DER GESTIEFELTE KATER

NACH DEN BRÜDERN GRIMM

STÜCKFASSUNG VON MARKUS LÖCHNER UND SWANTJE WILLEMS

MATERIALIEN

PREMIERE: 14. NOVEMBER UM 9:00 UHR IM GROSSEN HAUS
Theater Pforzheim
Spielzeit 2024/2025

INHALT

VORWORT 3
BESETZUNG 5
STÜCKINHALT 6
AUTOR:INNEN 7
FIGUREN 8
EXKURS – Was ist ein Märchen? 10
EXKURS – Der Erfinder des Katers: Charles Perrault 12
EXKURS – Inspiration Bühnenbild: Giovanni Battista Piranesi 13
ÜBUNG – Momente 14
ÜBUNG – Timeline 15
ÜBUNG – Soziometrie 16
ÜBUNG – Werde dein Lieblingstier 17
ÜBUNG – Dankbarkeitsbaum 18
ÜBERRASCHUNG – Katers Küche 19
ANHANG – Bastelvorlagen 20
QUELLEN 22

VORWORT

LIEBE PÄDAGOG:INNEN,

welch wundersame Geschichte: ein Müllerssohn bekommt einen Kater vererbt, der ihn durch eine schlaue List zum Prinzen macht.
Märchen sind was Wunderbares. Anfangs für Erwachsene geschrieben, sind sie noch heute fester Bestandteil der Kinder- und Jugendliteratur.

Die Inszenierung „Der gestiefelte Kater“ von Markus Löchner kommt mit viel Fantasie und Bühnenzauber kommt auf die große Bühne.

Mit dieser Materialmappe möchten wir Ihnen und Ihren Schüler:innen Einblicke in das Stück sowie theaterpädagogische Anleitungen geben, um sich dem Stück anzunähern oder Anstöße für Diskussionen zu finden.

Wir wünschen Ihnen und Ihren Kindern resp. Schüler:innen viel Spaß.

Herzliche Grüße

Ihr Junges Theater Pforzheim

Swantje Willems, Meike Anna Stock, Julia Maschke, Sophie Burkhardt (FSJ)

KONTAKT

Tel. 07231/39-1473
E-Mail: swantje.willems@pforzheim.de

Tel. 07231/39-3201
E-Mail: meike.stock@pforzheim.de

ANKNÜPFUNGSPUNKTE

In der Kinder- und Jugendliteratur sind Märchen auch heute fester Bestandteil. Im mitteleuropäischen Raum zählen insbesondere die Brüder Grimm zu den bekanntesten Vertretern.

Auch wenn viele Kinder die klassischen Märchen nicht mehr kennen, so finden sich in der Fantasyliteratur Märchenmotive wieder und auch Neuverfilmungen wie „Die Eiskönigin“ oder auch „Der gestiefelte Kater“ bringen Kindern die Welt der Märchen näher.

Wichtige Anknüpfungspunkte können sein:

- Welchen Stellenwert hat das klassische Märchen heute im Unterricht?
- Welche Märchenmotive finden sich in der heutigen Kinder- und Jugendliteratur?
- Was lehrt uns der gestiefelte Kater?
- Wie wichtig ist Freundschaft und Zusammenhalt in kritischen Zeiten?
- Märchen: Was haben Sie uns heute zu erzählen?

Malwettbewerb

Werdet kreativ und zeigt uns eure Eindrücke zu „Der gestiefelte Kater“!

Wir freuen uns, wenn Ihre Klasse bzw. Ihre Schüler:innen ihre Eindrücke zum Stück mit uns teilen. Die Kunstwerke bitte per Post einreichen an

Theater Pforzheim
Stichwort: Der gestiefelte Kater
Am Waisenhausplatz 5
75172 Pforzheim

.
Alle eingegangenen Kunstwerke werden ab dem 20. März 2025, dem Welttag des Theaters für junges Publikum, ausgestellt.

Einsendeschluss ist der **1. Februar 2025**.

Wichtig: Bitte versehen Sie **jedes Gemälde** auf der Rückseite mit dem **kompletten Namen sowie der Schuladresse und der Kindergartengruppe resp. Klassenstufe**.

BESETZUNG

KATER, FRIDOLIN	Jakob Hetzner
HANS	Jan-David Bürger
ZAUBERER MILO III.,	Jens Peter
KÖNIG THEOBALD VON LÖFFELSTELZ	
PRINZESSIN LEONORA, ALBRECHT	Sophia van den Berg
DIENER WILHELM, SCHERGE MODO	Andreas C. Meyer,
	Timon Schleheck

Inszenierung	Markus Löchner
Ausstattung	Steven Koop
Dramaturgie	Swantje Willems, Meike Anna Stock
Licht	Michael Borowski
Regieassistenz / Inspizienz	Lisa Stephan
Theaterpädagogik	Swantje Willems, Meike Anna Stock

Spieldauer	60 min (ohne Pause)
Altersempfehlung	ab 5 Jahren
Schulspezifische Themen	Dankbarkeit, List, Freundschaft, Zusammenhalt, Liebe, Glück
Fächer	Deutsch, Gemeinschaftskunde, Ethik, Religion, Darstellendes Spiel

STÜCKINHALT

Ein Müller hat drei Söhne. Nach seinem Tod erbt der älteste Sohn Albrecht die Mühle, der mittlere Sohn Fridolin immerhin einen Esel, der jüngste Sohn Hans jedoch nichts weiter als einen Kater. Während Hans noch über sein scheinbar nutzloses Erbe jammert (vielleicht taugt es als Pelzmütze?), tritt der Kater selbstbewusst vor ihn und spricht: ganz so unnütz sei er vielleicht doch nicht. Der Müllerssohn solle ihm nur einen Sack und ein Paar Stiefel beschaffen. Noch irritiert, erfüllt Hans dem Kater den Wunsch, und dieser erweist sich prompt als so tüchtig, dass der arme Müllerssohn am Ende ein reicher und angesehener Mann wird.

Zunächst fängt der Kater, mittlerweile ausgestattet mit roten Stiefeln, in seinem Sack Rebhühner, die er dem König überbringt — als Geschenk von seinem Herrn, einem angeblichen Grafen. Der König ist ganz entzückt und will mehr erfahren. Als der König eines Tages mit seiner Tochter eine Ausfahrt macht, weist der Kater den Müllerssohn an, ein Bad in einem Teich zu nehmen, an dem die Kutsche des Königs vorbeikommen wird. Die Kleider des armen Burschen versteckt der Kater gut. Dann beginnt er ein großes Geschrei, sein Herr, der Graf, sei beraubt worden. Der König lässt den hübschen Burschen, von dem er schon so viel Gutes gehört hat, königlich einkleiden.

Während nun der Müllerssohn mit dem König und der Prinzessin in der Kutsche sitzt, läuft der Kater voraus und schärft dem auf den Feldern schuftenden Landarbeitern Folgendes ein: Wenn der König fragt, wem denn all die Wiesen, Felder und Wälder gehören, dann sollen sie gefälligst antworten, sie gehörten dem Herrn Grafen! So geschieht es, und das Entzücken des Königs über den jungen Mann wächst. Das der Prinzessin erst recht. Tatsächlich gehören die Ländereien einem Zauberer, auf dessen Schloss Kater und Kutsche nun zusteuern.

Im Schloss, das er ebenfalls als Eigentum seines Herrn auszugeben plant, muss der Kater zunächst mit dem Zauberer fertig werden. Das gelingt ihm, indem er ihn bei seiner Zaubererehre packt. Scheinheilig zweifelt der Kater an, dass es dem Zauberer gelänge, sich wie behauptet in jedes beliebige Tier zu verwandeln. Er täuscht großes Staunen vor, als der Zauberer als Elefant und Löwe vor ihm steht. Aber ob er denn auch ein ganz kleines Tier werden könne? Eine Maus vielleicht? Der Zauberer kann, aber was der Kater am allerbesten kann, ist Mäusefangen! Nun steht dem Empfang des Herrn Grafen, begleitet vom König und der Prinzessin, in seinem Schloss nichts mehr im Wege. Und so wird der zu kurz gekommene Müllersohn tatsächlich Graf und der Schwiegersohn des Königs noch dazu. Der gestiefelte Kater wird Minister und der Diener Wilhelm wird zum königlichen Spieleerfinder ernannt.

AUTOR:INNEN

MARKUS LÖCHNER

Markus Löchner wurde in Bad Säckingen am Hochrhein geboren. Seine Schauspielausbildung erhielt er an der Freiburger Schauspielschule. Seine Engagements führten ihn unter anderem ans Badische Staatstheater Karlsruhe, an die Bühnen der Stadt Koblenz sowie ans Landestheater Coburg. Seit 1998 ist Markus Löchner festes Ensemblemitglied am Theater Pforzheim und war hier schon in so illustren Rollen wie Dorfrichter Adam in Kleists „Der zerbrochne Krug“, Georg Talbot in Schillers „Maria Stuart“, Tiger Brown in „Die Dreigroschenoper“ von Brecht/Weill, als Richard in der Stückentwicklung „Richard III.“ nach William Shakespeare sowie als Beatty in „Fahrenheit 451“ nach Ray Bradbury zu sehen.
Als Regisseur feierte Markus Löchner bereits große Erfolge mit seinen Weihnachtsstück-Inszenierungen „Das Dschungelbuch“, „Das Sams – Eine Woche voller Samstage“, „Urmel aus dem Eis“ und „Ronja Räubertochter“. Daneben führte er immer wieder auch bei Stücken des Erwachsenen-Spielplans Regie, so zum Beispiel bei „Am Ende Licht“ von Simon Stephens, „Dancer in the Dark“ nach dem gleichnamigen Film von Lars von Trier oder „Dinner für Spinner“ von Francis Veber. Markus Löchner ist zudem der Regisseur von „Der gestiefelte Kater“.

SWANTJE WILLEMS

Besonders die vielfältige Arbeit mit Jugendlichen schätzt Swantje Willems sehr. Bereits vor ihrer Ausbildung zur Theaterpädagogin (BuT) am TPZ Reutlingen war es für sie wichtig, dass Kinder und Jugendliche einen Zugang zu Theater bekommen, der sie unabhängig von schulischen Leistungen erreicht. Sie war Regieassistentin beim Theatersommer Ludwigsburg und leitete viele verschiedene Jugendspielclub. Während dieser Tätigkeit entstanden Inszenierungen wie „Hexenjagd“ nach Arthur Miller, „1984“ nach George Orwell, „Auerhaus“ von Bov Bjerg und „Kafkaesk“, ein Kurzfilmprojekt zu „Das Schloss“ von Franz Kafka. Mit dem Jugendspielclub des Theaters Pforzheims brachte Swantje Willems die Stückentwicklung „Monster“ (eingeladen zu den Rampenlichtern 2019), „Die Hütte im Wald“ von Paul Simon Schneider, die Produktion „Das Schloss in mir“ nach Franz Kafka sowie „Die Welle“ nach Morton Rhue auf die Bühne. Vor ihrem Theaterleben hat sie in den Niederlanden und in Finnland „International Business and Languages“ studiert. Aus den vielen unterschiedlichen Bereichen, in denen sie gearbeitet hat, bringt sie neben Weltoffenheit vor allem die Flexibilität mit, aus verschiedenen Blickwinkeln auf eine Sache zu schauen.
Seit Januar 2023 ist Swantje Willems wieder als Theaterpädagogin und Mitarbeiterin in der Dramaturgie am Theater Pforzheim tätig.
Seit der Spielzeit 2024/2025 hat sie die Leitung des Jungen Theaters übernommen.

FIGUREN

Die Figuren des Stücks

Der gestiefelte Kater: Der gestiefelte Kater ist sehr klug und flink. Er hat immer einen guten Plan, wie er Menschen, die ihm etwas bedeuten, helfen kann.

Hans: Hans ist der jüngste der drei Müllerssöhne. Er ist ein Junge, der immer an seinen Träumen festhält. Anfangs ist er ganz und gar nicht einverstanden, dass er nur den faulen Kater erben soll. Jedoch soll sich schnell herausstellen, dass der Kater mehr kann als nur Mäuse fangen.

Fridolin: Fridolin, der Bruder von Albrecht und Hans, ist ein sehr mutiger, aber allerdings auch etwas vorlauter Junge.

Albrecht: Albrecht ist der Bruder von Hans und Fridolin. Er zeigt immer sehr viel Verständnis gegenüber seinen Brüdern. Er gibt sich Mühe, dass er und seine Brüder zusammenhalten und nicht in schwierige Situationen geraten.

König Theobald von Löffelstelz: König Theobald von Löffelstelz vermeidet es sein Schloss zu verlassen und langweilt sich stattdessen lieber.

Prinzessin Leonora: Die Prinzessin Leonora ist eine sehr nette und lebenslustige Person, die gerne Dinge unternimmt und neue Leute kennenlernen möchte. Doch da ihr Vater, König Theobald von Löffelstelz, lieber im Schloss bleibt und sich langweilt, bleibt ihr nur die Flucht in ihre Bücher, um sich die Welt da draußen auszumalen. Wie schön wäre es, wenn sie so einen mutigen Prinzen kennenlernen würde.

Diener Wilhelm: Wilhelm weiß, was man gegen Langeweile mache kann. Er ist immer für gute Laune und Spiele bereit. Was viele nicht wissen, Diener Wilhelm ist der Erfinder des ersten Indiaca.

Zauberer Milo der III.: Der Zauberer Milo III. kann Menschen in alles verwandeln. Momentan liebt er es, ungehorsame Menschen in Hunde zu verwandeln. Er ist nicht besonders klug, was ihm zum Verhängnis wird.

Scherge Modo: Scherge Modo arbeitet für Zauberer Milo III. und versucht, ihm bei seinen Taten behilflich zu sein.

EXKURS – Was ist ein Märchen?

Der Begriff „Märchen“ ist die Verkleinerungsform des altdeutschen Wortes „Mär“, was „Bericht, Erzählung, Gerücht“ bedeutet. Beim Begriff „Märchen“ wird zwischen Volksmärchen und Kunstmärchen differenziert. Die Tabelle untenstehend greift die Unterschiede beider Untergattungen auf:

VOLKSMÄRCHEN	**KUNSTMÄRCHEN**
• Einsträngige Handlung, keine Nebenhandlungen, einfache Struktur • Ort- und zeitloses Geschehen • Meist mit glücklichem Ausgang • Oft ähnliche Personen: Königinnen und Prinzessinnen, Könige und Prinzen, Schwester und Bruder, Mutter, Vater und Stiefmutter • Zu Beginn oft Mangelsituation oder Konfrontation mit einem Problem • Wunderbare Requisiten und Figuren • Sprachlich einfach: Hauptsätze, wiederkehrende Formeln, wenige Adjektive, wenige Details	• Nicht lineare Handlung, Nebenhandlungen, zeitliche Rückblicke, manchmal auch Vorausdeutungen • Häufig konkrete Orts- und Zeitangaben • Handlung resultiert oft in einem unglücklichen Ende (Antimärchen) • Figuren psychologisiert, vielschichtige Charaktere, Hauptfiguren mit einer möglichen Entwicklung • Vielfältiges Weltbild: kein geschlossenes Weltbild, stattdessen fragmentarische, problematische Welt • Sprache: oft komplizierter Satzbau, häufig Stilmittel der Ironie, selten mit formelhaftem Beginn („Es war einmal …“)

Heute sind Märchen ein fester Bestandteil der Kinderliteratur. Doch erst Charles Perrault fing im 17. Jahrhundert an, Märchen ansatzweise für Kinder zu bearbeiten.

Charlotte Bühler, eine der bedeutendsten Psychologinnen des 20. Jahrhundert, bezeichnet das Märchen als kindgemäßes Genre und sieht es als geeignete Lektüre für Kinder im Alter zwischen 6 und 12 Jahren. Märchen regen die kindliche Fantasie an und der Gerechtigkeitssinn wird erlernt. Zudem können Entwicklungsschwierigkeiten bewältigt werden, so dass die Kinder auf das Grausame im Leben vorbereitet werden. Die Kinderpsychologie geht davon aus, dass Märchen also allgemein als Erziehungshilfe dienen können.

Auch Bruno Bettelheim erachtete das "Volksmärchen" als wertvoll für die Erziehung des Kindes und setzte sich damit in seinem noch heute viel beachteten Werk Kinder brauchen Märchen psychoanalytisch auseinander. Darin misst er dem Märchen die Aufgabe zu, Kindern eine Hilfe bei ihrer eigenen (wenn auch unbewusst verlaufenden) Suche nach Lebenssinn zu sein.

Die Wurzeln des Märchens

In der Struktur ähneln sich Märchen weltweit. Viele Zauber- und Tiergeschichten sind aus Ägypten überliefert. Auch die Epen von Homer zeugen von großem Reichtum an Märchen der alten Griechen. Kaufleute, Kreuzfahrer und Pilger brachten den Stoff für Märchen ins mittelalterliche Europa.

Bereits 1697 veröffentlichte Charles Perrault, der Autor von „Der gestiefelte Kater“, eine Märchensammlung. Die Brüder Jakob und Wilhelm Grimm trugen allerlei Märchen zusammen und veröffentlichten diese in ihren „Kinder- und Hausmärchen“. Beide Brüder rechneten nicht mit einem wirtschaftlichen Erfolg ihrer Märchensammlung. Sie sahen ihre Arbeit vielmehr als Dienst am deutschen Kulturerbe. In diesen ersten beiden Jahrzehnten des 19. Jahrhunderts veröffentlichen sie außerdem mehrere altdeutsche Sagen und Gedichte.

Obwohl Märchen ursprünglich zur Unterhaltung von Erwachsenen erzählt wurden, gelten sie heute als eines der wichtigsten Genres der Kinder- und Jugendliteratur. Neben den Brüdern Grimm gehören Andersen, Bechstein und Hauff zum Grundstein der Kinderliteratur.

EXKURS – Der Erfinder des Katers: Charles Perrault

Charles Perrault wurde am 12. Januar 1628 in Paris geboren und starb am 15. oder 16. Mai 1703 in Paris. Als Kind einer wohlhabenden Familie studierte er Jura und wurde 1651 als Anwalt zugelassen. Noch vor seiner Zulassung begann er zu schreiben. Insbesondere seine Märchensammlung „Histoires ou Contes du temps passé“ („Geschichten oder Erzählungen aus alter Zeit“) ist der Nachwelt bekannt.

Viele Werke von Charles Perrault wurden von deutschen Autoren adaptiert. Allen voran von Franz Xaver, Ludwig Bechstein und den Brüdern Grimm. Nach 1683 wandte sich Charles Perrault komplett der Schriftstellerei zu. Er popularisierte vor allem Märchen in Frankreich. 1691 bis 1694 veröffentlichte er Versmärchen (contes en vers) wie „La Marquise de Salusses ou la Patience de Griselidis (Griseldis)“, „Les Souhaits ridicules (Die törichten Wünsche)“ sowie „Peau d’Âne (Eselshaut)“.

Später waren auch diese drei Werke Bestandteil der Sammlung „Les Contes de ma mère l’Oye“ („Die Geschichten meiner Mutter Gans“), die der Verfasser 1697 ohne Autorenangabe publizierte. Die Widmung für Élisabeth Charlotte von Orléans, der Herzogin von Lothringen und Nichte Ludwigs XIV, unterschrieb er mit dem Namen P. Darmancour – dem Namen seines Sohnes Pierre.

Prosamärchen von Charles Perrault:

- Le maître chat ou le chat botté (Meister Kater oder Der gestiefelte Kater)
- La belle au bois dormant (Die schlafende Schöne im Walde / Dornröschen)
- Le petit chaperon rouge ((Das kleine) Rotkäppchen)
- La barbe bleue (Ritter Blaubart)
- Les Fées (Die Feen / Frau Holle)
- Cendrillon ou La petite pantoufle de verre (Aschenputtel oder Der kleine gläserne Schuh)
- Riquet à la Houppe (Riquet mit dem Schopf)
- Le petit Poucet (Der kleine Däumling)

EXKURS – Inspiration Bühnenbild: Giovanni Battista Piranesi

Bühnen- und Kostümbildner Steven Koop hat sich beim Schloss des Zauberers Milo III. von Giovanni Battista Piranesi inspirieren lassen.

Der Kupferstecher und Architekturtheoretiker wurde 1720 in Venedig geboren und starb 1778 in Rom.

Berühmtheit bis heute erlangte Piranesi vor allem mit den sechzehn Platten der Carceri d'Invenzione di G. Battista Piranesi (Erfundene Kerker von G. Battista Piranesi) von 1760 bis 1761, durch Bühnenbilder angeregte Architekturfantasien, die das auch in den Veduten spürbare Gefühl von Einsamkeit, verbunden mit Monumentalität, auf die Spitze treiben. Sie beeinflussten den Gefängnisneubau in Newgate 1770, wurden in Kopien zur Darstellung der Schrecken der Bastille verwendet und haben schließlich noch in der Filmarchitektur des 20. Jahrhunderts ihre Spuren hinterlassen. Die ursprünglich eher hell angelegten 14 Platten der ersten Ausgabe der Carceri wurden 1761 auf Veranlassung von Piranesis Verleger Bouchard nachbearbeitet und um zwei weitere Platten ergänzt, um sie dunkler und kontrastreicher zu machen und damit eine theatralischere Wirkung zu erzielen. Die meisten Reproduktionen der Carceri geben diesen späteren Zustand wieder.

Sehr viel umfangreicher waren aber seine Dokumentationen antiker Bauwerke und Gebrauchsgegenstände in Rom und Umgebung, Cora und Paestum, die Künstlern in ganz Europa als Vorlagen für eigene Werke dienten. Herauszuheben ist auch Piranesis Einfluss auf den Architekten Robert Adam und die englische Villenarchitektur des ausgehenden 18. Jahrhunderts, den sogenannten Adamstil.

Piranesi erschloss auch die ägyptische Kunst als Inspirationsquelle für das Kunstgewerbe. Dadurch wirkte er anregend auf den französischen Empire-Stil.

ÜBUNG – Momente

MOMENTAUFNAHME

Zeitaufwand: ca. 45 Minuten

Nehmen Sie sich einen Augenblick Zeit. Die Klasse sitzt mit geschlossenen Augen im Kreis oder kann sich auch auf den Boden legen, sofern dies möglich ist. Ermöglichen Sie den Schüler:innen eine Reise zurück ins Theater. Lassen Sie die Klasse nochmals tief in das Geschehen eintauchen.
Regen Sie die Erinnerung durch offene Fragen gezielt an:

ZUM STÜCK

- Was erben die Brüder Albrecht, Fridolin und Hans?
- Warum ist Hans am Anfang des Stücks traurig?
- Von was träumt Hans?
- In welches Tier verwandelt der Zauberer Milo III. Menschen?
- Welche außergewöhnlichen Fähigkeiten hat der Kater?
- Wie vertreiben sich der König, die Prinzessin und der Diener die Zeit?
- Wie lautet der Name von Hans als Grafen?
- Wie endet das Stück?

ALLGEMEINE FRAGEN ZUM AUFBAU

- Was ist dir am Anfang zuerst aufgefallen?
- Was hast du auf der Bühne wahrgenommen?
- Wie begann das das Stück? Erinnerst du dich noch an den ersten Auftritt?
- Welches Bild hast du noch im Kopf?
- Wie hast du den Schluss erlebt? Erinnerst du dich noch an die letzte Szene?
- Welche Figur ist dir besonders im Gedächtnis geblieben?
- Wie hast du die Komödie wahrgenommen? War es lustig, seltsam, traurig, etc.?
- Wie hat das Kostüm gewirkt? Haben sie die Rollen hervorgehoben und unterstützt?
- Erinnere dich an das Bühnenbild: Welchen Effekt hat das Bühnenbild für dich?
- Was hat dich besonders beeindruckt?
- Was hat dir nicht gefallen?

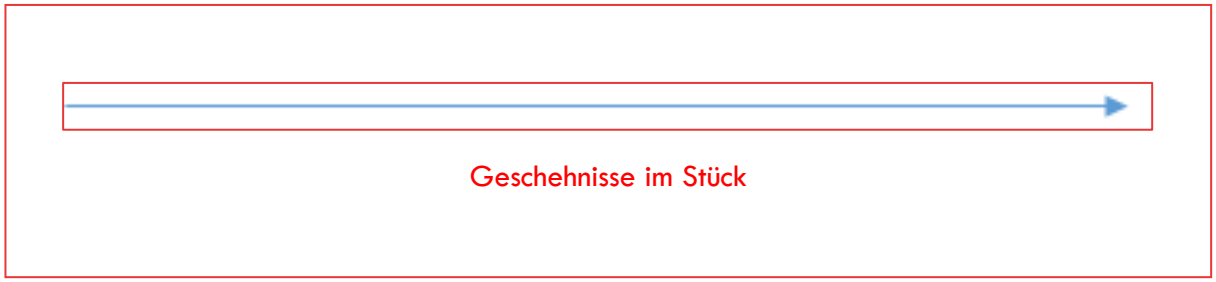
ÜBUNG – Timeline

GRUPPENÜBUNG Zeitaufwand ca. 90 Minuten

Benötigt werden
- eine lange Bahn Papier
- Stifte (Filzstifte, Wachsmalkreide, o. ä.)

VORBEREITUNG

Auf dem Papier ein Pfeil über die gesamte Länge aufzeichnen:



Die Gruppe / Klasse bekommt ca. 5 – 10 Minuten Zeit, um das Gesehene / die Handlung zu rekapitulieren. Jede:r, der Teile der Handlung weiß, darf dies auf dem Zeitstrahl notieren. Das kann in Textform oder grafisch erfolgen.

Ziel der Übung
Ziel der Übung ist es,

- das Stück zu rekapitulieren,
- die eigene Haltung zum Gesehenen zu reflektieren und
- Diskussionen anzuregen.

ÜBUNG – Soziometrie

GRUPPENÜBUNG Zeitaufwand ca. 15 Minuten

Der Gruppe werden die untenstehenden Fragen nacheinander gestellt. Zu jeder Frage sollen sich alle dazu im Raum verorten, sodass ein Antwortstrahl von Ja zu Nein im Raum entsteht und so unterschiedliche Zuordnungen/Kleingruppen im Raum sichtbar werden. Bei einigen Fragen lohnt es sich Schüler:innen zu fragen, ob sie erzählen wollen, warum sie dort stehen.

Die folgenden Fragen greifen allgemeine Thematiken auf, die im Stück besprochen werden:

- Ich habe ein Haustier.
- Ich bin dankbar.
- Ich mag Märchen sehr gerne.
- Den Zauberer Milo III: fand ich gruselig.
- Ich hätte auch gerne einen gestiefelten Kater, der mir helfen kann.
- Ich finde, dass der gestiefelte Kater mutig ist.
- Ich wäre auch gerne so mutig wie der gestiefelte Kater.

Liste kann gerne weiter ergänzt werden.

ÜBUNG – Werde dein Lieblingstier

Gruppenübung Zeitaufwand: 15 Minuten im leeren Klassenzimmer

Hast du ein Lieblingstier? Hast du es schon einmal genau beobachtet? Wie sieht es aus? Wie bewegt es sich? Welche Besonderheiten hat dein Lieblingstier?

ÜBUNGSAUFBAU:

Alle bewegen sich frei im Raum.

- Geht bewusst durch den Raum. Wie fühlt ihr euch? Wach? Müde?
- Geht ihr leicht? Federnd? Oder eher schwer? Wie fühlt sich euer Körper an?
- Geht ihr schnell oder langsam?
- Bleibt stehen und schließt die Augen.
- Wie sieht euer Lieblingstier aus? Lasst euch Zeit, schaut es euch in eurer Fantasie genau an (noch sind eure Augen zu)!
- Ist es groß? Ist es klein? Hat es Pfoten, Krallen, Hufe, Füße? Haut oder Fell? Lebt es im Wasser, an Land oder in der Luft? Wie verhält sich dein Tier? Welche Laute gibt es von sich?

Bei „drei“ öffne die Augen und werde komplett zu deinem Lieblingstier – mit deinem Körper und deiner Stimme.

Bleibe zuerst für dich. Dann entdeckst du die anderen Tiere.

Am Ende der Übung werden alle Tiere müde und legen sich entspannt auf den Boden.

Variante:

Die Klasse wird in zwei Gruppen geteilt. Die eine Gruppe zeigt der anderen Gruppe ihre Lieblingstiere. Habt ihr alle Tiere erkennen können?

Danach wechseln die Gruppen.

Eure Klasse – Euer Tier
Sicherlich kennt ihr den Wildpark Pforzheim, oder? Dort gibt es die Möglichkeit, eine Tierpatenschaft zu übernehmen. Alle Infos dazu findet ihr unter https://www.wildpark-pforzheim-foerderverein.de/f%C3%B6rderverein/tierpaten/

ÜBUNG – Dankbarkeitsbaum

Gruppenübung Zeitaufwand: 45 Minuten

Benötigt wird: Bastelvorlage Blätter (siehe Anhang), Tonpapier, Filz- und Buntstifte, Schere, Tesafilm

In dieser Übung sollen die Kinder zeigen, für was sie im Moment dankbar sind. Dies kann schriftlich oder gestalterisch erfolgen.
Diese Übung kann täglich, wöchentlich, monatlich oder am Schuljahresanfang und -ende wiederholt werden. Je mehr Dankbarkeitsblätter, um so dichter wird der Dankbarkeitsbaum.
Das Ziel ist, dass die Kinder lernen, Schönes auf Ihre Weise zu formulieren und sichtbar zu machen. Die Weiterführung dieser Übung könnte zum Beispiel ein Dankbarkeitstagebuch sein, in das jedes Kind eigenständig eintragen kann, für was es gerade dankbar ist.

ÜBUNGSAUFBAU:

Schritt 1: Es wird ein Baum ohne Blätter an eine Wand platziert. Der Baum sollte so platziert werden, dass die Kinder ihre Blätter selbstständig an den Baum kleben können. Zudem sollten die Blätter vorab ausgedruckt werden. Die Größe können Sie selbst bestimmen.

Schritt 2: Die Kinder suche sich eine Blattvorlage aus, die sie beschriften oder bemalen möchten.

Schritt 3: Die Blätter werden beschriftet und/oder bemalt.

Schritt 4: Wer erzählen möchte, für was er:sie gerade dankbar ist, kann das gerne vor der Klasse tun. Die Blätter dürfen mit Namen versehen werden, können aber auch anonym an den Baum gehängt werden.

Schritt 5: Die Blätter werden gemeinsam an den Baum gehängt.

ÜBERRASCHUNG – Katers Küche

Das Junge Theater hat sich auch in dieser Spielzeit eine besondere Überraschung einfallen lassen: Katers Küche – ein kleines Kinderkochbuch.

Für dieses Kochbuch haben sich die Theaterpädagoginnen Hilfe beim gestiefelten Kater geholt. Der hat die anderen Märchenfiguren nach ihren Lieblingsrezepten gefragt und sie gesammelt. Melanie Kalkofen, die Chefin des Malsaals, hat das Kochbuch zudem mit lustigen Zeichnungen komplettiert.

Die Rezepte sind in einfacher Sprache formuliert, so dass sie für Kinder einfach nachzukochen sind.

Eine Bitte:

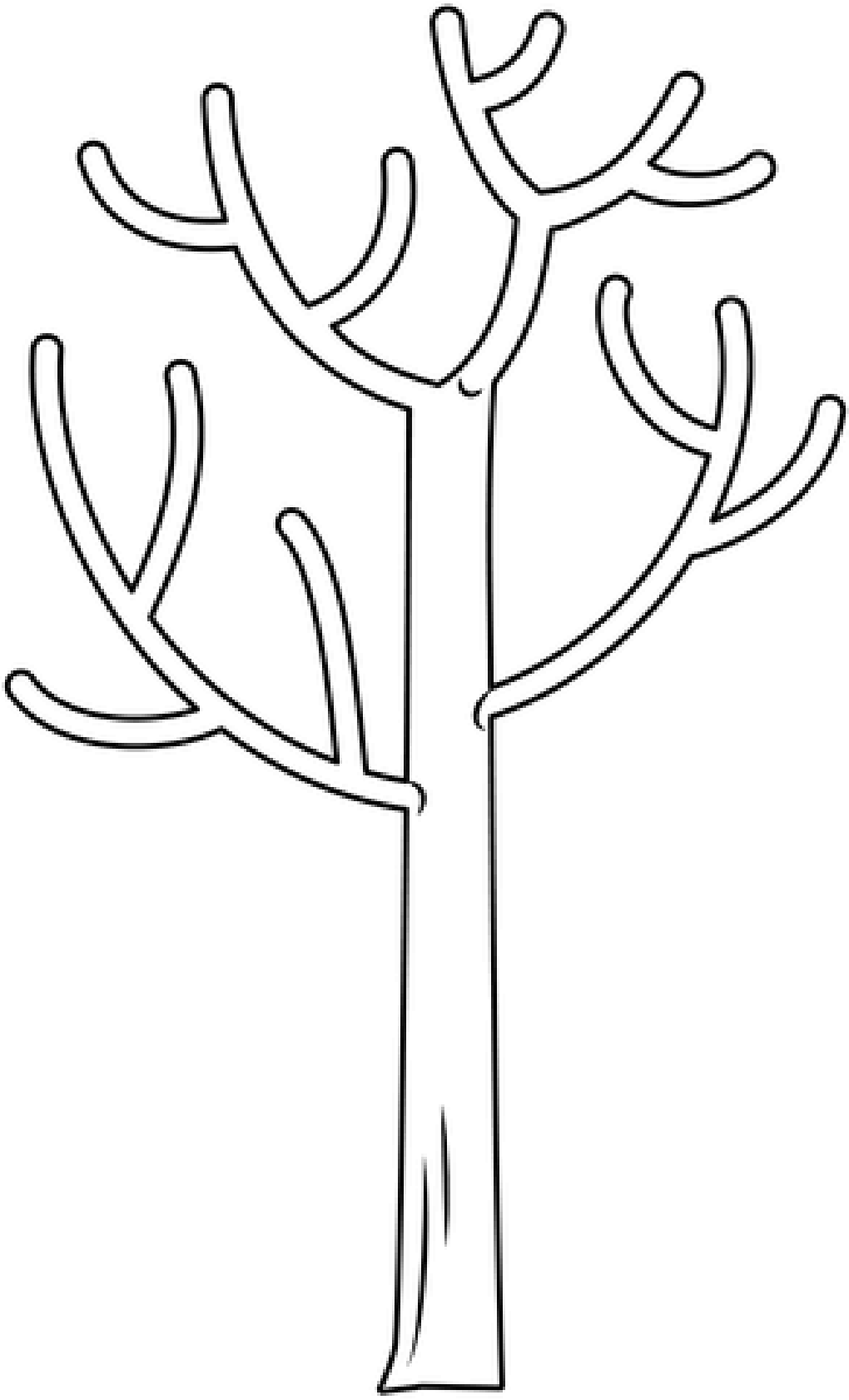
Damit das Kochen und Backen ein schönes Erlebnis wird, sollte immer eine erwachsene Person zur Hilfestellung dabei sein.

Viel Spaß beim Ausprobieren und Nachkochen!

ANHANG – Bastelvorlagen

Blätter

Baum



QUELLEN

Alle Inhalte dieser Materialmappe sind urheberrechtlich geschützt.

AUFFÜHRUNGSRECHTE:
MARKUS LÖCHNER UND SWANTJE WILLEMS

TEXTE
Inhalt Der gestiefelte Kater –
https://www.maerchenatlas.de/deutsche-maerchen/grimms-marchen/der-gestiefelte-kater/#:~:text=Als%20der%20K%C3%B6nig%20eines%20Tages,der%20Graf%2C%20sei%20beraubt%20worden.

Was ist ein Märchen –
https://www.planet-wissen.de/kultur/literatur/maerchen/pwiediebruedergrimm100.html#Sammelleidenschaft

Giovanni Battista Piranesi –
https://de.wikipedia.org/wiki/Giovanni_Battista_Piranesi

BILDNACHWEISE

Grafiken „Der gestiefelte Kater"–
Melanie Kalkofen

Figurinen „Der gestiefelte Kater" –
Steven Koop

Produktionsfotos –
Jochen Klenk

Portrait Charles Perrault –
https://de.wikipedia.org/wiki/Charles_Perrault#/media/Datei:Charles_Perrault_-_Versailles_MV_2924.jpg

Portrait Giovanni Battista Piranesi –
Museo die Roma, https://de.wikipedia.org/wiki/Datei:Pietro_Labruzzi_portrait_of_Giovanni_Battista_Piranesi.jpg

Kupferstich Giovanni Battista Piranesi –
https://www.arthistoryproject.com/artists/giovanni-battista-piranesi/architecture-perspectives-grotesques-and-antiquities/

Bastelvorlage Blätter –
https://www.talu.de/herbstbasteln-mit-kindern/

Ausmalbild Baum ohne Bläter –
https://www.supercoloring.com/de/ausmalbilder/baum-keine-blaetter

IMPRESSUM

HERAUSGEBER

THEATER PFORZHEIM
Am Waisenhausplatz 5
75172 Pforzheim

INTENDANT
Markus Hertel
GESCHÄFTSFÜHRENDER DIREKTOR
Uwe Dürigen
LEITERIN JUNGES THEATER
Swantje Willems

REDAKTION
Swantje Willems und Meike Anna Stock
unter Mitarbeit von Sophie Burkhardt (FSJ-Kultur)

Spielzeit 2024/2025