

Leseprobe
NICHTLIZENSIERTE VOLLVERSION



von
Gerd Knappe

Aus
„Hans im Märchen und Andere“
Spielbuch nach Märchen der Grimm Brüder

razzo[®]
pen
uto



Kinder- & Jugendtheaterverlag
Deutschland Österreich Schweiz

Spiel mit Scherben
Ein Vorspiel für zwei
und
Ein mögliches Nachspiel

BONUSMATERIAL

zu
Hans im Märchen und andere
Spielbuch nach Märchen der Grimm Brüder
von
Gerd Knappe

Dauer: 2 x 5-10 Minuten
Sprache: deutsch

© razzoPENuto 2023
kontakt@razzoPENuto.de

www.razzoPENuto.eu
www.razzoPENuto.at
www.razzoPENuto.ch
www.razzoPENuto.de

Bestimmungen über das Aufführungsrecht des Stückes:

Spiel mit Scherben

Ein Vorspiel für zwei / Lichtspiel

und

Ein mögliches Nachspiel

von Gerd Knappe

Dieses Bühnenwerk ist als Manuskript erstellt und nur für den Vertrieb an Nichtberufsbühnen / Berufsbühnen für deren Aufführungszwecke bestimmt. Nichtberufsbühnen / Berufsbühnen erwerben das Aufführungsrecht aufgrund eines schriftlichen Aufführungsvertrages mit dem

razzoPENuto
Kinder- & Jugendtheaterverlag GbR
Möllhausenufer 14
D – 12557 Berlin

durch die Zahlung einer Mindestgebühr pro Aufführung und einer Tantieme, wie im Vertrag und den AGBs festgelegt.

Diese Bestimmungen gelten auch für Wohltätigkeitsveranstaltungen und Aufführungen in geschlossenen Kreisen ohne Einnahmen, wenn hierfür nicht ausdrücklich mit dem Verlag eine andere Bestimmung in schriftlicher Form vereinbart wurde.

Unerlaubtes Aufführen, Abschreiben, Vervielfältigen, Fotokopieren oder Verleihen der Rollen ist verboten. Eine Verletzung dieser Bestimmungen verstößt gegen das Urheberrecht und zieht zivil- und strafrechtliche Folgen nach sich.

Online:
kontakt@razzopenuto.eu
www.razzopenuto.eu
kontakt@razzopenuto.at
www.razzopenuto.at
kontakt@razzopenuto.ch
www.razzopenuto.ch

kontakt@razzopenuto.eu
www.razzopenuto.eu

BONUSMATERIAL

Dieses Werk gehört zu dem Spielbuch

HANS IM MÄRCHEN UND ANDERE

Geschichten nach Grimm
von Gerd Knappe

Da gibt es die Idee des Spielbuchs als Mosaik des Lebens. Es enthält nicht nur Geschichten, sondern auch Vorgänge, die noch nicht zu Ende sind, kleine Geschichten, die nach einer großen Geschichte suchen oder da ist ein Mensch für den anderen da und ist gespannt, was geschieht.

Inhalt

ZUR IDEE DES SPIELBUCHS
ZUR MONTAGE VON GESCHICHTEN

Alle hier aufgeführten Werke sind bei razzoPENuto einzeln erhältlich.

Hier als Text:

SPIEL MIT SCHERBEN

Ein Vorspiel für zwei
2 Spieler / 1 Szene

HIER als Text:

EIN MÖGLICHES ENDE

Für alle

SNEEWITTCHEN	Für drei Spieler nach ‚Schneewittchen‘
NA SO WAS	Laufspiel in bewegter Dekoration für sieben Spieler nach ‚Der Hase und der Igel‘
HANS IM MÄRCHEN	Ein Glücksfall für sieben Spieler nach ‚Hans im Glück‘
IK BÜN KÖNIK	Solo für einen Spieler nach ‚Der Zaunkönig‘
DIE FROCHKÖNIGIN	Ein Duett nach ‚Der Froschkönig oder der eiserne Heinrich‘
SCHLAU SCHLAUER SCHLÄUERLEIN	für zwei Spieler und eine Sonne nach ‚Der Bauer und der Teufel‘
DAS PFERD DER REITER DAS GOLD DAS EISEN	Singspiel für drei nach ‚Der Nagel‘
WALDDUETT	Für einen oder zwei oder mehr Spieler nach ‚Rotkäppchen‘

ZUR IDEE DES SPIELBUCHS

Wie kann eine Geschichte anfangen? Fängt eine Geschichte überhaupt an? Wer kann das wissen, wenn es die Geschichte nicht weiß? Wo beginne ich? Wann muss ich ein Ende finden? Ich beginne einfach. Wo hört es auf? Da beginnt man. Dort hört man auf. Es gibt Geschichten, die fängt man an, aber irgendwann merkt man, wie sie zu Ende gehen. Manche Geschichten sind anders. Vielleicht ist eine Geschichte noch nicht ganz zu Ende, da kommt schon eine neue und mischt sich ein. Oder eine Geschichte spielt mit einer anderen und eine dritte kommt angelaufen, weil sie nicht mehr warten kann. Manche Geschichten können sich einfach nicht gedulden. Aber es gibt Geschichten die verstehen das, lassen erst mal die eine, gedulden sich und machen was draus, wenn sie wieder dran sind. Ihre Geschichte vergessen sie einfach nicht. Es wäre auch schade. Wir hätten eine Geschichte weniger und es gibt nicht viel davon. Das sage ich jetzt einfach so. Aber man kann nie wissen, wann man sie braucht. Eine vergessene Geschichte braucht keiner und erzählen ist schwer. Man kann das, aber auch so und anderes erzählen ...

ZUR MONTAGE VON GESCHICHTEN

Was ist ein Märchen? Was kann ein Märchen sein? Hans, müde vom vielem Handel, legt sich unter einen Baum, auf dem ein Zaunkönig sitzt, um von seinem Flug auszuruhen. Hans schläft ein und schläft und schläft und schläft. Der Zaunkönig erzählt derweilen aufgeregt vor sich hin, wie er König geworden ist, ohne es zu wollen. Wollte er kein König sein? Hans erwacht aus seinem Traum. Der Zaunkönig fliegt auf, um auch anderswo seine Erlebnisse zu erzählen. Hans geht weiter. Tauscht seine Habe gegen ein anderes und tauscht und tauscht und tauscht immer wieder. Schwein muss man haben. Das Schwein frisst im Feld vor sich hin und Hans schläft, müde geworden vom vielem Tausch, wieder ein. Die Igelin am Wegesrand, lässt ihn schlafen. Ein Hase rennt ihr hinterher. Wer zeigt seine Kunst einem anderen? Lässt sich das Glück teilen? Stolz zu Ross, kommt ein Reiter, seine Geldkatze an der Seite, vorbei. Springt über Strauch und Stein und über einen rennenden Hasen und die wartenden Igelein. Das Pferd kann schon bald nicht mehr? Irgendwo in der Landschaft ein Brunnen. Doch der Reitersmann treibt sein Pferd vorbei und immer weiter an. Wo wird ihn der Teufel erwarten? Ein König setzt sich am Brunnenrand nieder. Der Frosch springt hinein und spritzt mit Wasser. Der König wird nass, geht und hat eine Geschichte weniger. Was der Frosch macht, sieht der Zaunkönig von weit oben, ohne zu hören, was gesprochen wird, wenn die Prinzessin ihre goldene Kugel in den Brunnen wirft. Im Wald Stimmen, ein Mädchen, mit rotem Fleck auf weißem Kleid. Ein Bauer bestellt am Waldesrand sein Feld. Der Teufel will seine Ernte einstreichen. Ein Schwein rennt über das Feld. Ein Frosch spaziert der Prinzessin hinterher. Hans fällt in den Brunnen. Zwei Igel wandern vorüber. So viel Glück auf einmal. Im dunkel werdenden Tag. Aus dem Wald Lichter, Schläge, Geheul. Zwerge finden ein Mädchen. Der Zaunkönig am Horizont allein vorbei.

Was hat sich zwischen Tag und Nacht nicht alles zugetragen? Märchenhaft und doch wahr? Wer hat gesehen, was geschah? Eine Geschichte, vielleicht keine, vielleicht aus vielem eine. Was wird Morgen sein? Hans im Märchen steht auf und geht im Sonnenschein. Und so weiter und so fort...

Bei Interesse, erhalten Sie auch die anderen Werke bei razzoPENuto.
Stöbern Sie auf unserer WebSite oder wenden Sie sich per Email an uns.



SPIEL MIT SCHERBEN - Ein Vorspiel

- EIN JUNGE *Hält sich eine blaue Glasscherbe vor das Auge.*
Ich bin in der blauen Welt.
- DAS MÄDCHEN *Hält sich eine rote Glasscherbe vor das Auge.*
Ich habe die rote Welt. Ich möchte jetzt mal in der blauen Welt sein.
- EIN JUNGE Bitte. Hier.
Gibt ihr die blaue Glasscherbe.
- DAS MÄDCHEN Du kannst die gelbe Welt haben.
- EIN JUNGE Da war ich schon.
- DAS MÄDCHEN Ich versuche es mal mit der Grünen.
Hebt eine grüne Glasscherbe vom Boden auf.
- EIN JUNGE Das gefällt mir sehr schön in der Roten.
- DAS MÄDCHEN *Nimmt den nun farbig illuminierten Raum war.*
Hier ist ja eine ganz andere Welt. He, kuck mal.
- EIN JUNGE *Geht hinein.* Hmm, mmh. *Küsst das Licht im Raum.*
Das schmeckt anders.
- DAS MÄDCHEN Ich traue mich nicht hinein.
- EIN JUNGE Ach was. Komm doch!
- DAS MÄDCHEN *Vorsichtig.* Das ist eine kleine Welt.
- EIN JUNGE Schön bunt.
- DAS MÄDCHEN *Geht hinein.* Das ist eine andere Welt.
- EIN JUNGE Meinst du.
- DAS MÄDCHEN Das sehe ich doch.

- EIN JUNGE *Sieht sich genauer um.*
- Das kommt mir bekannt vor. *Erinnert sich.* Ich komme mir bekannt vor. Ich war überall. Bin überall bekannt. Mal dort, mal hier, ziehe durchs Land.
- Durch den Raum.*
- Hier war ich der... Da war ich so. Das war da. Hier war es anders.
- DAS MÄDCHEN *Erinnert sich.* Na da bist du doch jetzt der...
- EIN JUNGE Ja? Vielleicht. Oder hieß ich vielleicht Rotköpfchen?
- DAS MÄDCHEN Kannst du nicht gewesen sein.
- EIN JUNGE Oder äugte ich als kleiner König immer noch seelenruhig aus dem Baum? Oder war ich ein Bauer?
- DAS MÄDCHEN Vielleicht.
- EIN JUNGE Oder war ich der Teufel? Oder hatte ich langes schwarzes Haar und ein Kleid an vielleicht?
- DAS MÄDCHEN Du bist doch ein Junge.
- EIN JUNGE Oder, oder, oder vielleicht war ich einmal...
- DAS MÄDCHEN Ja?
- EIN JUNGE Ein... *Ein wunderbares Farbspiel beginnt, in dem sich Beide zauberhaft bewegen.*

Im Anschluss könnten nun diese Märchen (ein jedes ca. 45 bis 60 Minuten) aus dem Spielbuch

HANS IM MÄRCHEN UND ANDERE

Geschichten nach Grimm

zur Aufführung gelangen:

SNEEWITTCHEN

Für drei Spieler
nach ‚Schneewittchen‘

NA SO WAS

Laufspiel in bewegter Dekoration für sieben Spieler
nach ‚Der Hase und der Igel‘

HANS IM MÄRCHEN

Ein Glücksfall für sieben Spieler
nach ‚Hans im Glück‘

IK BÜN KÖNIK

Solo für einen Spieler
nach ‚Der Zaunkönig‘

DIE FROSKÖNIGIN

Ein Duett
nach ‚Der Froschkönig oder der eiserne Heinrich‘

SCHLAU SCHLAUER SCHLÄUERLEIN

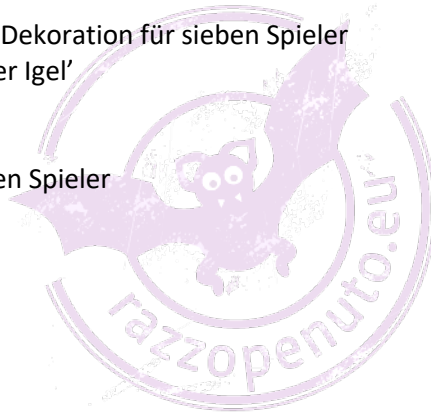
für zwei Spieler und eine Sonne
nach ‚Der Bauer und der Teufel‘

DAS PFERD DER REITER DAS GOLD DAS EISEN

Singspiel für drei
nach ‚Der Nagel‘

WALDDUETT

Für einen oder zwei oder mehr Spieler
nach ‚Rotkäppchen‘



Folgendes Spiel wäre zum Abschluss der Serie denkbar:

EIN MÖGLICHES ENDE

Ein Junge oder das Mädchen, oder beide; vielleicht alle. Hier war ich nicht.

Da war ich. Und hier war ich nicht. Da war es schön. Und da konnte ich nicht mitmachen. Jeder hat seine Geschichte. Eine Geschichte reicht für jeden. Vielleicht. Wenn man genug von seiner Geschichte hat, macht man sich eine Neue, vielleicht, wenn man kann...

