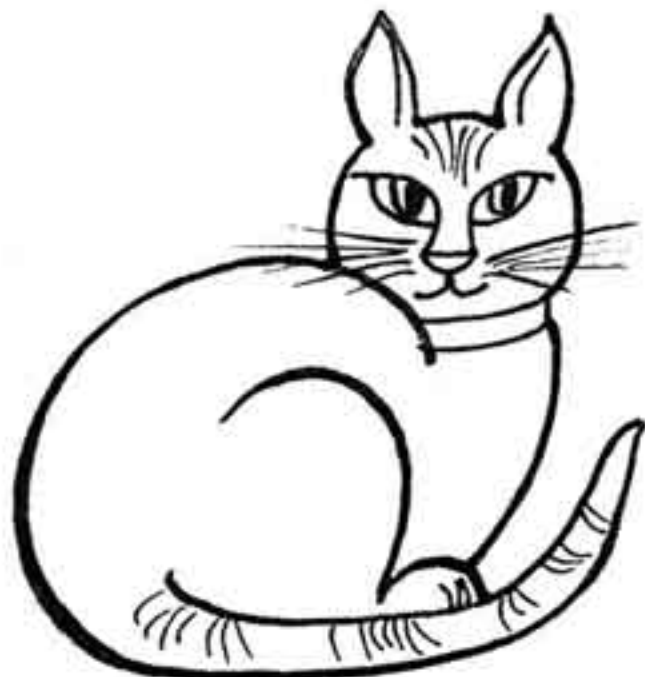
6.3 Kaaa-tze

... ist eine bedächtige Eigenbrötlerin, die sich beim Sprechen manchmal sehr schwertut.

6.3.1 Das Tier

Katzenaugen Katzen sind nachtaktive Einzelgänger in ihrem Revier. Sie haben sehr gute Augen und erkennen noch im Dunkeln Dinge und Bewegungen, die für Menschen unsichtbar sind. Durch eine Art Restlichtverstärker (eine stark reflektierende Gewebeschicht hinter der Netzhaut) können Katzen auch dann noch sehen, wenn Menschen längst im Dunkeln tapen. Die sehen dann nur die Augen der Katze wie glühende Kohlen leuchten ...

Mäusefänger Unsere Hauskatzen stammen von nordafrikanischen und vordersiasiatischen Falbkatzen ab. Katzen sind geschickte Jäger. Auf leisen Sohlen fangen und fressen sie Mäuse, Ratten, Fische und Vögel. Bei uns werden sie deshalb auf Bauernhöfen und in Lagerhallen gerne als Mäusefänger, ansonsten aber auch als reine Heimtiere gehalten. Die letzteren bekommen ihr Futter dann vor allem aus der Dose. Wenn sie dennoch einmal Beute machen, fressen sie diese oft gar nicht.



Schmusekatze Katzen schließen sich dem Menschen an, behalten dabei aber ihre Eigenständigkeit. Sie brauchen Zärtlichkeit, aber nicht ständig. Sie lassen sich kraulen und streicheln, wenn ihnen danach ist und schnurren dabei vor Behagen. Sobald sie genug haben, zeigen sie ihre Krallen und springen davon. Katzen haben auch ein sehr feines Gehör und fliehen deshalb vor Lärm.

Katzenelend Katzen vermehren sich stark: Eine Katze kann bis zu dreimal im Jahr vier bis acht Junge bekommen. So gibt es viele Kätzchen, die niemand haben will. Sie werden oft ersüßt, erschlagen oder ausgesetzt. Es ist verantwortungslose Tierquälerei, ungewollte Hauskatzen auszusetzen, zu vertreiben oder nicht mehr zu füttern. Die Tiere haben das Beute machen nicht gelernt und finden vor allem in Städten keinen geeigneten Lebensraum.

Typische Eigenschaften eigenwillig, anlehnungsbedürftig, wärmeliebend, ...

Besondere Fähigkeiten: kann im Dunkeln sehen, ...
Kennst Du noch mehr?

Nachbereitend: Hast du davon etwas bei Kaaa-tze entdeckt?

Katzensprache



Buckelmachen mit Fauchen bedeutet Abwehr



angstvolles Ducken



Begrüßung

Spielvorschlag „Armer schwarzer Kater“

Die Kinder sitzen im Kreis. Ein Kind, der Kater, steht in der Mitte und geht zu einem Mitspieler seiner Wahl. Durch Miauen und allerlei lustige Verrenkungen (Mimik und Gestik) versucht es, diesen zum Lachen zu bringen. Das angesprochene Kind sagt dreimal möglichst ernst „Armer schwarzer Kater“, sieht ihn dabei an und streichelt seinen Kopf. Wenn ihm dies gelingt, ohne zu lachen, muss der Kater weiterziehen. Andernfalls tauschen die beiden Platz und Rolle.

6.3.2 Die Katze in unserer Sprache

Was bedeuten diese Wörter und Redewendungen? Findest du Beispiele dafür?

Katzenmusik Abfällige Bemerkung über Musik, die einem nicht gefällt; ausgehend von den Schreien der Katzen zur Paarungszeit, die in menschlichen Ohren eher unangenehm klingen.

Katzenwäsche Sich nur flüchtig waschen; beruhend auf der Tatsache, dass Katzen sich durch rasches Ablecken des Fells säubern.

Ist die Katze aus dem Haus tanzen die Mäuse Wer gewohnt ist, ständig beaufsichtigt zu werden, nutzt es aus, wenn er einmal ohne Aufsicht ist.

Die Katze aus dem Sack lassen Umgangssprachlich für: Seine wahre Absicht zu erkennen geben, ein Geheimnis preisgeben. Wie zum Beispiel Hubert in der vorletzten Szene.

Bei Nacht sind alle Katzen grau Im Dunkeln kann man nur schwer jemanden finden oder erkennen.

Kennst du noch mehr Begriffe und Sprichwörter, in denen eine Katze vorkommt?

6.4 Frau Hahn

... ist eine Schönheit, die alles schön findet, sich aber schwer entscheiden kann.



6.4.1 Das Tier

Kräht der Hahn auf dem Mist Hühner sind Frühaufsteher und so kann man das erste Krähen des Hahns auf dem Bauernhof durchaus als Wecker bezeichnen. Der Hahn kräht, um sein Revier gegen andere Hähne abzugrenzen, die manchmal aus über 2 km Entfernung antworten. Haushühner werden vor allem wegen der Eierproduktion und auch wegen ihres Fleisches gehalten. Sie sind sehr schreckhafte Tiere, ihr lautes Gackern kündigt jede unvorhergesehene Störung an.

Hahn im Korb Der Hahn sorgt als einziges männliches Tier für seine Hühnerschar, in der es eine klare Rangordnung gibt. Er verteidigt sein Revier, hat ein wachsames Auge auf die Hennen, begattet sie und überlässt ihnen manchmal auch einen besonders fetten Wurm. Die Hennen kämpfen ihren Rang untereinander aus – und die ranghöchste Lieblingshenne des Hahns darf abends ganz in seiner Nähe schlafen.

Freilandhaltung Früher liefen Hahn und Hennen auf dem Bauernhof ziemlich frei herum und suchten sich ihr Futter weitgehend selbst: Insekten, Würmer, Grünfutter und Körner. Sie scharrteten, nahmen nach Belieben ein Sonnen- oder Staubbad und flogen abends auf ihre Stange zum Schlafen. Die Hennen brüteten ihre Eier selbst aus. So werden Hühner in der Regel fünf bis sieben Jahre alt. Heute werden Hühner nur noch selten so artgerecht gehalten, Massentierhaltung in Käfigen und sogenannten Legebatterien ist leider üblich geworden.

Eitler Gockel Die Vorfahren unserer Hühner stammen aus Asien. Der Hahn ist bunt, mit rötlichgelben langen Schmuckfedern an Hals und Rücken, grünlich schillernden Flanken, dunklem Bauch und bläulich schillernden langen Schwanzfedern. Kamm und Kehllappen sind leuchtend rot. Dass man dem Hahn Eitelkeit andichtet, hängt mit diesem farbenprächtigen Federkleid und seinem stolzierenden Gang zusammen.

Typische Eigenschaften

stolz, will im Mittelpunkt stehen, ruckartige Bewegungen

Besondere Fähigkeiten

kräht laut, ...

Kennst du noch mehr?

Nachbereitend:

Hast du davon etwas bei Frau Hahn entdeckt?

Spielvorschlag „Hahnenkampf“

Zwei ungefähr gleich kräftige Kinder gehen in die Hocke und legen ihre Handflächen aneinander. Sie versuchen sich gegenseitig durch Drücken umzuwerfen. Berührt einer mit einem anderen Körperteil als den Füßen den Boden, hat er verloren. Man kann auch Punkte zählen: Wer von fünf Hahnenkämpfen drei gewonnen hat, ist der Hahn im Korb!



6.4.2 Der Hahn in unserer Sprache

Was bedeuten diese Wörter und Redewendungen? Findest du Beispiele dafür?

Wetterhahn Dachreiter, meist aus Metall, der durch seine Drehung die Windrichtung anzeigt.

Hahn im Korb sein Umgangssprachlich für: Mittelpunkt sein, oft auf den einzigen Mann in einem ansonsten aus Frauen bestehenden Kreis bezogen; basiert auf der Tatsache, dass es in einer Hühnerschar immer nur einen Hahn gibt.

Nach etwas kräht kein Hahn Umgangssprachlich für: Etwas ist so bedeutungslos, dass niemand der Sache Aufmerksamkeit schenkt.

Wenn der Hahn kräht auf dem Mist, ändert sich das Wetter, oder es bleibt, wie es ist
Scherzhafter Ausdruck für: Wettervorhersagen sind nicht zuverlässig.

Von etwas so viel verstehen wie der Hahn vom Eierlegen
Umgangssprachlich und scherzhaft für: Gar nichts von etwas verstehen.

Kennst du noch mehr Begriffe und Sprichwörter, in denen ein Hahn vorkommt?

Nachbereitender Spielvorschläge zu den Theaterfiguren

- * Stell dir vor, Kaaa-tze geht zum Einkaufen.
Wie könnte das aussehen?
Sspiele es den anderen vor.
- * Und Frau Hahn beim Abendessen?
- * Esel als Lehrer?
- * Hund Hubert im Schwimmbad?

„Familie einmal anders“

(in Kleingruppen)

Jede Kleingruppe hat die Aufgabe, eine Spiel-szene vorzubereiten. Es soll eine alltägliche Familiensituation gespielt werden (am Frühstückstisch, beim Fernsehen, beim Zubettgehen, auf der Fahrt in den Urlaub ...)

Jeder Spieler sucht sich dafür eine andere Tierfigur aus, die in ihrem Eigenheiten dargestellt werden soll.



6.5 Vier Schicksalsgeschichten

Über das, was sie vor ihrer Begegnung erlebt haben, berichten die Figuren dem Publikum (und einander) unterschiedlich viel.

Von Frau Hahn erfahren wir am meisten:

Fr. Hahn Ich lebte auf einem kleinen, wunderschönen Hof. Ich hatte ein schönes Leben und ich war schön! Jeden Morgen, wenn ich vor das Haus trat, ging die Sonne auf. Die Sonne ging auf, weil ich vor das Haus trat. Ich habe den Tag erweckt! Und alle freuten sich und alle liebten mich und ich war schön. Ja und dann, dann kam ein besonderer Tag. Ich hört sie sagen: „Morgen kommt das Vieh in den Suppentopf!“
Pause Natürlich! Weil ich so schön war und so zart aussah und sie mich so liebten, da wollten sie mich kochen und eine feine Sonntagssuppe aus mir machen!

Kaaa-tze macht es kurz und deutlich:

Katze Hören Sie auf! Gehen Sie weg! Weg von mir! Finger weg von mir! Das macht man nicht mit einer Lady. Dreckskerle! *zum Publikum* Die wollten mich ersäufen!

Esel und Hund Hubert dagegen sprechen nur bruchstückhaft von ihrem Schicksal:

Esel Ja, ich ... also, die haben mich ... die wollten ... ganz ohne Grund! Vollkommen unberechtigt. Eigentlich hätte ich noch ... aber die ... die wollten mich ... ohne Essen. Aber. Statt mich zu grämen, bin ich auf und davon. Musik machen. Ich bin ein Musikant.

Hund *zum Publikum* Du, der schpinnt a ned schlecht!
Jo, mi a!

Esel Was? I-A?

Hund Mich auch! Derschlong hätter mi boid!

Esel Wer?

Hund On Sauhund hatter gsagt zu mir. 15 Jahr aufbassn! 15 Jahr in Treue und Ergebenheit!
A su a bläider ... Etz woas i gor ned, wo i nu hi sui.

aus: Bremer Stadtmusik - live! Theater Pfütze 2007

Was genau könnte passiert sein? Erfinde eine Geschichte zu den einzelnen Figuren:

- * Warum weiß Hund Hubert nicht, wohin?
- * Wer wollte Kaaa-tze ersäufen?
- * Wieso sollte Esel kein Essen mehr bekommen?

Gesprächsanregungen

- * Hast du schon mal gehört, dass ein Tier ausgesetzt oder getötet wurde?
- * Was würdest du tun, wenn dein Tier nicht mehr nützlich ist?



II EINE THEATERPÄDAGOGISCHE DOPPELSTUNDE

Aus folgenden Spielvorschlägen können Sie ein theaterpädagogisches Programm für zwei Schulstunden zusammenstellen. Bitte beachten Sie dabei, dass aus jedem Teilbereich mindestens eine Übung vorkommen sollte.

Wichtig ist es, zuerst einen vertrauensvollen und offenen Umgang miteinander zu fördern. Das Prinzip der Theaterpädagogik heißt: Es gibt nichts ‚Falsches‘. Alles ist möglich und richtig, solange es ‚im Spiel‘ ist. Wer allerdings aus dem Spiel ‚aussteigt‘ ist ein ‚Spielverderber‘.

Es ist darum empfehlenswert, allgemeine Spielregeln zu besprechen:

Jeder darf ausreden, niemand wird verlacht, jeder spielt mit jedem, keiner darf zu Schaden kommen, usw.. Innerhalb der Theatergruppe gibt es nur Spieler (keine Zuschauer!), Zuschauer sind erst willkommen, wenn die Gruppe beschließt, etwas zu zeigen. Je nach Alter und Erfahrungen der Gruppe sollten anfangs neben kooperativen Spielen mit allen auch konzentrierte Zweierbegegnungen stattfinden. Zum Abschluss einer solchen ‚intimen‘ Begegnung zu zweit (sehr intensiv sind Übungen ohne Sprache) sollte immer der private Austausch der beiden Partner über das Erlebte stehen.

Der/die Gruppen- oder Spielleiter/in (SPL) gibt Anregungen und Hilfestellungen, ist also keineswegs mit einem Regisseur zu verwechseln. Er greift auf, was er sieht und fördert durch Spielanregungen die Gruppe in ihrer eigenen Entwicklung.

1 Warming

Einfacher Raumlaf mit Musik (Dauer ca. 15 min.)

Bei dieser Übung geht es vor allem um das Loslassen des Alltags, um die Konzentration auf den eigenen Körper und seine Gefühle. Sie kann bereits direkt auf ein Figurtraining hinführen (z.B. eine Tierfigur aus dem Märchen). Während des Raumlafs sucht ihr nach Haltungen, z.B. extreme Körperpositionen: Po raus, den Kopf zwischen die Schultern geklemmt, die Füße nach innen gestellt. Sucht nach extrem vergrößerten Körperhaltungen und im Gegenzug nach den ganz kleinen, beschränkten Körperhaltungen. Beobachtet Euch, was ihr dabei fühlt: Wie fühlt es sich an, eine Giraffe zu sein, mit langem Hals über alle anderen hinwegsehend? Wie fühlt es sich an, als Maus oder kleiner Käfer durch die Welt zu trappeln? Geht über verschiedene Untergründe: über heißen Wüstensand, durch eine Sommerwiese, durch knietiefes Wasser, einen steilen Berg hinauf, durch eine verzweigte, enger werdende Höhle, usw. Ihr könnt auch ausprobieren, wie es sich anfühlt, etwas „Fließendes“ zu sein und dann etwas „Träges“, etwas „Zögerndes“, etwas „Unentschlossenes“ usw..

Impuls-Reihen (Dauer ca. 10-15 min.)

A. Stellt euch in einen großen Kreis. Achtet zunächst auf eure Haltung: Denkt euch, dass ihr wie eine Marionette oben am Kopf an einem Faden aufgehängt seid, so dass ihr leicht über dem Boden schwebt und alle Körperteile locker schwingen können. Ihr könnt euren Körper auch zuerst lockern, indem ihr nacheinander alle Gelenke von den Füßen bis zu den Schultern und Händen rechts und links herum kreisen lasst. Stellt euch so in den Kreis, dass jedeR alle Anderen im Auge hat, ohne den Kopf zu wenden. So habt ihr die richtige Ausgangsposition, um mit der Impulsarbeit zu beginnen. Ein Impuls (z.B. Klatschen) kommt vom linken Nachbarn und wird schnell und präzise an den rechten Nachbarn weitergegeben. Wichtig ist dabei, dass ihr den Impuls so schnell und energetisch wie möglich weitergebt. Wenn der Impuls ‚hängen‘ bleibt, wird er von demjenigen, bei dem er zuletzt war, einfach (ohne Vorwurf) wiederholt - so lange, bis der andere ihn weitergegeben hat.

Alternativ – für Fortgeschrittene

B. Ihr könnt nun Reihen mit Impulsen bilden. Diese Impulsreihen werden geübt und dann übereinander gelegt.

Die erste Reihe ist die „Du-Reihe“: Der SPL zeigt auf einen Mitspieler und sagt: „Du“. Das Du wird nun vom einen zum nächsten weitergegeben, bis jedeR einmal dran war. (Um die Übersicht zu behalten, ist es günstig, wenn all diejenigen den Arm heben, die noch nicht dran waren). Die Reihe schließt sich, wenn der SPL den Du-Impuls wieder empfängt. Diese erste Reihe wird so lange wiederholt, bis sie reibungslos und gut funktioniert.

Die zweite Reihe ist eine Reihe mit Kose-Tiernamen. Es ist wichtig, dass nun eine ganz neue Reihenfolge gebildet wird. JedeR spricht einen neuen Partner an, dem er einen Kose-Tiernamen ‚zuwirft‘.

Die Tiernamen dürfen sich nicht doppeln!

Anschließend sollen die beiden Reihen parallel laufen. Hierbei ist auf Folgendes zu achten:

Wann ist mein Partner bereit, einen Impuls von mir aufzunehmen und wann nicht? Wie muss ich den Impuls schicken, damit mein Partner mich versteht? Wenn der Spielpartner nicht reagiert, wiederholt Euren Impuls solange, bis es weitergeht. Danach seid ihr nicht mehr verantwortlich!

Wenn beide Reihen erfolgreich parallel funktionieren, wird eine dritte Reihe gebildet, z.B. mit verschiedenen Farben (oder mit komischen Schimpfnamen). Wenn alle drei Reihen erfolgreich übereinander liegen, kann zur Krönung ausprobiert werden, was passiert, wenn man beim „Du“-Sagen jeweils den Platz mit dem Nächsten tauscht, d.h.: wenn ich „Du“ sage, gehe ich zugleich auf den Platz dieses Spielpartners, der Spielpartner wandert zum Platz seines Spiel-„Du“'s und so weiter. Alle anderen Reihen laufen außerdem weiter durch, nur dass man nun nach dem jeweiligen Spielpartnern immer suchen muss, weil alle permanent den Platz tauschen...

Statuen modellieren (Dauer: ca. 15 min.)

SPL gibt einen spezifischen Raum vor (Wald, Wiese, Höhle ...), den die SchülerInnen sich jeweils spielerisch vergegenwärtigen (z.B. über Waldboden laufen – mit Bärenkrallen usw.).

Auf ein vorher vereinbartes Zeichen (Klatschen oder Musikstopp) gehen alle Spieler sofort ins „Freeze“ (Einfrieren der Haltung) und bilden eine Statue. Nun kann nach und nach an diesen Statuen gearbeitet werden – entweder gemeinsam oder in einer Zweierübung. Wichtig ist dabei, dass sich jedeR seine eingefrorene Haltung zunächst merkt, um dann später daran arbeiten zu können. Gut ist es, bei dieser Übung wenig zu sprechen: Wer etwas verändern möchte, geht hin und verändert vorsichtig die Haltung der Statuenfigur.

Variation: Wenn zwei Statuen modelliert werden (z.B. ein ‚kleines‘ und ein ‚großes‘ Tier), könnte man diese Tierstatuen miteinander verknüpfen, indem der Spieler selbst die Verwandlung von der einen zur anderen Statue – in Zeitlupe – vollzieht.

2 Kleingruppenarbeit (und Teamtraining)

„Standbilder“ (Dauer ca. 15 min.)

Bildet Teams zu 4 oder mehr Spielern, um gemeinsam eine Figur zu verkörpern.

Stellt alle zusammen ein Standbild her, das thematisch oder szenisch zu den Bremer Stadtmusikanten passt.

Übernachtung der Tiere im Wald; Ankunft der Tiere am Räuberhaus; Die Räuberbande; ...

Führt euch diese Bilder gegenseitig vor. Könnt ihr den Titel des Standbildes erraten?

VARIATION:

Material: Augenbinden (für die Hälfte der Gruppe)

Teilt eure Gruppe in zwei gleichgroße Teilgruppen (A + B). Die A-Gruppe ist die Gruppe der ‚Statuen‘, ihnen werden die Augen verbunden. Die B-Gruppe ist die Gruppe der ‚Bildhauer‘. Anschließend könnt ihr die Gruppen dann tauschen. Zuerst formt jeder Bildhauer (B) mit einem der Statuenspieler (A) ein Standbild. Anschließend geht der Bildhauer beiseite und ahmt selbst die modellierte Pose seiner ‚Statue‘ nach. Wenn alle Statuen fertig sind, führt SPL die vormals blinden Statuenspieler zur Gruppe der Bildhauerstatuen. Wer von den Statuenspielern erkennt sein eigenes Standbild wieder?



„Musikmaschine“ (Dauer ca. 10 min.)

Einer beginnt mit einem Geräusch/Ton und wiederholt das immer wieder. Der Nächste macht dazu passend ein anderes Geräusch und hält sich am Ersten mit einer kleinen Berührung. Der Nächste kombiniert dazu das dritte rhythmische Element und baut sich körperlich an die Maschine an und so weiter, bis alle zu einer gemeinsamen „Musikmaschine“ geworden sind. Anschließend könnt ihr die Maschine wieder Stück für Stück abbauen (indem der zuletzt dazugekommene sich wieder abhängt, dann der davor usw.).

„Wieviele passen auf einem Stuhl?“ (Dauer: ca. 10 min.)

Bei diesem Spiel geht es nicht unbedingt um Schnelligkeit, sondern um Teamfähigkeit!

Bildet Teams mit jeweils 6-7 Mitspielern, jedes Team hat einen Stuhl. Die Teams versuchen sich nun so zu koordinieren, dass jeweils alle Mitspieler eines Teams auf diesen einen Stuhl passen; und zwar müssen von allen Mitspielern beide Beine für mind. 2 Sekunden vom Boden weg sein.

Welches Team ist Sieger?

3 Szenisches Training

Raumlauf in Figur (Dauer ca. 15 min.)

Sucht nach Haltungen für eine Tierfigur. Anschließend überlegt gemeinsam welche menschliche Figur zur jeweiligen Tierfigur passen könnte. Nun probiert jedeR für sich seine Tier/Mensch-Figur aus. Begrüßt euch gegenseitig als Tierfiguren. Wechselt zurück in die menschliche Figur und behaltet das Tierische trotzdem im Körper. Wechselt zwischen der menschlichen und der Tierfigur hin- und her. Versucht, beide Figuren (menschliche und tierische) so miteinander zu verknüpfen, dass die menschliche Figur etwas von einem Tier in sich trägt, wie einen „Tic“, der manchmal plötzlich aus ihr hervorbricht. Vielleicht gebt ihr Euch noch lustige Namen, die das komische Mensch-Tier bezeichnen, wie Frau Hahn, Mister Großmaus, Prinz Spinne, Prinzessin Sahnehering o. ä..

Rollenbiografie erstellen (Dauer ca. 15 min.)

Stellt euch die verschiedenen Charaktere (Rollen) aus dem Märchen vor. Probiert aus, wie sie sich bewegen, wie sie alltägliche Dinge tun. Dabei stellt ihr euch zusätzlich auch einen Menschen vor, den ihr gut kennt - oder vielleicht euch selbst? Aus diesen beiden vorgestellten Individuen baut ihr nun eure tierisch-menschliche Figur. Stellt euch vor, wie die von euch erdachte Kreatur (aus Tier und Mensch) reagiert, wenn ihr das Lieblingsessen weggenommen wird... Probiert es aus: Wie fühlt sich das bei euch selbst an? Stellt euch vor, wie sie einschläft und wie sie aufwacht... usw..

Katzenkonzert (Dauer ca. 10-15 min.)

Bringt von zuhause etwas mit, worauf man Musik machen kann (z.B. Töpfe, Deckel, Gießkanne, altes Waschbrett, Stück Blech, Säge, Hölzer, Blechdosen, Luftballon, Erbsenrasseln, zwei übereinandergelegte Löffel, ...). Ihr könnt die Instrumente auch selbst basteln (siehe Seite 15). Nun versucht ihr, zusammen zu musizieren. Am besten geht das, wenn ihr aus der Stille anfangt: EineR beginnt z.B. mit zwei schnellen Schlägen, der nächste macht einen langsamen dazu und so weiter ... Aufeinander zu hören ist genauso wichtig wie selbst zu musizieren.

Eine Probensituation (Dauer ca. 15-20 min.)

Vorlage: Räuberhauslied von S. 17 oder der Szenenausschnitt auf S. 35 „Der Kampf“
Nachdem ihr die Szene gemeinsam gelesen habt, versucht das Gelesene umzusetzen. Dabei ist der Text, den ihr sagt, zunächst unwichtig. Wichtig ist der grobe Handlungsverlauf. Schlüpft in die von euch erdachte Figur und versucht zu erspielen, was in der Szene vorkommt. Versucht zu fühlen, was eure Figur fühlt!

Szene 7: Der Kampf

Die vier bilden die Pyramide und brechen zusammen, großes Geschrei und Gelärme.
(Siehe Übung S. 9)

Fr. Hahn Riesen Tumult. War das eine Aufregung!

Esel Wir sind da reingestürzt ... mitten durchs Fenster ... mitten hinein.

Hund Gscheppert hats, un die Scherben san grad so gflogn!

Fr. Hahn Die Räuber sind geflohen vor Schreck!

Hund Bschtimmt hom die denkt, mir san Gschpenster.

Esel Auf und davon sind sie.

Fr. Hahn Alle weg, ja, so war das.

Katze Und dann haben wir gegessen!

Alle sehen Hund an.

Fr. Hahn Ein schöner Festschmaus, was die Räuber übrig gelassen hatten.

Esel *zum Publikum* Endlich haben wir uns satt gegessen, viel war es nicht, aber besser als nichts!

Hund Naa! Haha, des war doch bloß a Schmarrn vorhin. Aufpassn aufs Zeich hatter gsagt.

Esel Was?

Hund Etz gibf's no nix.

Esel Sie haben es versprochen.

Hund „Versprochen“! Olleweil ham Sie bloß Bomboms im Kopf. Gierige Bagaasch!

(...)

aus: Bremer Stadtmusik - live! Theater Pfütze 2007

Wie wird diese Szene wohl ausgehen?

Lest die Szene im Rollenspiel und versucht, sie zu Ende zu erzählen oder zu spielen.

4 Erfinden von Geschichten

„Gromolo“ (Dauer ca. 20 min.)

Entwickelt zu zweit in einer fünf- bis achtminütigen Probenphase eine kleine Szene, bei der beide Spielpartner eine Phantasiesprache („Gromolo“) benutzen. Diese kurze Szene präsentiert ihr euren Mitschülern, die erraten dürfen, um was es in eurer Szene geht. HINWEIS: Versucht die Sprache so einzusetzen, als würdet ihr ‚normal‘ sprechen. Was ihr zu sagen habt, müsste aus der szenischen Handlung selbst hervorgehen.

Diese Übung ist zu empfehlen, wenn bei einigen Schülern starke Sprachschwierigkeiten bestehen.

„Geschichtensuppe“ (Dauer ca. 10-20 min.)

Setzt euch gemeinsam in einen Kreis. Stellt Euch vor, in der Mitte des Kreises befindet sich ein großer, brodelnder Suppentopf. Ihr alle gemeinsam sollt nun die Zutaten für die ‚Geschichtensuppe‘ zusammenstellen. Thema ist das Märchen der ‚Bremer Stadtmusikanten‘. Erzählt gemeinsam diese Geschichte, indem jedeR von euch – der Reihe nach – jeweils einen Satz der Geschichte einbringt. Versucht dabei, immer den Anschluss an das vorher Gesagte zu behalten. Falls versehentlich etwas vergessen oder übersprungen worden ist und ihr bemerkt es, könnt ihr es – wenn die Reihe an euch ist – noch nachträglich dazugeben.

„Perspektiven“ (Dauer: ca. 15-20 min.)

JedeR erzählt die Geschichte aus einer anderen Sichtweise, z.B. die des Hundes, der Katze, der Frau Hahn, des Esels oder aus der Sicht eines Räubers. Ihr könnt euch auch andere Perspektiven ausdenken, z.B. die des Bauern, dem früheren Besitzer des Esels, der nun in der Zeitung über seinen Grauen liest, der inzwischen berühmt geworden ist. Oder ihr erfindet ganz neue Figuren und Perspektiven dazu.

„Lügendgeschichte“ (Dauer: ca. 15-20 min.)

Überlegt euch eine kurze wahre Begebenheit oder erfindet eine Lügendgeschichte. Erzählt nun eurem Spielpartner diese Geschichte vor Zuschauern. Die Zuschauer müssen raten, ob die Geschichte wahr oder erfunden ist. Wer von euch ist der beste Geschichtenerzähler?

„Festessen“ (Dauer: ca. 10-15 min.)

Erfindet gemeinsam eine Festtafel, indem jeder der Reihe nach von seiner Lieblingspeise erzählt und ihren Geschmack so übertrieben und üppig beschreibt und in höchsten Tönen preist, dass einem schon beim Zuhören das Wasser im Munde zusammenläuft ... Guten Appetit!



III ANHANG

1 Kinder brauchen Märchen

1.1 Jacob und Wilhelm Grimm

Am 4. Januar 1785 wurde Jacob Grimm in Hanau bei Frankfurt geboren, gut ein Jahr später, am 24. Februar 1786 kam sein Bruder Wilhelm zur Welt. Obwohl sie noch mehr Geschwister hatten, waren gerade diese beiden Brüder ihr Leben lang unzertrennlich. Gemeinsam studierten sie Jura in Marburg, gemeinsam wandten sie sich der Erforschung alter Sprache und Dichtung zu und begründeten die deutsche Sprachwissenschaft mit Grammatik und Wörterbuch. Weltbekannt wurden die Gebrüder Grimm jedoch mit ihrer Sammlung deutscher Kinder- und Hausmärchen. Diese Volksmärchen, die bis dahin nur mündlich von Generation zu Generation überliefert worden waren, bewahrten Jacob und Wilhelm Grimm durch ihre Niederschrift vor dem Vergessen. Im Vorwort ihres Buches begründen die beiden ihre Arbeit so:

„Wo sie (die Märchen) noch da sind, leben sie so, daß man nicht daran denkt, ob sie gut oder schlecht sind, poetisch oder für gescheite Leute abgeschmackt: man weiß sie und liebt sie, weil man sie eben so empfangen hat, und freut sich daran, ohne einen Grund dafür. (...) Was so mannigfach und immer wieder von neuem erfreut, bewegt und belehrt hat, das trägt seine Notwendigkeit in sich und ist gewiß aus jener ewigen Quelle gekommen, die alles Leben betaut, und wenn es auch nur ein einziger Tropfen wäre, den ein kleines, zusammengehaltne Blatt gefaßt hat, so schimmert er doch in dem ersten Morgenrot.“



Die Gebrüder Grimm bei der Märchenerzählerin Dorothea Viehmann in Niederzwehren.

1.2 Bruno Bettelheim: Phantasie, Wiederaufrichtung, Flucht und Trost

Bettelheims Buch „Kinder brauchen Märchen“ (1975) gehört noch heute zum literarischen Kanon aller, die mit Kindern und Erziehung zu tun haben. Hier gelingt eine überaus aufschlußreiche psychologische Auseinandersetzung mit Märchen und ihrer Rolle für die kindliche Entwicklung. Im Hinblick auf unsere Bearbeitung der Bremer Stadtmusikanten ist der folgende Auszug als Diskussionsgrundlage mit älteren Schülerinnen und Schülern interessant:

„ (...) Aus den Unzulänglichkeiten moderner Märchen erkennt man die Elemente, die sich im Volksmärchen über die Jahrhunderte hinweg am besten erhalten haben. Tolkien nennt als Merkmale eines guten Märchens Phantasie, Wiederaufrichtung, Flucht und Trost - Wiederaufrichtung aus tiefer Verzweiflung, Errettung aus großer Gefahr und vor allem andern Trost in Niedergeschlagenheit. Das gute Ende müssen nach Tolkien alle vollständigen Märchen haben. Es ist „eine plötzlich eintretende, erfreuliche ‚Wende‘ Wie phantastisch oder entsetzlich die Abenteuer auch sind - wenn die ‚Wende‘ kommt, vermag sie dem Kind oder Erwachsenen, die das Märchen hören, den Atem stocken zu lassen, eine Last von der Seele zu nehmen und ihn bis zu Tränen zu rühren.“



Es ist daher nur zu begreiflich, daß Kinder auf die Frage nach ihrem Lieblingsmärchen fast keine modernen Märchen nennen. Viele dieser modernen Erzählungen gehen schlecht aus und bieten nicht die Aussicht auf Errettung und den Trost, der angesichts der furchterregenden Ereignisse im Märchen notwendig ist, wenn das Kind für die Wechselfälle seines Lebens gestärkt werden soll. Wenn ein Kind eine Geschichte ohne einen solchen ermutigenden Schluß hört, hat es das Gefühl, es habe tatsächlich keine Hoffnung, sich aus den verzweifelten Lagen seines Lebens zu befreien.

Im traditionellen Märchen wird der Held belohnt und erhält der Bösewicht seine verdiente Strafe. Damit wird das Verlangen des Kindes nach Gerechtigkeit befriedigt. Wie sonst könnte es hoffen, daß ihm selbst Gerechtigkeit widerfahren wird, wo es sich doch so oft ungerecht behandelt fühlt? Und wie sonst könnte es sich selbst davon überzeugen, daß es richtig handeln muß, wo es doch so sehr versucht ist, den asozialen Impulsen seiner Sehnsüchte nachzugeben? (...)

Vielleicht ließe sich noch ein weiteres Element zu den vier von Tolkien genannten hinzufügen: Auch das Element der Bedrohung kennzeichnet das Märchen - Bedrohung der körperlichen oder moralischen Existenz des Helden. So wird die Herabwürdigung der Königstochter zur Gänsemagd vom Kind als moralische Zwangslage empfunden. Wenn man darüber nachdenkt, ist es erschreckend, wie fraglos der Märchenheld es hinnimmt, daß er derart bedroht wird - es stößt ihm eben zu. (...) Es wird nicht gefragt, warum die Zauberin in ‚Rapunzel‘ das Mädchen seinen Eltern wegnehmen will - Rapunzel erleidet eben dieses Schicksal. (...)

In jedem Fall steht der Held gleich zu Beginn der Geschichte in großer Gefahr, und genauso sieht das Kind das Leben, auch wenn es in Wirklichkeit in sehr günstigen Umständen lebt. Für das Kind ist sein Leben eine Folge von Zeiten ungetrübten Glücks und plötzlich unbegreiflicherweise herein-

brechenden, unermesslichen Gefahren. Es fühlt sich sicher und sorglos, doch in einem Augenblick ändert sich alles, und die freundliche Welt verwandelt sich in ein bedrohliches Schreckgespenst. Dies geschieht, wenn die liebenden Eltern unvermittelt völlig sinnlose Forderungen stellen und schreckliche Drohungen ausstoßen. Das Kind ist überzeugt, daß es keine begreifliche Ursache für diese Dinge gibt; sie ereignen sich einfach, und daß sie ihm zustoßen, ist sein unausweichliches Schicksal. Entweder erliegt das Kind dann der Verzweiflung (genauso verhalten sich manche Märchenhelden: Sie sitzen da und weinen, bis ein magischer Helfer erscheint und ihnen einen Ausweg und die Möglichkeit zeigt, der Bedrohung zu widerstehen), oder es läuft allem davon und versucht, einem entsetzlichen Schicksal zu entgehen - wie Schneewittchen. (...)

Es gibt keine größere Bedrohung im Leben, als daß wir im Stich gelassen werden und völlig allein sind. Die Psychoanalyse nannte diese größte Furcht des Menschen Trennungsangst. Je jünger wir sind, um so peiniger ist die Angst, wenn wir uns verlassen fühlen; das kleine Kind muß tatsächlich um sein Leben fürchten, wenn es nicht geschützt und versorgt wird. Der höchste Trost ist deshalb, daß wir niemals verlassen werden. In einem türkischen Märchenzyklus geraten die Helden immer wieder in die unmöglichsten Situationen, vermögen aber die Gefahr zu umgehen oder zu überwinden, sobald sie einen Freund gewonnen haben. (...)

Daß wir im wirklichen Leben oft genug keine Wiederaufrichtung und keinen Trost erfahren, ist nur zu wahr, doch dies ermutigt das Kind nicht dazu, dem Leben mit Standhaftigkeit zu begegnen und auf diese Weise zu erkennen, daß schwere Prüfungen zu einem Leben auf höherer Ebene führen können. Mit seiner Tröstung erweist das Märchen dem Kind den größten Dienst. Es flößt ihm die Zuversicht ein, daß es alle Widrigkeiten, die es zu erleiden hat (...), überwinden wird und daß die bösen Mächte beseitigt werden, so daß sie seinen Seelenfrieden nie mehr bedrohen können.“

Aus: Bettelheim, Bruno: Kinder brauchen Märchen, München 2002, S. 165 ff.



2 Tierschutz

2.1 Das deutsche Tierschutzgesetz

Erster Abschnitt

Grundsatz

§ 1

1 Zweck dieses Gesetzes ist es, aus der Verantwortung des Menschen für das Tier als Mitgeschöpf dessen Leben und Wohlbefinden zu schützen.

2 Niemand darf einem Tier ohne vernünftigen Grund Schmerzen, Leiden oder Schäden zufügen.

Zweiter Abschnitt

Tierhaltung

§ 2

Wer ein Tier hält, betreut oder zu betreuen hat,

1. muss das Tier seiner Art und seinen Bedürfnissen entsprechend angemessen ernähren, pflegen und verhaltensgerecht unterbringen,

2. darf die Möglichkeit des Tieres zu artgemäßer Bewegung nicht so einschränken, dass ihm Schmerzen oder vermeidbare Leiden oder Schäden zugefügt werden,

3. muss über die für eine angemessene Ernährung, Pflege und verhaltensgerechte Unterbringung des Tieres erforderlichen Kenntnisse und Fähigkeiten verfügen.

Wer gegen das Tierschutzgesetz verstößt und einem Tier dadurch Schmerzen, Leiden oder Schäden zufügt, macht sich strafbar.



2.2 Umgang mit Haustieren

Wenn Tiere in der Umgebung des Menschen leben bedeutet das für ihren Besitzer also auch Arbeit. Wer ein Tier halten möchte, sollte sich vorher gut überlegen:

- * Habe ich jeden Tag genügend Zeit für die Pflege und Beschäftigung mit dem Tier?
- * Habe ich genügend Platz?
- * Habe ich genügend Geld für Futter, Käfig, Pflegemittel?





Nach der zweiten Fütterung um 22 Uhr wird Katzenmutter Frida gezeugt: 558 Gramm. Foto: Beyer

„Sonst schlag ich den Bastard tot“

Freitagnacht unterwegs mit dem Tiermorddienst — Pferde entlaufen, Python im Blumenkasten

Van Cléselle Beyer: Die Nachtaktive beginnt um 17 Uhr und dauert bis 8 Uhr morgens. Das erste Stadium an Freitagabend führt die 23-Jährige in die Tierklinik, dabei den Haken. Zwei Pudelweibchen, die wenige Tage zuvor in einem verschluckten Zustand im Tierheim abgeholt wurden, sind am ersten Freitagabend wieder im Tierheim. Kette, Notruf, Sonntag, Alltag.

14 Zähne kutisch
Flusler verweigert betriebsfremdes Verhalten. In der ersten Phase der Untersuchung, die die 23-Jährige als Tierärztin durchführt, ist die Untersuchung des Tieres. Die 23-Jährige hat ein junges Weibchen, das sie als „Bastard“ bezeichnet. Die 23-Jährige hat ein junges Weibchen, das sie als „Bastard“ bezeichnet. Die 23-Jährige hat ein junges Weibchen, das sie als „Bastard“ bezeichnet.

Das Anzeichen ist, dass die 23-Jährige ein junges Weibchen hat, das sie als „Bastard“ bezeichnet. Die 23-Jährige hat ein junges Weibchen, das sie als „Bastard“ bezeichnet. Die 23-Jährige hat ein junges Weibchen, das sie als „Bastard“ bezeichnet.

Ein ruhiger Abend gegen 23 Uhr klingelt erstmals das Notruftelefon. Die 23-Jährige hat ein junges Weibchen, das sie als „Bastard“ bezeichnet. Die 23-Jährige hat ein junges Weibchen, das sie als „Bastard“ bezeichnet. Die 23-Jährige hat ein junges Weibchen, das sie als „Bastard“ bezeichnet.

Der Notdienst des Tiermorddienstes Nürnberg ist seit dem 1. Oktober 1981 rund um die Uhr im Einsatz. Der Notdienst des Tiermorddienstes Nürnberg ist seit dem 1. Oktober 1981 rund um die Uhr im Einsatz.

Dienst rund um die Uhr

Der Notdienst des Tiermorddienstes Nürnberg ist seit dem 1. Oktober 1981 rund um die Uhr im Einsatz. Der Notdienst des Tiermorddienstes Nürnberg ist seit dem 1. Oktober 1981 rund um die Uhr im Einsatz.



Hunde sitzen im Transporter. Die Pudelweibchen Susi und Suschi auf dem Weg ins Tierheim. Foto: Beyer

„Sonst schlag ich den Bastard tot“

Freitagnacht unterwegs mit dem Tiermorddienst — Pferde entlaufen, Python im Blumenkasten

Van Cléselle Beyer: Die Nachtaktive beginnt um 17 Uhr und dauert bis 8 Uhr morgens. Das erste Stadium an Freitagabend führt die 23-Jährige in die Tierklinik, dabei den Haken. Zwei Pudelweibchen, die wenige Tage zuvor in einem verschluckten Zustand im Tierheim abgeholt wurden, sind am ersten Freitagabend wieder im Tierheim. Kette, Notruf, Sonntag, Alltag.

14 Zähne kutisch
Flusler verweigert betriebsfremdes Verhalten. In der ersten Phase der Untersuchung, die die 23-Jährige als Tierärztin durchführt, ist die Untersuchung des Tieres. Die 23-Jährige hat ein junges Weibchen, das sie als „Bastard“ bezeichnet. Die 23-Jährige hat ein junges Weibchen, das sie als „Bastard“ bezeichnet.

Das Anzeichen ist, dass die 23-Jährige ein junges Weibchen hat, das sie als „Bastard“ bezeichnet. Die 23-Jährige hat ein junges Weibchen, das sie als „Bastard“ bezeichnet. Die 23-Jährige hat ein junges Weibchen, das sie als „Bastard“ bezeichnet.

Ein ruhiger Abend gegen 23 Uhr klingelt erstmals das Notruftelefon. Die 23-Jährige hat ein junges Weibchen, das sie als „Bastard“ bezeichnet. Die 23-Jährige hat ein junges Weibchen, das sie als „Bastard“ bezeichnet. Die 23-Jährige hat ein junges Weibchen, das sie als „Bastard“ bezeichnet.

Der Notdienst des Tiermorddienstes Nürnberg ist seit dem 1. Oktober 1981 rund um die Uhr im Einsatz. Der Notdienst des Tiermorddienstes Nürnberg ist seit dem 1. Oktober 1981 rund um die Uhr im Einsatz.

Dienst rund um die Uhr

Der Notdienst des Tiermorddienstes Nürnberg ist seit dem 1. Oktober 1981 rund um die Uhr im Einsatz. Der Notdienst des Tiermorddienstes Nürnberg ist seit dem 1. Oktober 1981 rund um die Uhr im Einsatz.



„Tiermorddienst Hahn“ — zwischen 17 und 8 Uhr morgens ist das Notruftelefon der städtischen Reithalle der 20-jährigen Tierärztin Bianca Hahn. Foto: Lohr

Der Notdienst des Tiermorddienstes Nürnberg ist seit dem 1. Oktober 1981 rund um die Uhr im Einsatz. Der Notdienst des Tiermorddienstes Nürnberg ist seit dem 1. Oktober 1981 rund um die Uhr im Einsatz.

Dienst rund um die Uhr

Der Notdienst des Tiermorddienstes Nürnberg ist seit dem 1. Oktober 1981 rund um die Uhr im Einsatz. Der Notdienst des Tiermorddienstes Nürnberg ist seit dem 1. Oktober 1981 rund um die Uhr im Einsatz.

Die Nachtaktive beginnt um 17 Uhr und dauert bis 8 Uhr morgens. Das erste Stadium an Freitagabend führt die 23-Jährige in die Tierklinik, dabei den Haken. Zwei Pudelweibchen, die wenige Tage zuvor in einem verschluckten Zustand im Tierheim abgeholt wurden, sind am ersten Freitagabend wieder im Tierheim. Kette, Notruf, Sonntag, Alltag.

14 Zähne kutisch
Flusler verweigert betriebsfremdes Verhalten. In der ersten Phase der Untersuchung, die die 23-Jährige als Tierärztin durchführt, ist die Untersuchung des Tieres. Die 23-Jährige hat ein junges Weibchen, das sie als „Bastard“ bezeichnet. Die 23-Jährige hat ein junges Weibchen, das sie als „Bastard“ bezeichnet.

Das Anzeichen ist, dass die 23-Jährige ein junges Weibchen hat, das sie als „Bastard“ bezeichnet. Die 23-Jährige hat ein junges Weibchen, das sie als „Bastard“ bezeichnet. Die 23-Jährige hat ein junges Weibchen, das sie als „Bastard“ bezeichnet.

Ein ruhiger Abend gegen 23 Uhr klingelt erstmals das Notruftelefon. Die 23-Jährige hat ein junges Weibchen, das sie als „Bastard“ bezeichnet. Die 23-Jährige hat ein junges Weibchen, das sie als „Bastard“ bezeichnet. Die 23-Jährige hat ein junges Weibchen, das sie als „Bastard“ bezeichnet.

Der Notdienst des Tiermorddienstes Nürnberg ist seit dem 1. Oktober 1981 rund um die Uhr im Einsatz. Der Notdienst des Tiermorddienstes Nürnberg ist seit dem 1. Oktober 1981 rund um die Uhr im Einsatz.

Der Notdienst des Tiermorddienstes Nürnberg ist seit dem 1. Oktober 1981 rund um die Uhr im Einsatz. Der Notdienst des Tiermorddienstes Nürnberg ist seit dem 1. Oktober 1981 rund um die Uhr im Einsatz.

Dienst rund um die Uhr

Der Notdienst des Tiermorddienstes Nürnberg ist seit dem 1. Oktober 1981 rund um die Uhr im Einsatz. Der Notdienst des Tiermorddienstes Nürnberg ist seit dem 1. Oktober 1981 rund um die Uhr im Einsatz.

Die Nachtaktive beginnt um 17 Uhr und dauert bis 8 Uhr morgens. Das erste Stadium an Freitagabend führt die 23-Jährige in die Tierklinik, dabei den Haken. Zwei Pudelweibchen, die wenige Tage zuvor in einem verschluckten Zustand im Tierheim abgeholt wurden, sind am ersten Freitagabend wieder im Tierheim. Kette, Notruf, Sonntag, Alltag.

14 Zähne kutisch
Flusler verweigert betriebsfremdes Verhalten. In der ersten Phase der Untersuchung, die die 23-Jährige als Tierärztin durchführt, ist die Untersuchung des Tieres. Die 23-Jährige hat ein junges Weibchen, das sie als „Bastard“ bezeichnet. Die 23-Jährige hat ein junges Weibchen, das sie als „Bastard“ bezeichnet.

Das Anzeichen ist, dass die 23-Jährige ein junges Weibchen hat, das sie als „Bastard“ bezeichnet. Die 23-Jährige hat ein junges Weibchen, das sie als „Bastard“ bezeichnet. Die 23-Jährige hat ein junges Weibchen, das sie als „Bastard“ bezeichnet.

Ein ruhiger Abend gegen 23 Uhr klingelt erstmals das Notruftelefon. Die 23-Jährige hat ein junges Weibchen, das sie als „Bastard“ bezeichnet. Die 23-Jährige hat ein junges Weibchen, das sie als „Bastard“ bezeichnet. Die 23-Jährige hat ein junges Weibchen, das sie als „Bastard“ bezeichnet.

Der Notdienst des Tiermorddienstes Nürnberg ist seit dem 1. Oktober 1981 rund um die Uhr im Einsatz. Der Notdienst des Tiermorddienstes Nürnberg ist seit dem 1. Oktober 1981 rund um die Uhr im Einsatz.

Der Notdienst des Tiermorddienstes Nürnberg ist seit dem 1. Oktober 1981 rund um die Uhr im Einsatz. Der Notdienst des Tiermorddienstes Nürnberg ist seit dem 1. Oktober 1981 rund um die Uhr im Einsatz.

Dienst rund um die Uhr

Der Notdienst des Tiermorddienstes Nürnberg ist seit dem 1. Oktober 1981 rund um die Uhr im Einsatz. Der Notdienst des Tiermorddienstes Nürnberg ist seit dem 1. Oktober 1981 rund um die Uhr im Einsatz.



BILDNACHWEIS

Ahlberg, Janet & Allan: Wer hat Angst vorm bösen Wolf? Hamburg 1980. (S.18)

Bremen: ein Portrait. Bremen. Edition Temmen, Rostock 1996. (S.7)

Cameron, Beatrix, Kostümfigurinen. (S.21, S.23, S.25, S.27)

Gay, Peter. Bremer Stadtmusikanten (B-Mannschaft). (S.8)

Grimm. Kinder- und Hausmärchen. München 1949. (S.38, S.39)

Heinrich, Hans. Märchen, Sagen, Epen und Fabeln. Donauwörth 2005. (S.37)

Instrumentenbau. www.labbe.de/zzebra. (S.15/16)

Krüss, James / Wilharm, Sabine. James Tierleben. Carlsen Verlag, Hamburg 2003 (S.19, S.29, S.30, S.33, S.36, S.40)

Proll, Rudi. Taschenatlas. Hühner und Zwerghühner. Stuttgart 2005. (S.28)

Sambras, Prof. Dr. Dr. Hans Hinrich. Farbatlas Nutztierassen. Stuttgart 2001. (S.22)

Sauer, Brigitte. Stückfotos. friends&pflaumer 2007. (S.3, S.12, S.13, S.14)

Stampfl, Karl, Tier-Ausmalbilder. Graphik Design. (S.21, S.23, S.25, S.27)

Svend Otto S. (Ill.). Die schönsten Märchen der Gebrüder Grimm. Lappan Verlag, Oldenburg 2000. (S. 4-6, S.8, S.10/11)

Webb, Phila/ Thaler, Karlos. Schattenspiele. ars edition, München 1997. (S.9)

Wolfrum/Bräunig/Vorbrugg: Haustiere bei uns und anderswo. Stuttgart 1993. (S.24, S.26)