BEGLEITMATERIAL ZUR INSZENIERUNG

DAS HÄSSLICHE ENTLEIN

von Pierre Schäfer nach Hans Christian Andersen

für Menschen ab 4

Liebe Pädagog*innen,

Schön, dass Sie gekommen sind, um unser junges Publikum in ein Theaterstück zu begleiten, das auf einem der beliebtesten Märchen von Hans Christian Andersen basiert: Das hässliche Entlein.

Wir möchten in diesem Heft darauf eingehen, welche persönlichen Erfahrungen des dänischen Dichters mit dem Entlein zu tun haben. Und wir werden Sie daran teilhaben lassen, mit welchen Mitteln des Puppentheaters wir mit nur einem Spieler das Märchen über das zu große Ei und die Wandlung einer Angeblich-Ente in einen wunderschönen Schwan auf die Bühne gebracht haben.

Vom Ei zum ausgewachsenen Schwan ist es ein langer Weg. Das Kunstmärchen berührt fabelhaft die wichtigsten Entwicklungsphasen eines Lebewesens von der Geburt zum Erwachsenwerden. Es handelt von körperlichen und geistigen Transformationen und erzählt, wie dabei äußere Umstände und Begegnungen Denken und Empfinden beeinflussen können. Daher finden Sie im theaterpädagogischen Teil Übungen, die Wandlungs- und Wachstumsprozesse beleuchten und spielerisch reflektieren.

„Das hässliche Entlein“ ist eine Geschichte vom Fremd- und Ausgestoßensein, von innerer Schönheit und der Fähigkeit nicht aufzugeben, weiterzugehen, an sich selbst zu glauben. Selbstvertrauen und Resilienz sind Themen, die uns einladen, mit vielen spielpraktischen Impulsen gemeinsam mit den Kindern vor oder nach Ihrem Theaterbesuch aktiv und kreativ zu werden.

Viel Spaß!

Ihre
Miriam Locker (Dramaturgin) & **Nadine Tiedge** (Theaterpädagogin)

Das hässliche Entlein
von Pierre Schäfer nach den Brüdern Grimm

REGIE Pierre Schäfer
BÜHNE UND KOSTÜM Friederike Förster
PUPPEN Paul Hentze
DRAMATURGIE Miriam Locker
REGIEASSISTENZ Emil Spitzer
THEATERPÄDAGOGIK Nadine Tiedge

SPIEL Kaspar Weith

AUSSTATTUNGSLEITER Christian Sasse
ATELIERLEITUNG Christopher Thomas
TECHNISCHE LEITUNG Tobias Körner
LICHT Enrico Rössler/Matthias Wolff
TON Matthias Wolff
TISCHLEREI Stephan Groth
AUSSTATTUNGSASSISTENZ Maureen Jokl

PREMIERE 20. Mai 2023, Kleine Bühne
AUFFÜHRUNGSDAUER 45 Minuten

Inszenierungsbegleitendes Material

Zwei Schwäne: Der Dichter und das Entlein

Der 1805 in Dänemark geborene Hans Christian Andersen darf als Autor von Weltrang bezeichnet werden. Seine Kunstmärchen und Geschichten faszinieren bis heute Menschen jeden Alters. Von den Märchen schrieb er mehr als 150, darunter zeitlose Klassiker wie "Die kleine Meerjungfrau", "Der standhafte Zinnsoldat" und natürlich "Das hässliche Entlein".

Literaturwissenschaftler*innen haben die These aufgestellt, dass in das Märchen über die Transformation eines hässlichen Vogels in einen wunderschönen Schwan Elemente von Andersens Biografie eingeflossen sind. Andersen litt wohl zeitlebens unter seiner körperlichen Erscheinung und war von Selbstzweifeln geplagt. Aus bettelarmer Familie kommend, war er als Kind oft gemobbter Außenseiter. Andersen entwickelte früh eine Leidenschaft für das Theater und die Literatur und ging als gerade mal 14-Jähriger allein nach Amsterdam, um als Schauspieler Karriere zu machen. Als Attraktion trug er in bürgerlichen Salons selbst Gedichtetes vor und wurde wegen seines Akzents und seiner Erscheinung verspottet. Wie das hässliche Entlein fühlte sich Andersen möglicherweise wie ein Ausgestoßener. Doch dann wurde er zum erfolgreichen Schriftsteller-Schwan und fand seinen Platz in der Welt, zumindest beruflich. Privat blieb er bis zu seinem Tod allein. Es gibt auch andere Interpretationen des Märchens und seiner Beziehung zur Biografie von Andersen. Einige Experten glauben, dass das hässliche Entlein auch Metapher für Andersens sexuelle Identität sein könnte, da er möglicherweise homosexuell war und in einer Zeit lebte, in der dies gesellschaftlich nicht akzeptiert wurde,

Das 1843 geschriebene Märchen vom Hässlichen Entlein erscheint zeitlos in seiner Auseinandersetzung mit dem Anderssein in einer heteronormativen Welt. Es lädt Pädagog*innen ein, gemeinsam mit den Kindern Themen wie Selbstbild, Selbstbewusstsein, Kränkungen und deren Überwindung zu entdecken und wie es ist, sich selbst zu befragen: Wer bin ich? Wo gehöre ich dazu?

Puppen, Readymades und das Dazwischen

Unsere Puppenspieler*innen bekommen ab und an die Möglichkeit, allein ein ganzes Stück zu spielen. Wir nennen ein solches Stück Solo. Das ist eine ganz besondere Herausforderung und umso wichtiger ist es, dem Solisten Mittel an die Hand zu geben, die es ihm oder ihr ermöglichen, allein Geschichten zu erzählen. Der Puppenspieler für Das hässliche Entlein heißt Kaspar Weith und wir haben ihm das talentierte Ausstattungsteam Friederike Förster und Paul Hentze an die Seite engagiert.

Die Bühnenbildnerin kam auf die tolle Idee, dem Märchen eine Bushaltestelle zu bauen, die sich drehen und wenden lässt und auch mal zu einem skurrilen Bauernhaus werden kann. An der Haltestelle tauchen plötzlich Enten auf, die erste aus einem Papierkorb, wie es ihn an verlassenen Bushaltestellen im Osten der Bundesrepublik noch geben kann.

Für die Entenpuppen war Paul Hentze verantwortlich und er ist sehr phantasievoll und vielseitig vorgegangen. Das hässliche Entlein wurde als Puppe gebaut, die den Schnabel öffnen und schließen kann und zum Stückfinale mit einem ganz besonderen Zauber aufwarten wird. Andere Enten hat Paul aus gelbem Schaumstoff gefertigt oder auf dem Flohmarkt zusammengekauft. Und dann haben wir in unserem Stück Readymades.

Readymades, der Begriff wurde erstmalig Anfang des 20. Jahrhunderts von dem französischen Konzeptkünstler Marcel Duchamps verwendet, sind Gegenstände, die aus ihrem ursprünglichen Zusammenhang rausgelöst und als Kunstwerke inszeniert werden. Auch im Puppentheater können wir Alltagsgegenstände künstlerisch neu definieren, wenn wir sie zu Figuren umdeuten, dabei können einzigartige Charaktere entstehen, die das Publikum überraschen.

So wird in unserer Inszenierung ein Spazierstock mit einem Lampenschirm zur Chef-Ente. Welche Readymades entdecken die Kinder und Sie noch?

Theaterpädagogisches Material

ZUR VOR- ODER NACHBEREITUNG

In dem nun folgenden Teil laden wir Sie herzlich ein, gemeinsam mit Ihren Kindern die Themen Wandlungsprozesse, Schön-sein, Resilienz und Umdeuten-von-Gegenständen theaterpraktisch und spielerisch zu vertiefen.

„Der (lange) Weg vom Ei zum Schwan"

Im Leben (ver)wandelt sich alles ständig. Das kann man sehen, wenn man seine Umgebung gut beobachtet.

Hallo Hallo

Schritt 1: Laden Sie die Kinder auf verschiedene Beobachtungs-Spaziergänge ein. Wie verändert sich das Haus vor unserer Kita, wie verändern sich die Bäume und Pflanzen im Garten oder die Baustelle an der Hauptstraße? Sie können die Beobachtungspunkte mit der Kamera festhalten, die Verwandlungen dokumentieren und gemeinsam betrachten. (Zeitrafferaufnahmen) Achten Sie auch auf kleine Details.

Aber nicht nur unsere Umgebung ändert sich, auch wir verändern uns, wir wachsen und altern. Betrachten sie gemeinsam mit den Kindern ihre eigenen Kinderfotos und finden Sie heraus, was sich schon alles verändert hat. Was hast du schon gelernt seit...? (Bitten sie die Eltern um Mithilfe für die Auswahl der Fotos/Alben)

Schritt 2: Schauen Sie gemeinsam auf die Welt der Erwachsenen. Lassen Sie sich von den Kindern den Spiegel vorhalten. Wie sind die Erwachsenen so? Was braucht es zum erwachsen werden? „Erwachsene sind so und so..." Die Kinder spielen Erwachsensein und zeigen die Welt der Erwachsenen in bestimmten Situationen in kleinen Szenen.

„Da will ich hin!“ – Welcher Schwan wirst du einmal sein?

Laden Sie Ihre Kinder ein, mit Ihnen gemeinsam einen kleinen Blick in die Zukunft zu wagen. Wie, wer, was werde ich sein, wenn ich groß bin? Beginnen Sie in einem Raum mit einer großen Freifläche. Jedes Kind sucht sich einen Platz, an dem es frei im Raum gut stehen kann. Die Kinder blicken sich zunächst ganz ruhig im Raum um. Dann soll sich jedes Kind einen Punkt oder einen Gegenstand im Raum suchen und diesen ganz genau anvisieren. Auf ein Zeichen von Ihnen zeigt nun jedes Kind auf diesen Punkt und sagt: „Da will ich hin!“ und läuft geradewegs, zügig auf diesen Punkt zu und bleibt dort stehen. Von dieser Stelle aus wird wieder ein neuer Punkt im Raum anvisiert. Dann geben Sie wieder Ihr Zeichen und los: „Da will ich hin!“ usw. Nach ein paar Runden, wenn das Prinzip klar ist, können die Kinder den Punkt des Losgehens selbst bestimmen. Wichtig ist, dass immer zuerst auf den Punkt gezeigt und erst dann losgegangen wird.

Eine kleine Reflektion:

Fragen Sie die Kinder, was alles auf dem Weg zum Ziel passieren kann. (jemand kreuzt den Weg, jemand kommt mir in die Quere, rempelt mich an, ich stoße mit jemandem zusammen, jemand hat dasselbe Ziel wie ich, der Weg ist versperrt, ich muss warten…)

„Schön oder Hässlich?“ – ein kleines Farbexperiment

Woher weiß ich, ob etwas schön oder hässlich ist und wer entscheidet das? Wovon ist die Entscheidung abhängig und bleibt sie immer gleich?

Besorgen Sie sich viele verschiedene Farben auf kleinen Kärtchen. (Im Baumarkt gibt es kostenlose Farbkärtchen für Wandfarbe.) Setzen sie sich mit den Kindern in einen Kreis.

Jedes Kind erhält 5 Kärtchen mit unterschiedlichen Farben/Farbtönen. Die Kinder sollen die Kärtchen vor sich auf dem Stuhl oder am Boden ausbreiten und in Ruhe betrachten. Jetzt sortiert jedes Kind Farben von hell nach dunkel. Weiter werden die Kinder gebeten zwei Stapel zu legen und die Farben nach „schön und hässlich“ zu sortieren. Sagen Sie auch, dass es ok ist, wenn bei einem Stapel keine (schöne/hässliche) Farbe liegt. Dann stehen alle Kinder

von ihrem Platz auf und schauen in die Kreismitte. Auf ein Zeichen rutschen alle Kinder einen Platz nach links weiter. Sie haben jetzt die Stapel eines anderen Kindes vor sich und sie sollen die Farben neu und nach ihrer Meinung wieder nach „schön und hässlich“ sortieren. Dann wird wieder ein Platz weitergerutscht, usw. bis jeder* wieder an ihrem ursprünglichen Platz angekommen ist. Fragen Sie die Kinder, wie sie die Entscheidungen getroffen haben? Hat dir jemand gesagt, dass … eine hässliche Farbe ist? War es ein Gefühl? Hat die Farbe ein Gefühl ausgelöst? Hat mich die Farbe an etwas erinnert? In einer weiteren Runde können die Kinder für jede Farbkarte einen Gegenstand, ein Tier, eine Pflanze, etwas zu Essen, ein Gefühl, einen Klang, eine Wetterstimmung… erfinden.

„Unsichtbar ist das, was in dir steckt!“

Wie bei einem Eisberg im Meer, liegen unsere Fertigkeiten, Fähigkeiten und Kompetenzen im Verborgenen und unter der wahrnehmbaren Oberfläche. Laden Sie Ihre Gruppe in einen Stuhlkreis ein. Fragen Sie die Kinder: „Was denkt ihr, was ich alles kann?“ Die Kinder werden Ihnen viele verschiedene Antworten geben. Fragen Sie bei jeder Antwort nach: „Woher weißt du das? Kann man das sehen, dass ich das kann oder hast du es erraten? Hast du es schon einmal gesehen, als ich es getan habe?

Sehr schnell wird deutlich, dass man Ihnen, so wie Sie vor den Kindern stehen, kaum ansehen kann, was Sie alles können.

Bitten Sie nun die Kinder aufzustehen, vielleicht die Stühle etwas nach hinten zu schieben, damit Sie alle mehr Platz haben um sich frei zu bewegen.

Beginnen Sie mit den Händen. Alle fragen: „Hey du, was können deine Hände gut?“ Das erste Kind geht in den Kreis und sagt: „Hey ihr, meine Hände können gut…(klatschen).“ Und das Kind tut/zeigt, was es mit den Händen gut kann. Alle reagieren. „Hey toll, die Hände können gut…(klatschen).“ Und alle tun/zeigen es gemeinsam.

Fahren Sie schrittweise fort mit den Armen, den Füßen, den Beinen, dem Kopf, dem Gehirn, dem ganzen Körper. Dieses Spiel mit den Stärken kann auch täglich als Ritual mit jeweils einem Körperteil wiederholt werden.

Auswertungsrunde zu „Unsichtbar ist, was du kannst! Wenn du es tust, dann machst du es sichtbar.“

Ersatz-
haltestelle

Das ist ein Stuhl aber was kann es noch sein?

Bilden Sie mit den Kindern einen Halbkreis, so dass eine Bühnensituation entstehen kann. Stellen Sie vor den Halbkreis einen Stuhl, testen Sie den Stuhl und seine Möglichkeiten vor den Kindern und mit den Kindern aus. Fragen Sie dann die Kinder, was dieser Stuhl noch sein könnte? Wer von den Kindern eine Idee hat, geht zum Stuhl und zeigt die Idee mit dem Stuhl. Vielleicht ist der Stuhl jetzt ein Auto, ein Laptop oder ein Rucksack.

Nun fragen Sie, welche Figur dieser Stuhl sein könnte. Ist die Figur ein Tier, ein Fantasiewesen, eine magische Pflanze? Wo sind Körper, Gliedmaßen, Gesicht, Augen etc.? In einem weiteren Schritt, können Sie den Stuhl mit Hilfe von anderen Materialen und Stoffen in eine der gefundenen Figuren verwandeln und schließlich die Figur zum Leben erwecken, also animieren. Wie kann sich die Figur bewegen, wie kann sie gehen, sitzen, liegen, sprechen…

So können Sie mit verschiedenen Alltagsgegenständen fortfahren. (Schuhe, Kochgeräte, Kartons, Büromaterialien…)

PROJEKTVORSCHLAG

„Verwandlung, Umwandlung“ – ein Zeitfenster-Spiel

Kennen Sie das? – Neben all den 1000 alltäglichen Aufgaben in Ihrer Einrichtung klopft und flüstert es aus dem Hintergrund des eigenen Blickfeldes. Es sind „die Unerledigten“, die seit vielen Dekaden aufgeschobenen Arbeiten. Man müsste mal, man könnte doch… nur wann? So warten der kaputte, dreibeinige Stuhl in der Ecke, die leere Freifläche vor dem Fenster oder der Holzstapel im Schuppen vergeblich auf Ihren Einsatz.

In unserer Inszenierung begegnet ein Mann an einer Bushaltestelle einer Ente und eine Geschichte der Ver- oder Umwandlungen, äußerlich wie innerlich, nimmt ihren Lauf. Dieses Ver- oder Umwandeln war Inspiration zu einem Projekt in Form eines Zeitfenster-Spiels.

Es ist ganz einfach:

1. Sie legen mit Ihrem Team und den Kindern einen Zeitraum x inklusive Anfangs- und Enddatum fest. (z.B. 1 Monat)
2. Sie suchen sich in Ihrer Einrichtung einen Ort, Platz, Raum, Gegenstand, ein Ding oder auch etwas, das ihr tägliches Zusammenleben mit der Gruppe bestimmt – etwas, das schon lange zu den „Unerledigten“ und ungeliebten Arbeiten gehört
3. Innerhalb des Zeitraumes x verwandeln, gestalten Sie diesen Ort, Platz, Raum, Gegenstand, dieses Ding…gemeinsam mit Ihrer Gruppe von einem „hässlichen Entlein“ in einen wunderschönen „Schwan“.

Tipp: Suchen Sie sich gemeinsam mit den Kindern einen „Projektpaten“. Erzählen Sie ihm von dem Vorhaben, senden Sie ihm ein „Vorher-Foto“. Bitten Sie den „Projektpaten“ darum, Sie zum Enddatum des Projektes zu erinnern und senden Sie ihm ein „Nachher-Foto“. Das Bekanntmachen des Projektes wird Ihnen dabei helfen, „die Unerledigten“ in „die Erledigten“ zu verwandeln. Wir sind gespannt auf Ihre Ideen und Pläne.

BEGLEITMATERIAL
DAS HÄSSLICHE ENTLEIN

REDAKTION & INSZENIERUNGSBEGLEITENDES MATERIAL Miriam Locker
THEATERPÄDAGOGISCHES MATERIAL Nadine Tiedge
FOTOS Viktoria Kühne, Anjelika Conrad

INTENDANT Michael Kempchen
Programm VI der Spielzeit 2022/23 **ZURÜCK AUF LOS**

PUPPENTHEATER DER STADT MAGDEBURG
Warschauer Straße 25
39104 Magdeburg
Tel.: (0391) 540 – 3310
www.puppentheater-magdeburg.de

THEATERPÄDAGOGIK Nadine Tiedge
E-Mail: Nadine.Tiedge@ptheater.magdeburg.de
Tel.: (0391) 540 – 3316