

DOWNLOAD



Sonja Ortmanns

Pantomimen für die Klassen 3 und 4

Bühnenreife Pantomime zu klassischer Musik –
Kurze und kreative Aufführungen

Downloadauszug aus
dem Originaltitel:

AOL
verlag



Das Werk als Ganzes sowie in seinen Teilen unterliegt dem deutschen Urheberrecht. Der Erwerber des Werkes ist berechtigt, das Werk als Ganzes oder in seinen Teilen für den eigenen Gebrauch und den **Einsatz im eigenen Unterricht** zu nutzen. Die Nutzung ist nur für den genannten Zweck gestattet, **nicht jedoch für** einen schulweiten Einsatz und Gebrauch, für die Weiterleitung an Dritte (einschließlich, aber nicht beschränkt auf Kollegen), für die Veröffentlichung im Internet oder in (Schul-)Intranets oder einen weiteren kommerziellen Gebrauch.

Eine über den genannten Zweck hinausgehende Nutzung bedarf in jedem Fall der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlages.

Verstöße gegen diese Lizenzbedingungen werden strafrechtlich verfolgt.

**Download
zur Ansicht**

Liebe Kolleginnen, liebe Kollegen,

einen Film ohne Ton oder Filmmusik anzuschauen, ist ganz schön enttäuschend. Ohne Musik fehlt einfach etwas!

Die Musik wird passend zur Szene komponiert. Ist die Szene im Kasten, muss der Komponist eine Musik dazu schreiben, die die Wirkung unterstützt. Die vorliegende Ideensammlung kehrt dieses Prinzip um: Ich habe verschiedene klassische Musikstücke zusammengestellt, zu denen man pantomimisch eine spannende und abwechslungsreiche Geschichte erzählen kann. Das bedeutet, die Kinder müssen keine Texte auswendig lernen wie bei einem „normalen“ Theaterstück. Sie können sich ganz um den Ausdruck bemühen und es gibt keine Probleme mit rückkoppelnden Mikrofonen oder zu leise gesprochenen Texten. Durch Gestik, Mimik und Bewegungen unterstützen Ihre Schüler¹ die Musik pantomimisch und werden zugleich von ihr getragen.

Die elf Pantomimen in diesem Heft ermöglichen es, schnell und unkompliziert eine effektvolle Vorführung für eine Klassen- oder Schulfeier vorzubereiten und gleichzeitig wichtige Ziele des Musikunterrichts zu erreichen: Die Schüler erhalten einen Zugang zu klassischer Musik, lernen aktiv zuzuhören und bewegen sich passend zur Musik. Die Regieanweisungen zu jedem Stück dienen dabei als Anregungen und können gern durch eigene Ideen ersetzt oder ergänzt werden. Zudem ist für jeden Schüler etwas dabei – egal, ob große Hauptrolle oder kleine Nebenrolle. Mit viel Freude am Schauspiel entsteht innerhalb kurzer Zeit eine Vorführung, die von Anfang bis Ende eine spannende Geschichte erzählt.

An meiner Schule bereite ich im Musikunterricht der vierten Klassen stets ein Theaterstück vor. Das war immer sehr zeitaufwendig und anstrengend – und dann wollten auch noch die Kleineren unbedingt auf die Bühne. Sie haben so lange gebettelt, bis mir die Idee mit der Pantomime kam,

¹ Um die Lesbarkeit des Textes zu vereinfachen, wird die neutrale oder die männliche Form verwendet. Selbstverständlich sind damit stets Personen beider Geschlechter gemeint.

die viel schneller und kräfteschonender auf die Bühne gebracht werden kann.

Eine Unterrichtsstunde zur Einübung der Pantomime kann z. B. so aussehen:

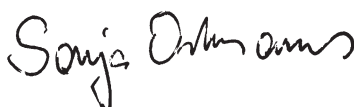
1. Zunächst stellen Sie vor, welche Rollen es in dem Stück gibt.
2. Dann wählen Sie interessierte und geeignete Schüler aus und weisen sie ihren Plätzen zu (vor der Tafel, an der Tür, hinter einem Tisch verstecken etc.).
3. Jetzt spielen Sie den passenden CD-Track mit den eingesprochenen Regieanweisungen ab oder sprechen diese selbst dazu. Dann passiert alles „automatisch“ (siehe „Bedienungsanleitung“, S. 2).
4. Mit Sicherheit wollen anschließend auch andere Kinder in die Rollen schlüpfen. Ist genug Zeit vorhanden, wechseln Sie die Schauspieler aus und lassen die Geschichte erneut spielen.

Wenn Sie eine Aufführung planen, können Sie in der nächsten Stunde z. B. ein Casting durchführen und dort die Schüler für die geplante Vorführung auswählen. Das ist bei den Schülern sehr beliebt – und in den Medien allgegenwärtig.

Wichtig ist, dass die Kinder den Übergang zu den reinen Musikstücken lernen. Das gelingt am besten, wenn Sie die handelnden Personen an bestimmten Stellen daran erinnern, wann ihr Auftritt ist. In den Regieanweisungen werden diese Stichworte hervorgehoben und sollten nur gesprochen werden, wenn das Kind bei seinem Einsatz unsicher ist.

Bald ist es dann so weit: Eine effektvolle kleine Aufführung ist vorbereitet – nur zur klassischen Musik agieren Ihre Schüler selbstständig auf der Bühne und halten ein großes Publikum in Atem.

Viel Spaß beim Spielen der Pantomime wünscht



Sonja Ortmanns

Hinweise zur Audio-Datei

Auf der beiliegenden Audio-Datei gibt es immer zwei Aufnahmen der einzelnen Musikstücke:

- In der ersten sind detaillierte Regieanweisungen passend zur Musik gesprochen. Diese Aufnahmen können Sie direkt im Unterricht einsetzen oder zur Vorbereitung der Stunde verwenden. Alle gesprochenen Texte sind in diesem Heft enthalten.
- In der zweiten Aufnahme ist das Musikstück allein – ohne Regieanweisungen – zu hören. Ziel ist es, dass sich die Darsteller zur Musik bewegen, ohne dass ihnen jemand sagt, was sie zu tun haben. Diese Version eignet sich für Aufführungen, aber auch dazu, selbst Anweisungen zu geben.

Die Regieanweisungen sind unbedingt als Vorschläge zu verstehen. Fallen den Kindern andere zur Musik passende Bewegungen ein, sind diese natürlich vorzuziehen. Man kann sogar die Aufgabe stellen, dass sich die Kinder andere Bewegungen, z. B. zum Cabrio-Fahrer oder zur Mondlandung, ausdenken sollen. So wird die Kreativität der Kinder besonders gefördert.

Kostüme und Requisiten

Häufig können Requisiten unterstützend eingesetzt werden. Sie sind zwar hilfreich, aber nicht unbedingt erforderlich – schließlich muss man sich bei einer Pantomime alles Mögliche vorstellen. Grundschulkinder lieben es jedoch, sich zu verwandeln. Geschminkt und im Kostüm hat so manches Kind seine Scheu abgelegt und ist auf der Bühne plötzlich wie ausgewechselt.

Anzahl der Rollen und Rollenverteilung

Wie viele Kinder mitspielen, ist unterschiedlich und hängt auch von dem zur Verfügung stehenden Platz ab. Wenn nur bis zu fünf Kinder der Klasse beteiligt werden können, hat das zwei Vorteile:

1. Das Schauspiel kann vor der Tafel im Klassenraum stattfinden, man muss also nicht unbedingt in die Turnhalle oder auf die Bühne ausweichen. Die Rollen können anschließend getauscht werden, sodass alle Kinder der

Klasse nach fünf bis sechs Durchgängen einmal dran waren.

2. Danach lässt sich gut ein Casting durchführen. Dabei melden sich Freiwillige auf bestimmte Rollen und die Klasse entscheidet, wer am überzeugendsten gespielt hat.

Es ist in manchen Klassen nicht immer ganz einfach, ein Mädchen und besonders einen Jungen zu finden, die bereit sind, ein Paar darzustellen. Es empfiehlt sich deshalb, in einem Vieraugengespräch vor der Unterrichtsstunde einen möglichen Kandidaten beiseitezunehmen und auf seine Rolle vorzubereiten. Wenn das Eis erst mal gebrochen ist, trauen sich in der Regel auch andere Jungs. Wenn dies trotzdem Schwierigkeiten bereitet, kann man einfach zwei Mädchen auswählen und eines als Jungen verkleiden.

Aufbau

Die beliebtesten Stücke – ob lang oder kurz – eignen sich für Aufführungen, z. B. auf Klassenfeiern mit Eltern. Aber auch ohne Aufführung haben die Kinder viel Spaß an den Pantomimen. So haben wir uns angewöhnt, am Ende jeder Musikstunde ein Stück zu spielen.

Am Anfang jeder Pantomime befindet sich einleitend eine kurze Übersicht zur Musik, der Spieldauer, der empfohlenen Klassenstufe, den Rollen und Requisiten. Außerdem wird die Ausgangssituation beschrieben: Wo stehen die Darsteller zu Beginn des Stücks und welche Bewegungen führen sie aus?


Danach kann es sofort losgehen!

Schmetterlinge im Frühling

- Musik:** „Der Frühling“ (1. Satz, Allegro)
aus „Die vier Jahreszeiten“ von Antonio Vivaldi
- Spieldauer:** 3:35 Minuten
- Klasse:** 3 und 4
- Rollen:** → vier Schmetterlinge
→ vier Eier (die später zu Raupen, Puppen und Schmetterlingen werden)
- Requisiten:** zwei weiße Tücher



Ausgangsposition: In vier verschiedenen Ecken befindet sich je ein Schmetterling. Es ist verabredet, wer zu einem Paar wird. An zwei anderen Stellen des Raumes haben sich schon einmal die vier Eier in Stellung gebracht: Jeweils zwei liegen zusammen versteckt unter einem weißen Tuch.

 **Track Nr. 13:** Musik mit Regieanweisungen

 **Track Nr. 14:** nur Musik

Alle Schmetterlinge tanzen jeweils in ihrer Ecke so vor sich hin. Plötzlich bemerken sie die anderen Schmetterlinge. Sie winken sich ein wenig verschämt zu und klappern verliebt mit den Augenlidern. Nun bilden sich zwei Schmetterlingspaare. Sie beginnen, umeinander herumzutanzen, sie werben umeinander und verstecken sich schließlich. Man sieht höchstens noch einen Arm oder eine Flügelspitze ...

Nun suchen Schmetterlingsmutter und -vater den richtigen Platz für die Eiablage. Sie suchen und suchen. Sie schauen hier und dort. Sie müssen an alle möglichen Fressfeinde denken. Sie schauen sich immer wieder prüfend um. Die Schmetterlingsmutter hat an jedem Vorschlag ihres Mannes etwas auszusetzen. Endlich können sie sich für einen Platz entscheiden.

Die Schmetterlingsmutter legt die Eier ab und beide fliegen glücklich davon. Nun müssen wir warten. Vielleicht meint man es auch nur, aber die Eier scheinen ein wenig zu wackeln und langsam größer zu werden. Die Raupenkinder schälen sich ganz langsam Stück für Stück aus dem Ei heraus.

Nun krabbeln sie ganz aus dem Ei, recken und strecken sich und fallen ihrem Bruder oder ihrer Schwester glücklich um den Hals. Jetzt beginnen sie, wie wild zu fressen, was nur zu kriegen ist. Sie zanken sich auch schon mal um den besten Happen – sie ziehen beide am selben Blatt! Der, der es loslassen muss, beginnt zu schimpfen und frisst beleidigt woanders weiter. Sie haben einen riesigen Hunger.

Dann wickeln sich die Raupen in ihren Kokon. Dabei drehen sie sich am Platz und scheinen einen imaginären Faden um sich herumzuwickeln. Dann hängen sie mit einem Arm an einem Ast. Dort baumeln sie dann und werden vom Wind hin- und hergeschaukelt: Die Puppen müssen lange warten ...

Dann zwängen sie sich langsam aus dem Kokon und recken sich wieder und schauen sich wie nach einem langen Schlaf um. Jetzt bemerken sie ihre Flügel – das sind die Arme.

 *Soloeinsatz der Violine; die Flügel sind die Arme der Kinder.*

Sie breiten sie langsam aus und bewundern sie. Sie versuchen langsame Flugbewegungen. Jetzt können sie endlich fliegen: Zunächst fliegen alle vier Schmetterlingsgeschwister im Kreis und fliegen dann überall in der Klasse herum und verschwinden schließlich in der Ferne.

Ritterübungen (Bewegungspause)

Musik: „Tanz der Rüpel“
aus „Ein Sommernachtstraum“
von Felix Mendelssohn Bartholdy

Spieldauer: 1:34 Minuten

Klasse: 3 und 4

Rollen: beliebig viele Ritter

Requisiten: Stühle



Ausgangsposition: Jedes Kind sitzt auf seinem Stuhl, der jedoch etwas vom Tisch abgerückt steht. Da die Bewegungen schnell hintereinander ausgeführt werden müssen, ist es empfehlenswert, zunächst ohne Musik und langsam zu üben. Das einfache Schleichen kann dabei natürlich ausgespart werden.



Track Nr. 15: Musik mit Regieanweisungen




Track Nr. 16: nur Musik

1. im Sitzen: in die Luft nach vorne boxen, Schultern hoch und runter, hoch und runter, einmal stramm um den Stuhl marschieren (diesen Teil wiederholen)
2. Im Stehen: Ellenbogen stößt nach rechts, nach links, nach rechts, nach links, nach rechts – Schultern hoch und runter (diesen Teil wiederholen).
3. Der Ritterschüler muss ganz leise und geduckt durch den Wald schleichen. Immer wieder muss er hinter einem Baum in Deckung gehen.



z. B. hinter einem Stuhl oder einem Tisch

Er versucht, kein Geräusch zu machen, damit ihn später die Feinde auch nicht hören können.

4. in Richtung Stuhl gehen und nach vorne boxen, Schultern hoch und runter, hoch und runter, einmal stramm um den Stuhl marschieren; im Sitzen: in die Luft nach vorne boxen, Schultern hoch und runter, hoch und runter, einmal stramm um den Stuhl marschieren.
5. hinter dem Stuhl stehen und mit einem imaginären Schwert in die Luft schlagen,
 *von oben nach unten, diagonal und seitlich schlagen*
... und eine Drehung machen (diesen Teil wiederholen)
6. Alle schleichen wieder leise durch den Wald. Sie suchen ein Versteck und schleichen weiter.
7. zweimal mit dem Schwert schlagen – zweimal in die Luft boxen – Kampfstellung



Die Kinder nehmen z. B. eine eindrucksvolle Kampfposition mit erhobenem Schwert oder zu Fäusten geballten Händen und bedrohlicher Miene ein.

Die geheimnisvolle Heilerin

Musik: „Egmont-Ouvertüre“
von Ludwig van Beethoven (geschnitten)

Spieldauer: 6:08 Minuten

Klasse: 3 und 4

Rollen:

- Prinz
- König und Königin
- Heilerin
- Soldatenfreunde des Prinzen
- Zeremonienmeister (ggf. mit Trompete)
- Bote
- Hofstaat

Requisiten:

- Holzsword, das sich der verwundete Prinz zwischen Arm und Körper einklemmt
- Chiffontücher: rot (Blut, das aus der Wunde tropft) und weiß (Schleier, der der Heilerin vom Boten aufgesetzt wird)
- Waschlappen
- Verbandzeug
- Decke
- Kissen
- eingerollter Brief für den Boten
- Ring für die Braut
- Krone für die Heilerin
- Tisch (erst als Krankenbett, dann als Altar)
- ggf. eine Trompete

Ausgangsposition: Der Hofstaat hält sich vorne an der Tafel auf, ein Tisch und ein Stuhl stehen dort bereit. Prinz und Soldaten befinden sich auf der gegenüberliegenden Seite des Klassenzimmers.

 **Track Nr. 17:** Musik mit Regieanweisungen

 **Track Nr. 18:** nur Musik

Der Prinz springt von einem Schwert getroffen mit einem Schmerzensschrei in die Höhe ...



Wenn das Schwert zwischen Arm und Körper festgeklemmt wird und ein rotes Chiffontuch das Blut darstellt, sieht die Szene besonders realistisch aus.

... und sinkt danach schwer verletzt zu Boden. Die entsetzten Soldaten des Königs kommen herbei. Sie heben den Prinzen auf und tragen ihn in den Thronsaal.



Der Prinz wird auf den Tisch gelegt. Alle halten den Atem an.

Die neue Heilerin des Hofes kommt besorgt herbei und untersucht den todkranken Prinzen. Der König kommt herbei und zieht das Schwert aus der Wunde. Er wartet auf ein Lebenszeichen seines Sohnes. Die Königin erreicht klagend und bange das Krankenlager. Traurig betrachten sie ihren Sohn, dann gehen König und Königin betrübt und voller Sorge weg.

Die geheimnisvolle Heilerin

Die Heilerin beginnt, den Verletzten, der ohnmächtig daliegt, zu versorgen: Sie legt behutsam einen Verband an, legt ein Kissen unter die Beine, sie wischt dem Prinzen die schweißnasse Stirn und streichelt seine Hand. Sie streicht eine heilende Tinktur auf die Wunde und betet schließlich ganz in sich versunken.

Dann schiebt sie behutsam einen Stuhl an das Fußende des Krankenlagers und legt müde ihren Kopf ab. Sie versucht, die Augen offen zu halten, nickt aber immer wieder ein. Doch plötzlich schreckt sie auf. Sie hat es genau gesehen: Der Schwerverletzte hat sich bewegt – endlich ein Lebenszeichen! Sie geht näher heran, um ganz sicher zu sein. Die Heilerin ruft den König herbei, die Königin, die Gefährten. Sie kommen langsam näher. Und wirklich: Der Prinz hebt einen Arm. Alle atmen erleichtert auf. Der Prinz richtet sich langsam auf. Alle freuen sich und fallen sich in die Arme. Sie tanzen im Kreis. Jeder will dem Prinzen die Hand schütteln und ihn an seine Brust drücken. Dann aber bleiben alle ganz still stehen. Der Prinz ruft die Heilerin, diese dreht sich ihm zu. Der Prinz winkt sie herbei, sie deutet fragend auf sich. Der Prinz nickt und winkt wieder. Da geht die Heilerin mit unsicheren Schritten auf den Prinzen zu. Er deutet ihr, sich hinzuknien.

Der Prinz schlägt sie mit dem Schwert feierlich zum Ritter: erst auf die rechte, dann auf die linke Schulter, schließlich auf den Kopf.

Der Zeremonienmeister trompetet ein Signal. Die Heilerin schleicht sich leise in Richtung des Zeremonienmeisters. Er spielt erneut und sie schleicht weiter. Wieder ertönt die Trompete und hinter dem Zeremonienmeister schreitet nun der Bote eines anderen Königreichs in den Saal und will dem König einen Brief überreichen. Er ist ausgerechnet von dem verfeindeten König, der für die Verletzung des Prinzen verantwortlich war.

Der Bote kommt ganz schüchtern und ängstlich näher und überreicht den Brief. Dann liest der König den Brief und seine Laune erhellt sich.

 *beim Auftritt an dieser Stelle ein Plakat hochhalten, auf dem Folgendes steht:*

Der benachbarte König entschuldigt sich in aller Form dafür, dass der Prinz verletzt wurde. Das war ein Versehen. Als Ausgleich bietet er dem Prinzen die Hand seiner Tochter an. Dann könnte er auch dieses Königreich erben.


Erfreut zeigt der König den Brief der Königin und dem Prinzen, der allerdings nicht so begeistert ist.

Nun führt der Bote die verschleierte Braut herein. Ganz langsam geht sie auf den Prinzen zu. Ihr Blick ist auf den Boden gerichtet. Der Prinz nimmt ihr den Schleier ab. Alle sind total überrascht: Es ist die Heilerin! Der Prinz ist überglücklich. Er nimmt erst nur ihre Hand, dann nehmen die beiden sich glücklich in den Arm.

Die geheimnisvolle Heilerin

Schnell muss alles für die Hochzeit vorbereitet werden: Der Priester wandelt das Krankenbett in einen Altar um. Alle Hochzeitsgäste stellen sich rechts und links des Ganges zum Altar auf. Dann schreitet das Paar durch die Mitte der Kirche. Die Braut bekommt einen Ring an den Finger gesteckt und dann setzt ihr der Prinz noch eine Krone auf. Der Priester spricht ein paar bewegende Worte. Die Hochzeitsgäste bilden mit ihren Armen ein Spalier und das frisch vermählte Paar schreitet gemessenen Schrittes und sehr glücklich aus der Kirche.

Nach der Zeremonie wird ausgelassen gefeiert: Hüte fliegen in die Luft und es wird auf das Wohl des Paars angestoßen. Jeder möchte dem Brautpaar gratulieren. Dann wird noch mal auf ihr Wohl angestoßen und man lässt sie hochleben: hoch, hoch, hoch!

 *Wenn Sie möchten, können die Kinder am Ende Sektorkornen ins Publikum werfen und mit (Kunststoff-)Sektgläsern auf das Wohl des Brautpaares anstoßen.*



Der Dieb

Musik: Ouvertüre
aus „Dichter und Bauer“ von Franz von Suppé (geschnitten)

Spieldauer: 5:13 Minuten

Klasse: 3 und 4

Rollen: → Dieb
→ bestohlene Witwe
→ zwei Polizisten
→ Marie, das Mädchen
→ einige Dorfbewohner

Requisiten: → Beutel
→ zwei Schmuckstücke
→ ein Gefängnisgitterfenster aus Pappe
→ kleine Goldkette an Maries Hals



Ausgangsposition: Das Mädchen steht seitlich, Witwe und Polizisten auf der anderen Seite, der Dieb läuft von hinten durch die Klasse in die Mitte, er hat den Beutel mit den Schmuckstücken in der Hand.

 **Track Nr. 19:** Musik mit Regieanweisungen

 **Track Nr. 20:** nur Musik

Ein Dieb läuft Hals über Kopf davon. Er hat gerade einer Frau etwas gestohlen: einen Beutel mit Schmuck. Jetzt wähnt er sich in sicherer Entfernung, macht eine Pause und schaut in den Beutel. Er holt ein Schmuckstück heraus.

 *Beckenschlag*

Er hält es bewundernd hoch, dann noch ein zweites Schmuckstück.

 *Beckenschlag*

Jetzt merkt er, dass man ihm wieder auf den Fersen ist: Die schimpfende Bestohlene und zwei Polizisten haben die Verfolgung aufgenommen.

Der Dieb rennt weiter und versteckt sich schließlich auf einem Hinterhof, die drei Verfolger laufen zunächst vorbei. Auf dem Hof lebt das Mädchen Marie. Sie träumt so vor sich hin und beginnt, ganz in Gedanken und summend umherzutanzen. Sie schaut sich die Blumen an und freut sich an der Natur um sie herum: die Vögel, die Schmetterlinge ...

Dann entdeckt Marie den Dieb, winkt ihm etwas zögerlich zu und beide fangen an, gemeinsam zu tanzen. Der Dieb hat die drohende Gefahr ganz vergessen, so verzaubert ist er von Marie und tanzt mit ihr umher.

Dann kommen die Bestohlene und die Polizisten auf den Hof und der Dieb muss sich schnell wieder verstecken. Sie durchsuchen alles. Da bittet der Dieb Marie, ihm bei der Flucht zu helfen. Sie will ihm gern helfen und beide versuchen zu fliehen, aber der Dieb wird gefasst und ins Gefängnis gebracht. Er wehrt sich verzweifelt. Aber es hilft nichts.

Der Dieb

Er schaut traurig durch die Gitterstäbe. Vor dem Gefängnis steht zunächst noch ganz traurig Marie. Dann aber beginnt sie wieder, ganz allein zu tanzen. Sie fasst den Dieb durch die Stäbe an den Händen und beide tanzen gemeinsam – so gut es eben geht, wenn einer im Gefängnis und der andere draußen ist.

Jetzt geht das Mädchen zu der bestohlenen Frau und bittet sie inständig, den Dieb doch freizulassen. Sie schenkt ihr sogar ihre einzige Kette. Schließlich willigt diese ein.

Der Dieb und das Mädchen tanzen vor Freude und die Dorfbewohner kommen aus ihren Häusern, um dem glücklichen Paar zuzusehen. Doch bald beginnen beide, beim Tanz die Umstehenden zu bestehlen. Zunächst merken diese es nicht, doch bald fällt es ihnen auf. Die Dorfbewohner regen sich furchtbar über so eine Frechheit auf. Die Polizisten werden gerufen. Diese bringen Marie und den Dieb ins Gefängnis.

Doch sie merken es gar nicht. Sie haben nur Augen füreinander und tanzen immer weiter. Endlich stört sie ja kein Gitter mehr.



Der Magier

Musik: „Uranus, der Magier“
aus „Die Planeten“ von Gustav Holst (geschnitten)

Spieldauer: 5:41 Minuten

Klasse: 3 und 4

Rollen:

- Magier
- Gehilfe des Magiers
- König
- drei Minister
- Fee
- Obermagier

Requisiten:

- zwei Zauberhüte
- ggf. ein Zaubertränkebuch



Ausgangsposition: Der Magier und sein Gehilfe stehen vor der Tür, alle übrigen Mitwirkenden stehen zunächst seitlich an der Tafel.

 **Track Nr. 21:** Musik mit Regieanweisungen

 **Track Nr. 22:** nur Musik

Der Magier präsentiert sich dem Publikum. Unter bewundernden Blicken schreitet er durch die Halle. Etwas geduckt und scheu folgt der Gehilfe seinem Herrn.

Magier und Gehilfe gehen die Treppe in den Magierturm hoch. Sie wollen in der Hexenküche des Meisters einen geheimen Trank brauen. Es ist ein weiter Weg. Sie müssen immer wieder verschrauben und sich den Schweiß von der Stirn wischen. Gleich sind sie da. Der Magier öffnet die Tür und beide betreten den Raum.

Der Gehilfe holt geschwind das Zaubertränkebuch aus dem Schrank und reicht es seinem Herrn. Der Magier blättert darin herum und sucht lange, bis er das richtige Rezept gefunden hat. Er deutet auf das Rezept: Ha! Das brauen wir heute. Nun schickt er den Gehilfen immer wieder von rechts nach links, um ihm Kräuter und andere Zutaten aus den Regalen zu holen, während er bedächtig im Topf rührt.

Die Minister erscheinen, um die Arbeit zu begutachten – der Gehilfe versteckt sich ängstlich. Sie versuchen zu kontrollieren, ob der Magier auch alles richtig macht und fühlen sich total wichtig. Dann kommt der König gar selber. Er schaut auch nach dem Rechten und ist etwas ungeduldig. Er möchte wissen, ob der Zaubertrank, den er in Auftrag gegeben hat, funktioniert. Er überlegt, wer vom Zaubertrank probieren soll und schaut seine Minister der Reihe nach an. Dann erblickt er den zusammengekauerten Gehilfen und zeigt auf ihn: Er soll probieren!

Der Gehilfe erschrickt sich, er hat Angst, geht aber doch langsam zum Topf. Der Magier steckt ihm einen Löffel vom Trank in den Mund.

Er steht ganz still. Dann durchzuckt es seine Arme, seine Beine und seinen Körper immer wieder, als ob sie unter Strom stehen würden.

Der Magier

Es hat nicht geklappt! Der Magier ärgert sich. Der Gehilfe muss noch eine Zutat holen. Er rührt noch einmal und verabreicht dem Gehilfen wieder einen Löffel.

Zunächst steht er wieder ganz still. Jetzt beginnen seine Arme zu schaukeln, dann marschiert er wie ein Soldat auf der Stelle und schließlich marschiert er völlig willenlos wie ein Soldat umher. Am Ende schießt er sogar in die Luft.

Der König ist begeistert. Er fordert den Zauberer auf, auch seinen Ministern den Trank einzuflößen. Sobald sie einen Löffel bekommen haben, beginnen sie, der Reihe nach zunächst mit den Armen zu schaukeln, dann mit den Füßen auf der Stelle und schließlich durch den Raum zu marschieren.

Dann fallen sie plötzlich in einen tiefen Schlaf. Eine Fee kommt in den Raum geflogen – angelockt durch ihre angstvollen Träume. Sie geht von Minister zu Minister und auch zum Gehilfen und „hört“ von den Schlafenden, dass sie zu willenlosen Soldaten verzaubert worden sind.

Sie wird immer wütender und beschließt durch reine Gedankenübertragung den Obermagier zu rufen, um ihm von dieser frevelhaften Tat zu berichten.

Der Meister aller Magier erscheint und baut sich groß vor unserem Magier und dem König auf. Er schimpft ganz furchtbar und flößt nun den beiden einen Löffel des Trankes ein. Jetzt beginnen Magier und König zu marschieren. Sie müssen nun selber in den Krieg ziehen und Gehilfe und Minister sind frei.

Die beiden marschieren umher und können nichts dagegen tun. Die Befreiten klatschen begeistert dazu.



Engagiert unterrichten. Begeistert lernen.

Weitere Downloads, E-Books und Print-Titel des umfangreichen AOL-Verlagsprogramms finden Sie unter:

www.aol-verlag.de



AOL
verlag

Hat Ihnen dieser Download gefallen? Dann geben Sie jetzt auf www.aol-verlag.de direkt bei dem Produkt Ihre Bewertung ab und teilen Sie anderen Kunden Ihre Erfahrungen mit.

Impressum

Bühnenreife Pantomime zu klassischer Musik

Sonja Ortmanns studierte an der Folkwang Universität der Künste in Essen. Sie ist seit 20 Jahren Musiklehrerin an verschiedenen Grundschulen. Mit ihrem Mann und ihren drei Kindern lebt sie im bergischen Land.

Bildnachweis: S. 3: Metamorphose Schmetterling © JPS – Fotolia.com (#38380192), S. 4: Schild und Schwerter © Andrey Kuzmin – Fotolia.com (#64945395), S. 8, 9: Dieb © Anthonycz – Fotolia.com (#51045352)

Musiknachweis: „Der Frühling“ (1. Satz, Allegro) aus „Die vier Jahreszeiten“ von Antonio Vivaldi © John Harrison, Wikimedia (Creative-Commons-Lizenz Namensnennung – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 1.0 generisch), Ouvertüre aus „Egmont“ (Op. 84) von Ludwig van Beethoven © Stefano Ligoratti, Wikimedia (Creative Commons Lizenz: Creative Commons Attribution 3.0), Für alle anderen Musikstücke gilt: Mit freundlicher Genehmigung von NAXOS Deutschland – www.naxos.de, Für vollständige Lizenztexte „Creative Commons-Lizenzvereinbarungen“ siehe: <http://aol-verlag.de/creativecommons>

© 2014 AOL-Verlag, Hamburg
AAP Lehrerfachverlage GmbH
Alle Rechte vorbehalten.

Veritaskai 3 · 21079 Hamburg
Fon (040) 32 50 83-060 · Fax (040) 32 50 83-050
info@aol-verlag.de · www.aol-verlag.de

Redaktion: Dr. Sina Hosbach
Layout/Satz: Satzpunkt Ursula Ewert GmbH, Bayreuth
Coverfoto, Schülerfotos: Sonja Ortmanns

Bestellnr.: 10285DA2

Das Werk als Ganzes sowie in seinen Teilen unterliegt dem deutschen Urheberrecht. Der Erwerber des Werkes ist berechtigt, das Werk als Ganzes oder in seinen Teilen für den eigenen Gebrauch und den Einsatz im Unterricht zu nutzen. Die Nutzung ist nur für den genannten Zweck gestattet, nicht jedoch für einen weiteren kommerziellen Gebrauch, für die Weiterleitung an Dritte oder für die Veröffentlichung im Internet oder in Intranets. Eine über den genannten Zweck hinausgehende Nutzung bedarf in jedem Fall der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlages.

Sind Internetadressen in diesem Werk angegeben, wurden diese vom Verlag sorgfältig geprüft. Da wir auf die externen Seiten weder inhaltliche noch gestalterische Einflussmöglichkeiten haben, können wir nicht garantieren, dass die Inhalte zu einem späteren Zeitpunkt noch dieselben sind wie zum Zeitpunkt der Drucklegung. Der AOL-Verlag übernimmt deshalb keine Gewähr für die Aktualität und den Inhalt dieser Internetseiten oder solcher, die mit ihnen verlinkt sind, und schließt jegliche Haftung aus.

Engagiert unterrichten. Begeistert lernen.

AOL
verlag