

BEGLEITMATERIAL ZUR INSZENIERUNG

---

# DAS BLAUE LICHT

nach dem Märchen der Brüder Grimm,  
Bühnenfassung von Florian Kräuter/Leonhard Schubert



Für Menschen ab 9

## **Liebe Lehrerinnen und Lehrer,**

wenn man sich einmal bei Menschen verschiedenen Alters umhört, ob ihnen das Märchen DAS BLAUE LICHT geläufig ist, zählt ein verneinendes Kopfschütteln zu den vorherrschenden Reaktionen. Obwohl diese Geschichte Teil der bekannten Grimmschen „Kinder- und Hausmärchen“ aus dem Jahr 1815 ist, zählt sie heute offenbar zu den eher unpopulären Werken der Brüder. Worauf das im Einzelnen zurückzuführen ist, sei dahingestellt. Themen, die Kinder und auch Erwachsene damals wie heute bewegen, finden sich in dem Stoff zu genüge – So zum Beispiel die Frage danach, wo der nachvollziehbare Wunsch nach Gerechtigkeit endet und wo das unkontrollierte Bedürfnis nach Rache beginnt.

Diese Inszenierung orientiert sich stark an dem originalen Märchen, ändert jedoch den Fokus. So entwickelt sich die Geschichte nicht aus dem Blickwinkel des Soldaten heraus, sondern folgt der Perspektive des Blauen Lichts – dem kleinen Männchen also, das in einem Feuerzeug lebt und Wünsche erfüllen kann. Das Blaue Licht hat dabei allerdings nicht das Glück seines Meisters im Sinn, sondern will allein sein Bedürfnis nach grenzenlosem Spaß erfüllen...

### **DAS BLAUE LICHT**

REGIE	Leonhard Schubert
BÜHNE/KOSTÜME/GRAFIKEN	Jonathan Gentilhomme
PUPPEN	Janusz Debinski
MUSIK/SOUNDEFFEKTE	Bernhard Range
DRAMATURGIE	Stephanie Preuß
SPIEL	Florian Kräuter

PREMIERE 24.10.2015, Kleine Bühne

Die Vorstellungsdauer beträgt 55 Minuten

## **Inhaltsabrisss der Inszenierung**

In einem magischen Feuerzeug wohnt seit Jahrhunderten ein seltsames Männchen, das Wünsche erfüllen kann: Das blaue Licht. Eines Tages werden seine Dienste erneut gefordert. Ein verwundeter Soldat kann nicht mehr kämpfen und ist in der Hoffnung auf Anerkennung heimgekehrt. Statt ihm zu danken, setzt der König ihn jedoch unentlohnt vor die Tür.

Plötzlich ohne jegliche Perspektive in seinem Leben, sinnt der Soldat allein auf eines: Gerechtigkeit! Als Mittel zum Zweck soll ihm die geliebte Tochter des Königs dienen. Genießt der Soldat anfänglich noch seine neuerworbene Macht, gerät sie ihm zunehmend außer Kontrolle.

Schnell entspinnt sich ein skurriles Märchen rund um die Suche nach dem eigenen Platz in der Welt.

## **Inhaltsverzeichnis:**

### **1. Inszenierungsbezogenes Material**

- 1.1 Original-Märchentext DAS BLAUE LICHT der Brüder Grimm
- 1.2 Figuren der Inszenierung
- 1.3 Themen der Inszenierung und Möglichkeiten der Nachbereitung

### **2. Theaterpädagogisches Material**

- 2.1 Einstieg in den Stoff: Eine Geschichte wird lebendig!
- 2.2 Umgang mit dem Material/Stoff
- 2.3 Annäherung an das Thema Wünsche

### **1. Inszenierungsbezogenes Material**

#### **1.1 Original-Märchentext DAS BLAUE LICHT der Brüder Grimm**

Es war einmal ein Soldat, der hatte dem König lange Jahre treu gedient. Als aber der Krieg zu Ende war und der Soldat, der vielen Wunden wegen, die er empfangen hatte, nicht weiter dienen konnte, sprach der König zu ihm: „Du kannst Heim gehen, ich brauche dich nicht mehr. Geld bekommst du weiter nicht, denn Lohn erhält nur der, welcher mir Dienste dafür leistet.“ Da wusste der Soldat nicht, womit er sein Leben fristen sollte, ging voll Sorgen fort und ging den ganzen Tag, bis er abends in einen Wald kam. Als die Finsternis einbrach, sah er ein Licht, dem näherte er sich und kam zu einem Haus, darin wohnte eine Hexe. „Gib mir doch ein Nachtlager und ein wenig Essen und Trinken“ sprach er

zu ihr, „ich verschmachte sonst.“ „Oho!“ antwortete sie, „wer gibt einem verlaufenen Soldaten etwas? Doch will ich barmherzig sein und dich aufnehmen, wenn du tust, was ich verlange.“ „Was verlangst du?“, fragte der Soldat. „Dass du mir morgen meinen Garten umgräbst.“ Der Soldat willigte ein und arbeitete den folgenden Tag aus allen Kräften, konnte aber vor Abend nicht fertig werden. „Ich sehe wohl' sprach die Hexe, „dass du heute nicht weiter kannst. Ich will dich noch eine Nacht behalten, dafür sollst du mir morgen ein Fuder Holz spalten und klein machen.“ Der Soldat brauchte dazu den ganzen Tag, und abends machte ihm die Hexe den Vorschlag, noch eine Nacht zu bleiben. „Du sollst mir morgen nur eine geringe Arbeit tun, hinter meinem Hause ist ein alter wasserleerer Brunnen, in den ist mir mein Licht gefallen, es brennt blau und verlischt nicht, das sollst du mir wieder heraufholen.“

Den andern Tag führte ihn die Alte zu dem Brunnen und ließ ihn in einem Korb hinab. Er fand das Blaue Licht und machte ein Zeichen, dass sie ihn wieder hinaufziehen sollte. Sie zog ihn auch in die Höhe, als er aber dem Rand nahe war, reichte sie die Hand hinab und wollte ihm das Blaue Licht abnehmen. „Nein“ sagte er und merkte ihre bösen Gedanken, „das Licht gebe ich dir nicht eher, als bis ich mit beiden Füßen auf dem Erdboden stehe.“ Da geriet die Hexe in Wut, ließ ihn wieder hinab in den Brunnen fallen und ging fort.

Der arme Soldat fiel, ohne Schaden zu nehmen, auf den feuchten Boden, und das Blaue Licht brannte fort, aber was konnte ihm das helfen? Er sah wohl, dass er dem Tod nicht entgehen würde. Er saß eine Weile ganz traurig, da griff er zufällig in seine Tasche und fand seine Tabakspfeife, die noch halb gestopft war. „Das soll mein letztes Vergnügen sein“ dachte er, zog sie heraus, zündete sie an dem Blauen Licht an und fing an zu rauchen. Als der Dampf in der Höhle umhergezogen war, stand auf einmal ein kleines schwarzes Männchen vor ihm und fragte „Herr, was befehlst du?“ „Was habe ich dir zu befehlen?“, erwiderte der Soldat ganz verwundert. „Ich muss alles tun“, sagte das Männchen, „was du verlangst.“ „Gut“ sprach der Soldat, „so hilf mir zuerst aus dem Brunnen.“ Das Männchen nahm ihn bei der Hand und führte ihn durch einen unterirdischen Gang, vergaß aber nicht, das Blaue Licht mitzunehmen. Es zeigte ihm unterwegs die Schätze, welche die Hexe zusammengebracht und da versteckt hatte, und der Soldat nahm so viel Gold, als er tragen konnte. Als er oben war, sprach er zu dem Männchen: „Nun geh hin, bind die alte Hexe und führe sie vor das Gericht.“ Nicht lange, so kam sie auf einem wilder Kater mit furchtbarem Geschrei schnell wie der Wind vorbeigeritten, und es dauerte abermals nicht lang, so war das Männchen zurück. „Es ist alles ausgerichtet!“, sprach es, „und die Hexe hängt

schon am Galgen! Herr, was befehlst du weiter?“ fragte der Kleine. „In dem Augenblick nichts“ antwortete der Soldat, „du kannst nach Haus gehen. Sei nur gleich bei der Hand, wenn ich dich rufe.“ „Es ist nichts nötig“ sprach das Männchen „als dass du deine Pfeife an dem Blauen Licht anzündest, dann stehe ich gleich vor dir.“ Darauf verschwand es vor seinen Augen.

Der Soldat kehrte in die Stadt zurück, aus der er gekommen war. Er ging in den besten Gasthof und ließ sich schöne Kleider machen, dann befahl er dem Wirt, ihm ein Zimmer so prächtig als möglich einzurichten. Als es fertig war und der Soldat es bezogen hatte, rief er das schwarze Männchen und sprach: „Ich habe dem König treu gedient, er aber hat mich fortgeschickt und mich hungern lassen, dafür will ich jetzt Rache nehmen.“ „Was soll ich tun?“ fragte der Kleine. „Spät abends, wenn die Königstochter im Bette liegt, so bring sie schlafend hierher, sie soll Mägdedienste bei mir tun.“ Das Männchen sprach: „Für mich ist das ein leichtes, für dich aber ein gefährliches Ding, wenn das herauskommt, wird es dir schlimm ergehen.“ Als es zwölf geschlagen hatte, sprang die Türe auf, und das Männchen trug die Königstochter herein. „Aha, bist du da?“ rief der Soldat, „frisch an die Arbeit! Geh, hol den Besen und kehr die Stube.“ Als sie fertig war, hieß er sie zu seinem Sessel kommen, streckte ihr die Füße entgegen und sprach: „Zieh mir die Stiefel aus!“ warf sie ihr dann ins Gesicht und sie musste sie aufheben, reinigen und glänzend machen. Sie tat aber alles, was er ihr befahl, ohne Widerstreben, stumm und mit halbgeschlossenen Augen. Bei dem ersten Hahnschrei trug sie das Männchen wieder in das königliche Schloß und in ihr Bett zurück.

Am andern Morgen, als die Königstochter aufgestanden war, ging sie zu ihrem Vater und erzählte ihm, sie hätte einen wunderlichen Traum gehabt: „Ich ward durch die Straßen mit Blitzesschnelle fortgetragen und in das Zimmer eines Soldaten gebracht, dem musste ich als Magd dienen und aufwarten und alle gemeine Arbeit tun, die Stube kehren und die Stiefel putzen. Es war nur ein Traum, und doch bin ich so müde, als wenn ich wirklich alles getan hätte.“ „Der Traum könnte wahr gewesen sein“ sprach der König, „ich will dir einen Rat geben, stecke deine Tasche voll Erbsen und mache ein klein Loch in die Tasche, wirst du wieder abgeholt, so fallen sie heraus und lassen die Spur auf der Straße.“ Als der König so sprach, stand das Männchen unsichtbar dabei und hörte alles mit an. Nachts, als es die schlafende Königstochter wieder durch die Straßen trug, fielen zwar einzelne Erbsen aus der Tasche, aber sie konnten keine Spur machen, denn das listige Männchen hatte vorher in allen Straßen Erbsen

verstreut. Die Königstochter aber musste wieder bis zum Hahnenschrei Mägdedienste tun.

Der König schickte am folgenden Morgen seine Leute aus, welche die Spur suchen sollten, aber es war vergeblich, denn in allen Straßen saßen die armen Kinder und lasen Erbsen auf und sagten: „Es hat heut Nacht Erbsen geregnet.“

„Wir müssen etwas anderes aussinnen“ sprach der König, „behalt deine Schuh an, wenn du dich zu Bett legst, und ehe du von dort zurückkehrst, verstecke einen davon; ich will ihn schon finden.“ Das schwarze Männchen vernahm den Anschlag, und als der Soldat abends verlangte, er sollte die Königstochter wieder herbeitragen, riet es ihm ab und sagte, gegen diese List wüsste es kein Mittel, und wenn der Schuh bei ihm gefunden würde, so könnte es ihm schlimm ergehen. „Tue, was ich dir sage!“, erwiderte der Soldat und die Königstochter musste auch in der dritten Nacht wie eine Magd arbeiten; sie versteckte aber, ehe sie zurückgetragen wurde, einen Schuh unter das Bett.

Am andern Morgen ließ der König in der ganzen Stadt den Schuh seiner Tochter suchen: Er ward bei dem Soldaten gefunden und der Soldat selbst, der sich auf Bitten des Kleinen zum Tor hinausgemacht hatte, ward bald eingeholt und ins Gefängnis geworfen. Er hatte sein Bestes bei der Flucht vergessen, das Blaue Licht und das Gold, und hatte nur noch einen Dukaten in der Tasche. Als er nun mit Ketten belastet an dem Fenster seines Gefängnisses stand, sah er einen seiner Kameraden vorbeigehen. Er klopfte an die Scheibe, und als er herbeikam, sagte er: „Sei so gut und hol mir das kleine Bündelchen, das ich in dem Gasthaus habe liegen lassen, ich gebe dir dafür einen Dukaten.“ Der Kamerad lief hin, und brachte ihm das Verlangte. Sobald der Soldat wieder allein war, steckte er seine Pfeife an und ließ das schwarze Männchen kommen. „Sei ohne Furcht!“ sprach es zu seinem Herrn, „geh hin, wo sie dich hinführen, und lass alles geschehen, nimm nur das Blaue Licht mit.“

Am andern Tag ward Gericht über den Soldaten gehalten, und obgleich er nichts Böses getan hatte, verurteilte ihn der Richter doch zum Tode. Als er nun hinausgeführt wurde, bat er den König um eine letzte Gnade. „Was für eine?“ fragte der König. „Dass ich auf dem Weg noch eine Pfeife rauchen darf.“ „Du kannst drei rauchen“ antwortete der König, „aber glaube nicht, dass ich dir das Leben schenke.“ Da zog der Soldat seine Pfeife heraus und zündete sie an dem Blauen Licht an, und wie ein paar Ringel vom Rauch aufgestiegen waren, so stand schon das Männchen da hatte einen kleinen Knüppel in der Hand und sprach: „Was befiehlt mein Herr?“ „Schlag mir da die falschen Richter und ihre Häscher

zu Boden, und verschone auch den König nicht, der mich so schlecht behandelt hat.“

Da fuhr das Männchen wie der Blitz, zickzack, hin und her, und wen es mit seinem Knüppel nur anrührte, der fiel schon zu Boden und getraute sich nicht mehr zu regen. Dem König ward Angst, er legte sich auf das Bitten, und um nur das Leben zu behalten, gab er dem Soldaten das Reich und seine Tochter zur Frau.

## **1.2 Figuren der Inszenierung**

### **Das Blaue Licht**

Anders als im ursprünglichen Märchen erleben wir die Geschichte aus der Sicht des Blauen Lichts, eines mysteriösen Männchens, das in einem Feuerzeug lebt und Wünsche erfüllen kann. Wer auch immer im Besitz dieses Feuerzeugs ist, wird zum Meister und damit zum Auftraggeber des Blauen Lichts. Es genügt, die Flamme zu entzünden und einen Wunsch auszusprechen und schon sorgt das Männchen dafür, dass er in Erfüllung geht. Von sich aus kann das Blaue Licht allerdings nicht in Aktion treten, es ist weisungsgebunden und so von seinem jeweiligen Meister abhängig. Das heißt aber noch lange nicht, dass das Männchen keinen eigenen Willen hätte. Im Gegenteil! Das Blaue Licht will vor allem eins: Spaß und das am liebsten im richtig großen Stil – die Wünsche seines Meisters können dem Blauen Licht gar nicht hochgegriffen genug sein. Während es dem Soldaten anfänglich noch widerspruchslos Wünsche wie „Bring mich ins beste Hotel am Platze“ und „Mach mir einen Regenbogen“ erfüllt, langweilt es sich zusehends. „Spaß haben“ heißt für das Blaue Licht in mephistophelischer Manier nämlich vor allem: Aufbauen und zerstören, immer wieder Neues erschaffen, nur keinen Stillstand. Zwar kann es sich selbst nichts wünschen, kann aber sehr wohl versuchen, die Wünsche seines Meisters gezielt zu manipulieren.

### **Der Soldat**

Der Soldat ist mit Leib und Seele genau das: ein Soldat. Seinem König und somit seinem Land in der Schlacht zu dienen – mehr wünscht er sich nicht vom Leben. Seine Verletzung stellt also für ihn ein großes Problem dar, weil er aufgrund dessen seinen primären Lebensinhalt verliert. Dass der König ihm darüber hinaus, auch noch jegliche Pensionszahlung verweigert, erschüttert das Weltbild des Soldaten in seinen Grundfesten. Da der Soldat nun völlig auf sich gestellt ist und seinem Leben keinen großen Wert mehr beimisst, sucht er seinen neuen Platz im Leben am Rande der Gesellschaft. Erst, als er dem Blauen Licht

begegnet, entwickelt er wieder Spaß am Leben. Da der Soldat ein sehr einfaches Leben gewohnt ist, erfreut er sich zunächst auch an sehr einfachen Dingen, wie Popcorn oder einen Schloßblick aus seinem Hotelfenster. Zunächst bemerkt er nicht, wie das Blaue Licht langsam, aber stetig beginnt, ihn in seinen Wünschen zu manipulieren. So wird aus dem anfänglichen Wunsch nach Gerechtigkeit schnell ein unkontrollierter Rachefeldzug gegen den König. Erst, als es tatsächlich um das Leben des Monarchen geht, erkennt der Soldat, dass das Blaue Licht nicht sein Verbündeter ist, sondern zusehends seine Handlungen lenkt.

### **Der König**

Der König ist offenbar schon lange in seinem Amt und bei seinen Untertanen sehr beliebt. So verzeihen sie es ihm auch, dass er sein Land immer wieder in den Krieg ziehen lässt, um selbst immer mächtiger zu werden. Er selbst sieht sich als väterlicher Regent und seine Untertanen als seine Kinder, die er, zumindest in der Öffentlichkeit, stets großzügig und verständnisvoll behandelt. Kein Verständnis hat er allerdings dafür, wenn sich einer seiner Soldaten selbstständig aus der Schlacht zurückziehen will, diese Entscheidung zu treffen behält er allein sich selbst vor. So verweigert er dem Soldaten ohne mit der Wimper zu zucken jegliche Pensionszahlungen. Großzügiger ist er gegenüber seiner heißgeliebten Tochter, der Prinzessin, die er vor der unberechenbaren Welt außerhalb der Palastmauern beschützen will. Als der König erfährt, dass jemand seine Tochter trotz seiner zahlreichen Vorkehrungen nachts aus dem Schloß entführt hat, bringt das seine schlechtesten Seiten zum Vorschein – Rachsucht und Hass auf denjenigen, der es wagt, sich gegen den König zu stellen. So ist es für den Monarchen auch völlig gerechtfertigt, den Soldaten nach seiner Festnahme mit dem Tode durch die Giftspritze zu bestrafen.

### **Die Hexe**

Anders als im Märchen der Brüder Grimm, ist die Hexe in der Inszenierung nicht von Natur aus mit magischen Fähigkeiten ausgestattet. Diese Macht verdankt sie dem Feuerzeug, genauer gesagt dem Blauen Licht selbst. Wie sie in dessen Besitz gekommen ist, wissen wir nicht. Fest steht aber, dass sie mit Hilfe des Männchens schnell zur mächtigsten Frau im Land geworden ist. An der Seite des Königs hat sie nicht nur harmlose Lebkuchenschlösser gezaubert, sondern ganze Kriege entfacht. Da die Hexe aber auch nur ein Mensch ist, war es ihr irgendwann nicht mehr möglich, mit ihrer Macht angemessen umzugehen und so stellte sich eine Art Burnout ein. Für die Hexe gab es damals nur einen Ausweg: Sie musste das Feuerzeug samt des Blauen Lichts loswerden. Schnell wird ihr bewusst, dass



sie nun nicht mehr länger die gefürchtete Hexe, sondern nur noch eine frustrierte bärtige Frau im Abendkleid auf einem Schrottplatz ist. Heute, da ist sie sich sicher, würde sie mit der Macht viel besser umgehen können und so ist es ihr sehnlichster Wunsch, mit dem Blauen Licht wieder gemeinsame Sache machen zu können.

### **Die Prinzessin**

Die Prinzessin ist der ganze Stolz ihres Vaters und bekommt daher im Handumdrehen jeden noch so kleinen Wunsch von den Augen abgelesen – soweit zu dem Vorteil der grenzenlosen Vaterliebe. Der Nachteil ist, dass der König seine Tochter nie unbewacht lässt und Tätigkeiten, die nicht ihrem Stand entsprechen, sind von vorneherein ausgeschlossen. Also langweilt sich die Prinzessin Tag ein Tag aus alleine im Schloß und sehnt sich danach, ihrem tristen Alltag zu entkommen. So erklärt es sich auch, dass die Prinzessin weder über die Entführung durch das Blaue Licht noch über ihren Einsatz als Putzkraft für den Soldaten böse ist. Im Gegenteil, die nächtlichen Entführungen bringen endlich die ersehnte Spannung und Abwechslung in ihr Leben. Den Soldaten selbst sieht sie deswegen von Beginn an nicht als gefährlichen Kidnapper, sondern als Verbündeten und ist daher über sein Vorhaben, dem König weiter zuzusetzen sehr beunruhigt. Die Verhaftung des Soldaten bedauert sie daher nicht nur, weil damit ihre nächtlichen Abenteuer beendet sind, sondern auch, weil sie ihn tatsächlich gern hat.

## **1.3 Themen der Inszenierung und Möglichkeiten der Nachbereitung**

### **Der Unterschied zwischen Gerechtigkeit und Rache**

Wann wird aus dem nachvollziehbaren Wunsch nach Gerechtigkeit ein übersteigertes Verlangen nach Rache? Dieser Frage geht diese Inszenierung im Besonderen nach. Der Grat ist schmal und lässt sich in den wenigsten Fällen exakt ziehen, soviel steht fest. Für den Soldaten gilt: Seinem anfänglichen Wunsch nach Gerechtigkeit wird an dem Punkt genüge getan, als er von dem König für seine geleisteten Dienste entlohnt und mit einer Pension bedacht wird – das entspricht zumindest der objektiven Betrachtungsweise. Subjektiv möchte der Soldat, beeinflusst durch das Blaue Licht, den König darüber hinaus für seine Hartherzigkeit betrafen und sieht auch das noch als gerecht an. Erst in dem Moment, als es um das Leben des Monarchen geht, erkennt der Soldat, dass sein Verhalten nun zur blanken Rache und damit Unrecht verkommen ist. An diesem

Punkt hat ihn jedoch nicht nur das Männlein gebracht, beeinflusst haben ihn auch seine Emotionen, denen er ohne nachzudenken gefolgt ist.

Allerdings gilt die Frage nach dem Unterschied von Gerechtigkeit und Rache nicht nur dem Verhalten des Soldaten. Genauso fraglich ist, ob der König damit, dass er den Soldaten für seine Vergehen mit dem Tod bestrafen will, Gerechtigkeit übt. Auch staatliche Rechtssysteme beruhen auf objektivierten und doch subjektiven Kriterien, wie die zahlreichen Diskussionen über die Anwendung der Todesstrafe, zum Beispiel in einigen Bundesstaaten der USA, zeigen. Ebenso diskussionswürdig ist es, danach zu fragen, wie gerecht es der Prinzessin gegenüber ist, dass der Soldat sie für seinen eigenen Wunsch nach Gerechtigkeit entführt. Hier schließt sich zum Beispiel die Frage an, ob es in Ordnung ist, jemandem dafür zu benutzen, seine eigene Vorstellung von Gerechtigkeit umzusetzen und ob man sich damit nicht eventuell selbst ungerecht benimmt.

Schnell zeigt sich, dass es nicht möglich ist, eine allgemeingültige Grenze zu ziehen, da von Fall zu Fall individuell entschieden werden muss, die Entscheidungen darüber, ob etwas gerecht ist oder nicht, jedoch immer subjektiv geprägt sind.

Eine abschließende Antwort kann diese Inszenierung natürlich nicht geben, möchte aber dazu anregen, sich über den Unterschied von Gerechtigkeit und Rache auszutauschen. So können Sie mit Ihren Schülern über ihre ganz persönlichen Erfahrungen sprechen und sie beschreiben lassen, welche Gefühle zum Beispiel eine, ihrer Meinung nach, ungerechte Behandlung bei ihnen ausgelöst hat. So können mit den Schülern im Anschluss Strategien entwickelt werden, wie man mit diesen starken und rohen Gefühlen umgehen kann. Sie können aber auch verschiedene Beispiele konstruieren und die Schüler darüber abstimmen lassen, ob eine Handlung gerecht oder ungerecht ist. Da in den wenigsten Fällen alle Schüler einer Meinung sein werden, wird schnell deutlich, dass solche Entscheidungen nicht pauschal getroffen werden und schon kleine Details dabei eine Rolle spielen können.

### **Die Verführung der Macht**

Anhand der Inszenierung lässt sich exemplarisch nachvollziehen, wie sich Menschen plötzlich verändern können, wenn sie in eine machtvolle Position gelangen. Ist der Soldat zunächst noch sehr bescheiden, was seine Wünsche angeht, kommt er schnell auf den Geschmack und lässt sich vom Blauen Licht, als Verkörperung seiner neugewonnenen Macht, dazu verführen, die

Möglichkeiten immer mehr auszureizen – irgendwann auch gezielt zum Schaden Anderer.

Das Blaue Licht kann im übertragenen Sinn für all das stehen, was uns Macht verschafft. So kennen Ihre Schüler bestimmt auch das erhabene Gefühl, zumindest partiell über das Leben Anderer bestimmen zu können, wie zum Beispiel aufgrund der Position des älteren Geschwisterkindes, das über das jüngere bestimmen kann. So kennen sie aber sicherlich auch den umgekehrten Fall dessen, wie zum Beispiel die Position des Kindes, das von den Entscheidungen der Eltern abhängig ist. Diese Inszenierung kann anregen, miteinander darüber ins Gespräch zu kommen, wie es sich anfühlt, in der einen wie in der anderen Position zu sein und so die Sensibilität dafür zu schärfen, wie man mit der eigenen Macht verantwortungs- und respektvoll umgehen kann.

### **Die Macht des Wünschens**

„Überlege dir gut, was du dir wünschst, denn es könnte tatsächlich in Erfüllung gehen“ so lautet ein alter Spruch, in dem viel Wahres steckt. Denn so entspricht es durchaus der Realität, dass man einen Wunsch, den man vorher noch unbedingt in Erfüllung gehen sehen wollte, kurz darauf bereut. Das liegt meist nicht an dem Wunsch selbst, sondern an den Folgen, die mit ihm einhergehen und vorher nicht vorhersehbar waren oder ausreichend bedacht wurden. Ähnlich ergeht es jedem, der mit dem Blauen Licht als Wunsch-Erfüller konfrontiert wird: Plötzlich scheint alles möglich und anfängliche Bedenken werden schnell zu Gunsten des eigenen Vorteils beiseitegeschoben. Hierbei muss es sich nicht allein um materielle Dinge handeln. Wie das Märchen zeigt, geht es bei unseren Wünschen oft darum, gezielt über das eigene oder das Leben Anderer bestimmen zu können.

Die Inszenierung kann als Ausgangspunkt genutzt werden, sich mit Ihren Schülern über ihre eigenen Wünsche zu unterhalten. So können sie gemeinsam überlegen, welche Wünsche realistisch sind und welche eher nicht und anschließend mit den Schülern Strategien entwickeln, wie sie auch ohne die Macht des Blauen Lichts diese realistischen Ziele verwirklichen können.



## **2. Theaterpädagogisches Material**

(Die folgenden Spiele & Übungen verstehen sich als Vorschläge. Sie können sie in dieser Abfolge durchführen oder einzelne Aspekte herausgreifen.)

### **2.1 Einstieg in den Stoff: Eine Geschichte wird lebendig!**

Lesen Sie zunächst das Märchen vor. Bilden Sie dann Kleingruppen. Diese wählen sich nun eine Situation aus der Geschichte aus und stellen diese in einem Standbild dar.

Nach dieser Erarbeitungsphase (circa fünf Minuten), präsentieren sich die jeweiligen Gruppen gegenseitig ihre Standbilder. Die anderen Kinder raten, um welchen Teil der Geschichte es sich handeln könnte.

Im nächsten Schritt können die Standbilder in Szene gesetzt werden, zum Beispiel:

- Über die „Fernbedienung“ (darüber kann man die Szenen vor- oder zurückspulen)
- Über die Figuren:
  - o durch Antippen: Die Figuren sagen, was sie denken
  - o durch „ Sätze in den Mund legen“: Die SchülerInnen schreiben auf bereitgelegte Zettel Sätze, welche die Figuren in der Situation sagen/denken/fühlen könnten. Die Spieler wählen einen Satz und sprechen ihn in ihrer jeweiligen Rolle aus.

### **2.2 Umgang mit dem Material/Stoff**

#### **Es war einmal..!- 100 Jahre später (Eine Bestandsaufnahme)**

*In der Inszenierung sieht man einen gealterten König, eine gelangweilte Prinzessin und eine Hexe, die scheinbar ausgedient hat. Jeder versucht, sich in der neuen Gesellschaft zurecht zu finden.*

Überlegen Sie gemeinsam mit den SchülerInnen, wie es dazu gekommen ist? Was ist zwischen dem idealen Leben in der Märchenwelt und dem Leben „danach“ passiert? Stellen Sie sich gemeinsam mit den SchülerInnen vor, man könnte die Zeit um hundert Jahre vorspulen, wie würden Rotkäppchen & Co heute leben? Wie sehen sie aus? Welchen Beruf haben sie?

Möglichkeiten der künstlerischen Umsetzung: Die Geschichte des Märchen kann aus der Perspektive einer Figur von den Schülerinnen fortgesetzt werden, indem sie aufschreiben, zeichnen oder spielen, wie es nach dem Ende weitergehen könnte.

### **2.3 Annäherung an das Thema Wünsche**

**Zum Warm werden:**

**„Ich wünsche mir...“**

Ablauf: Die Kinder sitzen in einem Kreis. Ein Stuhl bleibt frei. Ein Kind, das neben dem freien Stuhl sitzt, wünscht sich nach bekanntem Schema ein Kind auf den freien Platz: „1, 2, 3 - Ich wünsche mir [Name des Kindes] als [Figur aus dem Stück] herbei“

#### **Fünf und Feuerzeug**

Ablauf: Alle Kinder bewegen sich zur Musik im Raum. Immer, wenn die Musik stoppt, müssen alle Kinder „einfrieren“, also in der jeweiligen Position verharren. Wenn das Prinzip verinnerlicht wurde, können Sie Begriffe/Themen aus dem Stück, z.B. das Feuerzeug, nennen, die beim nächsten Stopp in einem „Standbild“ dargestellt werden. Nachdem dieses Prinzip verinnerlicht wurde, nennen Sie neben dem Begriff eine Zahl. Sie entspricht der Anzahl der Personen, die nun das Standbild zum Begriff bilden sollen, zum Beispiel „Fünf und Feuerzeug“, das heißt fünf Personen stellen ein Feuerzeug

Diese Übung kann als Vorübung zur „Wunscherfüllungsmaschine“ durchgeführt werden, gleichermaßen eignet sie sich zur Bildung von Kleingruppen.

#### **Einstieg in das Thema**

Sammeln Sie mit den Kindern ihre Wünsche: Jedes Kind erhält ein kleines Kärtchen, auf dem ein Wunsch notiert oder aufgemalt wird. Alle Wünsche werden in eine „Schatzkiste“ gelegt.

*Mögliche weiterführende Fragen:* Was passiert eigentlich, wenn sich mein Wunsch erfüllt? Wie sieht das aus? Was, wenn sich alle Wünsche erfüllen würden? Was wäre eigentlich, wenn es eine Art Wunscherfüllungsmaschine gäbe, die, wie das Blaue Licht, alle Wünsche erfüllen kann? Wie sieht eine solche aus? Was kann diese (nicht)?

#### **Die Wunscherfüllungsmaschine „Ich bin...“ (Improvisationsübung)**

**Ziel:** Die Kinder bauen eine eigene Maschine mit ihrem Körper und setzen sie in Bewegung.

*Mögliche weiterführende Fragen:* Was ist das für eine Maschine? Wie sieht die aus? Was muss die können? Wo sind welche Knöpfe? Wofür kann man diese nutzen?

**Ablauf:** Nacheinander tritt jeweils ein Kind aus der Gruppe heraus. Dabei beginnt jeder mit dem Satz „Ich bin...“ und ergänzt den Teil der Maschine, der den vorherigen ergänzt, zum Beispiel „Ich bin...der Knopf, den man drücken muss“ - „Ich bin der Motor, der dann anspringt“ – „Ich bin die Schraube, die locker ist“ - „Ich bin der Schraubendreher, der die Schraube festzieht“. Dabei ergänzen die Kinder ihren Satz durch eine entsprechende Geste.

Im nächsten Schritt „starten“ Sie die Maschine: Dafür wiederholen die Kinder ihren Satz und ihre Geste. Achten Sie darauf, dass das nicht alle gleichzeitig tun, sondern sensibilisieren Sie die Kinder für die Pausen, die zwischen dem Satz und der Geste entstehen. Je mehr Kinder nun sprechen, desto komplizierter wird es. Im nächsten Schritt, wiederholen die Kinder nur noch ihre Gesten.

Nun gilt es zu überprüfen, ob die Maschine, das hält, was sie verspricht: Nacheinander löst sich ein Kind aus der Maschine und zieht entweder einen Zettel, auf dem zuvor ein Wunsch notiert wurde oder nennt seinen eigenen Wunsch. Nun erfüllt die Maschine den Wunsch (oder auch nicht). Sobald die Maschine in Gang gesetzt wird, haben die Kinder zehn Sekunden Zeit, den jeweiligen Wunsch in einem Standbild darzustellen (siehe Übung Fünf und Feuerzeug).

Nun kann das Kind, das den Wunsch ausgesprochen hat äußern, ob dies seinen Vorstellungen entspricht oder nimmt gegebenenfalls Änderungen vor

**Abschluss:** Gespräch darüber, wie es ist, wenn die Realität von etwas nicht dem entspricht, was man sich vorgestellt hat. Was ist, wenn sich die Wünsche erfüllen? Fühlt man sich besser? Wie war das im Stück?

BEGLEITMATERIAL DAS BLAUE LICHT

REDAKTION, TEXTE (außer Theaterpädagog. Material) und LAYOUT Stephanie Preuß

TEXTE (Theaterpädagog. Material) Marlen Geisler

FOTOS Jesko Döring

INTENDANT Michael Kempchen

KÜNSTLERISCHER LEITER Frank Bernhardt

PUPPENTHEATER DER STADT MAGDEBURG

Warschauer Straße 25

39104 Magdeburg

Tel.: (0391) 540 – 3310

[www.puppentheater-magdeburg.de](http://www.puppentheater-magdeburg.de)

THEATERPÄDAGOGIK

Sabine Oeft

Tel.: (0391) 540-3316



Email: [sabine.oeft@ptheater.magdeburg.de](mailto:sabine.oeft@ptheater.magdeburg.de)

