

marotte-Figurentheater • Karlsruhe

marotte

figurentheater

Theaterpädagogisches Begleitmaterial

Erstellt von: Anja Dittrich

Diese Arbeit entstand im Rahmen der berufsbegleitenden Ausbildung zur Theaterpädagogin
(BUT) an der Theaterwerkstatt Heidelberg

Ritter Parzival



Pädagogisches Begleitmaterial für Schulklassen der Klassenstufe 3 und 4

Anja Dittrich

Gottessauerstraße 18

76131 Karlsruhe

☎ 0721/3528448

Inhaltsangabe:

Einleitung	Seite
Die marotte stellt sich vor	Seite
Das Stück	Seite
Die Spieler	Seite

Vorbereitung:	Seite
Eintauchen in die Zeit der Ritter mit verschiedenen Spielanregungen	

Nachbereitung:	Seite
Vertiefung der Thematik des Stückes	

Allgemeine Informationen zum Theater:	Seite
Quellennachweis:	Seite
Impressum:	Seite
Arbeitsmaterialien:	Seite

Einleitung

Liebe Pädagoginnen und Pädagogen,
wir begrüßen Sie herzlich im marotte - Figurentheater.

Mit diesem Stück zeigen wir, wie ein kleiner Junge zum Ritter wurde. Welche Prüfungen er dabei bestehen musste und wie er sich dabei weiterentwickelte. Es begegnet Ihnen das Mittelalter mit seinen Schattenseiten. Wir erfahren ritterliche Tugenden. Sie erleben die Faszination der Puppen und Ihre Möglichkeiten ...

Zur Mappe:

Dieses pädagogische Begleitmaterial richtet sich an Lehrer der Grundschule. In dieser Mappe finden Sie Anregungen zur Vor- und Nachbereitung des Theaterstückes „Ritter Parzival“. Wir haben einige Übungen und Informationen rund um das Mittelalter zum Ausprobieren für Sie zusammengestellt. Wir wünschen Ihnen viel Spaß beim Erkunden und Erleben unserer Materialmappe.

In der Vorbereitung auf das Stück tauchen wir in die Ritterzeit ein und versuchen durch verschiedene Spiele und Übungen den Kindern einen Eindruck zu verschaffen, wie es im Mittelalter zugeht. Zu jeder praktischen Übung finden Sie eine kleine theoretische Einleitung. Im Anhang befindet sich noch Zusatzmaterial für die Spiele, zum Kopieren oder Ausschneiden.

In der Nachbereitung gehen wir dann auf ein Thema im Stück ein, das eine sehr große Rolle im Leben des Ritters spielte und dieses Thema auch heute immer noch aktuell ist. Wir wollen den Vergleich ziehen von den ritterlichen Tugenden in die heutige Zeit. Auch hier haben wir unsere Ideen zu Papier gebracht und hoffen, dass für Sie etwas dabei ist. Wir wünschen, dass die Vorschläge Ihnen und den Kindern gefallen und freuen uns, Sie bald in unserem Theater begrüßen zu dürfen.

Wenn Sie noch Fragen haben, dann können Sie sich selbstverständlich an uns wenden. Wir helfen Ihnen gerne weiter.

Theaterpädagogin
Anja Dittrich

Die *marotte* stellt sich vor:



Das marotte-Figurentheater besteht seit 1987 mit einer festen Spielstätte in Karlsruhe und bietet ca. 100 Zuschauern Platz. Das Theater wird durch die Stadt Karlsruhe und das Land Baden-Württemberg gefördert. Jährlich werden im Haus ca. 300 Vorstellungen im Kinder- und Abendprogramm gegeben, dazu kommen Gastspiele in ganz Deutschland und Europa. Das Theater arbeitet mit freiberuflichen Künstlern aus dem Genre Figurenspiel, Schauspiel und Musik zusammen.

marotte zeichnet sich durch die Variationsbreite der darstellerischen Mittel und des Repertoires aus. Das Spektrum reicht von der Umsetzung traditioneller Märchenstoffe über die theatralische Version moderner Kinderbücher bis zu experimentellen Stücken. Gespielt wird mit den verschiedensten Figurenarten wie Handpuppen, Tischfiguren, Schattenspiel, Marionetten und Objekten.

Thomas Hänsel (Leitung)



1956 in Neustadt geboren, Studium an der Hochschule für Schauspielkunst Berlin mit dem Abschluss „Diplom-Puppenspieler“. Engagement am Puppentheater Chemnitz, Gründung des Hohnsteiner Puppenspielfestes mit jährlichen Engagements von Figurentheatern. 1987 Gründung des marotte Figurentheaters. Seit 1991 Leiter des marotte Figurentheaters, Regiearbeiten an verschiedenen Theatern.

Das Stück:

Ritter Parzival

Da will ein Junge, der nichts von der Welt kennt, als den Wald, in dem er lebt, um jeden Preis ein Ritter werden. Was muss er dafür tun? Ganz klar: Abenteuer bestehen, mutig sein, kämpfen und siegen! Zunächst aber muss er sich entscheiden: Soll er auf seine Mutter hören oder seinen eigenen Kopf durchsetzen? In der kleinen Welt des Waldes, jedenfalls kann Parzival kein Ritter werden. Also hört er nicht auf seine Mutter und zieht er hinaus in die große Welt. Die aber ist im Mittelalter voller Tücken, Missverständnisse und Gefahren. Zum Hof des König Artus will Parzival. Dort kann er all die berühmten Ritter treffen, von denen er auf seiner Reise gehört hat. Inzwischen sieht er auch schon aus wie ein richtiger Ritter, trägt Rüstung, Schild und Schwert.

Was fehlt also noch? Mut und Tapferkeit, Klugheit und Gelassenheit, Ruhm und Ehre, Freunde und Feinde und die Liebe.

Parzival geht seinen Weg. Er lernt, er kämpft, er liebt.

Fast ist er schon ein vollkommener Ritter, da wird ihm die schwerste aller Aufgaben gestellt, er muss ein Rätsel lösen, an dem bislang alle anderen Ritter gescheitert sind ... (60 min)

Regie: Lisa Augustinowski

Kostüme: Vera Kniss

Bühnenbild: Rainer Schicktanz

Die Spieler:

Claudia Olma



1963 in Karlsruhe geboren, Studienjahr für Schauspiel in Basel, Engagement bei freien Theatergruppen und am Sandkorntheater Karlsruhe. Studium an der Hochschule für Darstellende Kunst und Musik in Stuttgart mit dem Abschluss „DiplomFigurenspielerin“. Seit 1993 am marotte Figurentheater, Regiearbeiten an verschiedenen Theatern, Teilnahme an zahlreichen nationalen und internationalen Theaterfestivals.

Carsten Dittrich



1977 in Oberkirch/Baden geboren, Studium an der Hochschule für Schauspielkunst Berlin mit dem Abschluss „DiplomPuppenspieler“. Schauspieler, Regisseur Stückautor, Fecht- und Bühnenkampfchoreograf, Synchronsprecher und Referent beim Landesverband Deutscher Amateurtheater. Gründer und Mitglied der freien Gruppe „Theater Fiesemadände“ Oberkirch.

Die Regisseurin:

Lisa Augustinowski



geboren, gewachsen, erwachsen in Weimar und Berlin - seit 25 Jahren in Mecklenburg lebend

Schulen

EOS (Abitur und Berufsausbildung als Bibliotheksfacharbeiterin)

Pädagogische Hochschule (Abschluss als Diplomlehrerin für Deutsch und Russisch)

Wege zum Theater – Wege am Theater

1970 – 1971 Volontariat am Theater der Freundschaft Berlin
(heute Theater an der Parkaue)

1976-1997 Dramaturgin am Theater Wismar

1983-1988 Studium der Theaterwissenschaft an der
Theaterhochschule HANS OTTO in Leipzig (Diplom)

1997 Teilnahme am Regieseminar
der CENTRAL SCHOOL OF SPEECH AND DRAMA in London
seit 1998 freiberufliche Regisseurin

zahlreiche Inszenierungen im Figurentheater und Schauspiel für Kinder und Erwachsene an verschiedenen Theatern (u.a. in Karlsruhe, Stuttgart, Frankfurt/Oder, Gera, Bautzen, Neubrandenburg, Schwerin, Rostock, Wismar, Lüneburg)

zahlreiche Stückentwicklungen

2002 Lehrauftrag für Figurentheater (Einzelarbeit)
an der STAATLICHEN HOCHSCHULE FÜR MUSIK
UND DARSTELLENDEN KUNST STUTTGART

Studiengang Figurentheater

2003 erster Preis auf dem 6. Internationalen Schattenspielfestival in Schwäbisch Gmünd für die Inszenierung

"Der Fischer und seine Frau"

(Marotte Figurentheater Karlsruhe/ Paradox Figurentheater Stuttgart)

Interview mit den Spielern und der Regisseurin

Interview

1. Frage geht an die Regisseurin

Nach welchem Konzept bist du bei Parzival vorgegangen?

Antwort: Ich wollte das aus der Geschichte herausziehen, was mich bzw. uns am meisten interessiert. Ich bin auf die Sage „Ritter Parzival“ gestoßen und habe mich gefragt, wie ich sie für Kinder inszenieren könnte. Auch in Bezug auf die Schule. Ich möchte den Kindern mit dieser Sage einen Eindruck vom Mittelalter vermitteln.

2. Frage geht an Claudia Olma

Auf was, im Speziellen, habt ihr euch bei der Kürzung der Sage konzentriert?

Uns war es wichtig, dass wir nah an der Figur von Parzival bleiben. Deshalb haben wir die Ritter der Tafelrunde nur gestreift. Das Stück sollte kindgerecht und überschaulich bleiben. Es wurden viele Figuren herausgestrichen. Bei den inneren Themen steht die Stärke im Vordergrund. Was ist eigentlich Stärke? Bei manchen Figuren musste wir beim Spielen etwas ändern, weil es sonst nicht spielbar gewesen wäre.

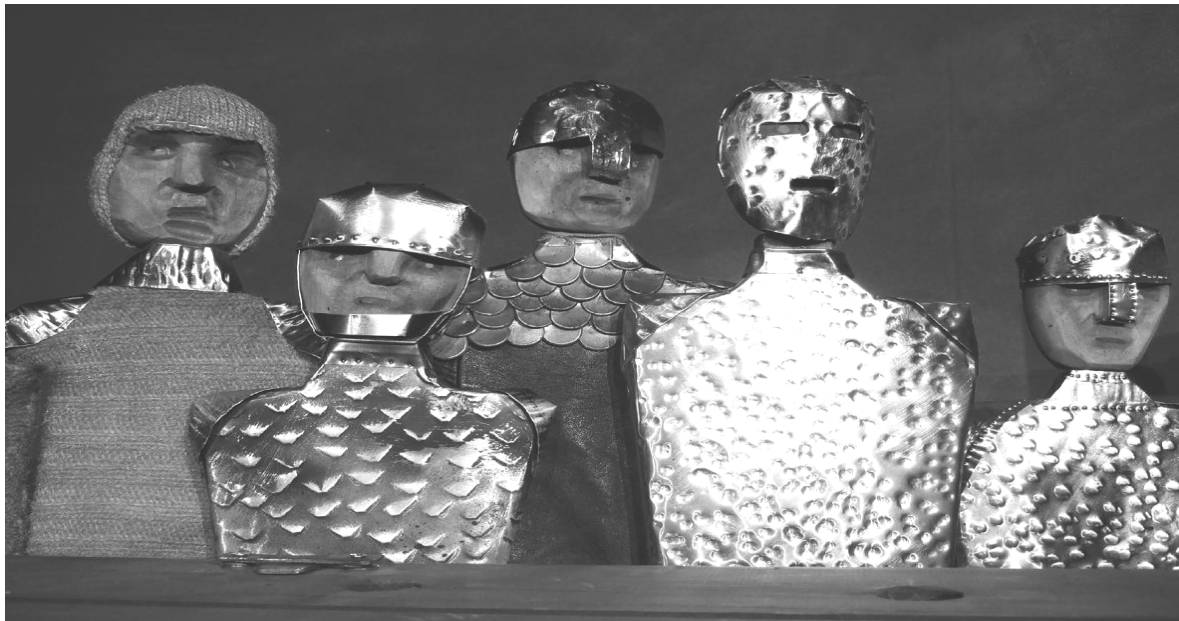
Am Ende einer Aufführung dürfen die Zuschauer die Puppen anschauen. Das Einzige was wir nicht zeigen ist der „Heilige Gral“, um nicht eine Illusion zu zerstören.

3. Frage geht an Carsten Dittrich

Wie seid ihr auf die Figur des „Gimli“ gekommen?

Wir hatten uns vor den Proben zusammengesetzt, um u.a. zur Einstimmung eine Hörspielfassung von „Ritter Parzival“ zu hören. Hörspiele sind in der Regel (durch ihre zeitliche Begrenzung) sehr gute Zusammenfassungen einer Geschichte. In dem Hörspiel stießen wir dann auf die Figur des Gimli. Wir haben uns schließlich ebenfalls für diese Nebenfigur entschieden. So genannte „Sidekicks“ stellen immer ein gutes Bindeglied zwischen dem Hauptdarsteller und dem Publikum dar. Er ist der lustiger Gefährte an Parzivals Seite, der das ernste Thema durch humorvolle Kommentare auflockert und das Geschehen auf der Bühne kommentieren kann.

V o r b e r e i t u n g :



In der Vorbereitung auf das Stück geht es darum, dass die Klasse sich mit dem Thema „Mittelalter“ vertraut macht.

Mittelalter nennen wir die Zeit zwischen dem Ende des Römischen Reiches um 500 und dem Beginn der Renaissance im 15. Jahrhundert.

Mit dem Mittelalter verbinden wir- Ritter und Ritterturniere, Burgen und Hungersnöte, große Armut und fürchterliche Seuchen.

Wir tauchen nun ein, in die Zeit der Ritter:

!Kinder im Mittelalter

Kinder mussten im Mittelalter schon sehr früh im Haushalt helfen. Bis zu ihrem siebten Lebensjahr durften sie jedoch auch spielen. Sie spielten z.B. Blinde Kuh, Fangen und Verstecken oder vergnügten sich mit Reifen, Ball, Stelzen, Kreisel, Murmeln oder Steckenpferde. Die Puppen waren aus Holz, Ton oder Stroh. Jungen und Mädchen wurden bis zu ihrem siebten Geburtstag gemeinsam erzogen. Danach lernten Mädchen bei ihrer Mutter, wie man einen Haushalt führt, Essen zubereitet und Kleidung herstellt. Adelige Mädchen lernten meist auch singen, lesen und schreiben und wurden im heiratsfähigen Alter, mit 15 Jahren, häufig an den Hof des Landesfürsten geschickt, um dort ihre gesellschaftliche Ausbildung zu vollenden und einen guten Mann kennen zu lernen. Die Wahl des Ehepartners trafen allerdings die Eltern.

Die Jungen mussten ab ihrem siebten Lebensjahr auf dem Acker mithelfen, ihre Ausbildung zum Geistlichen in einer Klosterschule beginnen oder sie wurden Page bei einem Ritter. Auch ein Handwerk konnten sie erlernen.



Hier zwei Spiele aus dem Mittelalter zur Auswahl:

1. Spiel zum warm werden:
Reiter vom Pferd ziehen

Reitpferde waren ein kostbarer Besitz, der den Adligen vorbehalten war. Die Ritter kämpften vom Pferd aus.

Material: Bänder, zur Schlaufe verknoten, Gürtel

Eine Mannschaft besteht aus drei Mitspielern. Zwei sind das Pferd, einer der Reiter. Ein „Pferdspeler“ steht aufrecht. Er hat einen Gürtel um die Taille gebunden. Ein Zweiter hält sich in gebeugter Haltung am Gürtel des Vordermannes fest und kann so den „Reiter“ auf seinem Rücken tragen. Die zweite Mannschaft hat sich ebenso aufgebaut. Beider Reiter halten sich mit der linken Hand an der Schulter des „Pferdes“ fest, in der rechten Hand halten sie eine Schlaufe. Sie versuchen auf ein Signal hin, die Schlaufe des Gegners zu fassen und ihn vom Pferd zu ziehen.

2. Spiel:

Kaiser, König, Edelmann

Im Mittelalter gab es eine fest gefügte Ordnung, die nur selten von Einzelnen durchbrochen werden konnte. Im Spiel genügte dafür ein Ball. Die Kinder besorgten sich als Ball eine Schweinsblase und bliesen sie auf. Stand Leder zur Verfügung, wurde es zu einem Ball zusammengenäht und mit Federn ausgestopft.

Material: gewöhnlicher Gummiball oder selbst gemachter Ball aus Lederlappen; Steine oder Murmeln zum Auslosen

Jedes Kind zieht einige Meter entfernt vom nächsten einen Kreis auf dem Boden. Nun werden die Titel der Plätze ausgelost: Kaiser, König, Edelmann, Bürgerin, Bäuerin, Bettelmann. Sind es mehr als 6 Spieler kommen weitere Personen dazu, z.B. Sänger, Ritter, Knappe, Bischof, Mönch, Papst ... Jedes Kind markiert seinen Platz mit den Anfangsbuchstaben also KAiser, KÖnig, BEttler, BAuer ... Der Kaiser fängt an und wirft den Ball einem Mitspieler zu. Fängt dieser nicht, muss er seinen Platz verlassen, um den Ball zu holen. Dann können die im Rang unter ihm Stehenden versuchen, seinen Platz zu besetzen. So rückt z.B. der Bettelmann auf den Platz der Bäuerin und diese kommt auf den untersten Rang. Wird der Ball gefangen, kann er sofort weitergeworfen werden, möglichst auf einen Rang höheren Spieler. Sie entscheiden selbst, wann Sie das Spiel beenden möchten.

Was verbinden die Schüler mit dem Thema,
Mittelalter?



Assoziationskreis:

Material: Stuhlkreis stellen oder Stühle zu einem Zuschauerraum stellen, sodass eine Bühne entsteht.

Eine Person steht auf der Bühne/im Kreis. Die anderen Personen sitzen im auf den Stühlen. Die Person auf der Bühne nennt eine Figur oder Gegenstand, die ihr zum Thema Mittelalter einfällt, (z. B. Ritter, Burg, Bauer...) und stellt sich in eine selbst gewählte Position, die der gewählten Figur/Gegenstand entspricht. Die Person bleibt im „Freeze“ stehen (Freeze: wie eingefroren verharren). Eine andere Person nennt eine Figur oder einen Gegenstand, der zu der Figur oder zu dem Gegenstand auf der Bühne passt, und positioniert sich dementsprechend dazu. Eine dritte Person kommt hinzu.

z.B. 1. Kind: „Ich bin eine Burg“.

2. Kind „ich bin die Zugbrücke der Burg“, 3. Kind „ich bin das Burgfräulein“. 1. Kind „ich nehme die Zugbrücke mit“. Kind Nr. 3 sucht sich eine neue Figur oder einen Gegenstand aus. Die Kinder 1 und 2 setzen sich wieder hin. Dann geht es wieder von vorne los. In den meisten Fällen brauchen die Kinder ein bis zwei Durchgänge, bis sie warm werden.

Sie entscheiden selbst, wie lange Ihre Schüler das Spiel spielen. In der Regel wiederholen sich gegen Ende die Personen oder die Gegenstände. Das ist dann ein guter Zeitpunkt, um aufzuhören.

*!Leben im Mittelalter**Von Beruf: Ritter*

Berittene Krieger waren zu Fuß kämpfenden Soldaten weit überlegen und wurden für die Sicherung des Landes immer wichtiger. Eine Rüstung und ein Streitross kosteten im 8. Jahrhundert allerdings so viel wie 45 Kühe, das der Rinderbestand eines ganzen Dorfes!

Ein Ritter sollte mutig sein, tapfer und seinem Herrn treu ergeben sein. Er sollte den christlichen Glauben und die Kirche schützen, nach den Gesetzen Gottes leben und Arme und Schwache verteidigen.

Wie wurde der Ritter erzogen?

Im Alter von sieben Jahren wurde aus dem Kind der >Page<, der Junge kam aus der Obhut der Frauen und übergang in die Obhut der Männer. Der Page erlernte nun das Ritter-ABC: Reiten, Schwimmen, Bogenschießen (für die Jagd), Faustkampf und Vogelfallen aufstellen. Diese Ausbildung erhielt der Page entweder vom Vater, von den Brüdern oder von einem bestellten Erzieher.

Im Alter von vierzehn Jahren wird der Page zum >Knappe<. Jetzt beginnt die Ausbildung bei einem Ritter. Deshalb musste der junge Page das Elternhaus verlassen.

Das Ziel der Knappen-Ausbildung war es, den vollkommenen Ritter heranzubilden. Er lernte verschiedene Kampftechniken: Anrennen mit der Lanze sowie der Kampf mit dem Schwert, Streitkolben oder Streitaxt. Von einem Knappen wurde auch erwartet, dass er seine Manieren verfeinerte. Ein wohlerzogener Knappe musste tanzen und hofieren können; auch muss er das Bredspiel (Brettspiel) verstehen.

Wie wurde der Knappe in den Ritterstand aufgenommen?

Hatte eine Knappe seine militärischen Fähigkeiten voll entwickelt und hatte er auch seine Charakterfestigkeit unter Beweis gestellt, dann konnte er zum Ritter >promaviert< (befördert) werden. Das geschah durch die so genannte >Schwertleite<. In der Regel war der Knappe zu diesem Zeitpunkt 21 Jahre.

Der zukünftige Ritter besuchte die Kirche, dort wurde seine Waffe gesegnet und dann legte der Fürst ihm die Sporen an und band ihm das Schwert um.



Rollenspiel: Die Schwertleite

Material: gelbes Tuch; <Pergamentrolle>; je Knappe ein Schwert

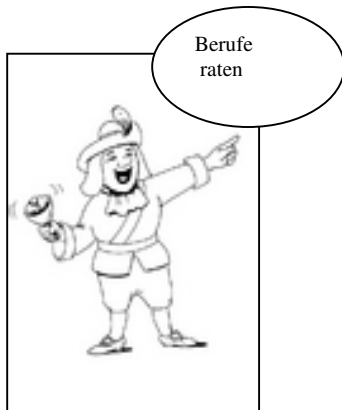
Der Fürst legt ein großes gelbes Tuch um die Schultern und liest den versammelten Knappen die ritterlichen Gebote von dem Pergament vor:

Text siehe Arbeitsmaterialien (Kopiervorlage)

Anschließend erhält jeder kniende Knappe einen leichten Schlag mit der flachen Schwertklinge auf die Schulter, und das Schwert wird ihm übergeben.

!Berufe im Mittelalter

Die Menschen auf dem Land waren Selbstversorger und zum Teil auch die Menschen in den Städten. Die örtlichen Handwerker stellten alles her, was an Gütern für den täglichen Gebrauch nötig war: Kleidung, Möbel, Werkzeug und alles, was man für den Hausbau brauchte. Bäcker und Metzger verarbeiteten Korn und Fleisch zu Brot und Wurst. Mit der Zeit spezialisierten sich die Handwerker immer mehr, weil sie einen immer größeren Kundenkreis bedienen mussten. Jedes städtische Handwerk war streng durchorganisiert. Die Meister gaben ihre Söhne bei einem anderen Meister in die Lehre, die bis zu fünf Jahre dauerte. Auf die Lehre folgte die Gesellenzeit. Die Gesellen gingen im Spätmittelalter „auf die Walz“, also auf die Wanderschaft. Damit ein Geselle Meister werden konnte, musste erst einmal eine Meisterstelle frei werden. Er musste dann eine besondere Arbeit abliefern, das „Meisterstück“ und sich vom Zunftmeister über sein Wissen prüfen lassen.



Pantomime: Berufe raten

Material: Bilderkarten (siehe Anhang), der mittelalterlichen Berufe

Erstellen von eigenen Karten mit Symbolen, heutiger Berufe

Vorbereitung:

Die Klasse wird in zwei Gruppen aufgeteilt. Jede Gruppe erhält fünf mittelalterliche Berufskarten und fünf Karten zu den modernen Berufen. Mit den Schülern die Bedeutung der einzelnen Berufe durchgehen, sollten noch Unklarheiten sein. Dieses Spiel kann je nach Gruppengröße angepasst werden, indem einfach weniger Berufe ausgesucht und verteilt werden.

Eine Gruppe wählt einen Spieler (die Schüler sollten sich abwechseln) aus. Dieser stellt einen Beruf pantomimisch dar. Die eigene Gruppe muss nun raten. Die Gruppe, die am Schluss am wenigsten Zeit zum Raten benötigt hat, ist der Sieger. Das ganze Spiel kann natürlich auch ohne Zeitmessung gespielt werden.

!Festgelage und Hungersnöte

Nur eine gute Ernte stellte sicher, dass die Menschen einen Winter ohne Hunger überstehen konnten. Im Mittelalter gab es häufig Missernten und dadurch Hungersnöte. Die einfachen Leute aßen Brot und Getreidebrei, dazu etwas Gemüse oder Obst, Pilze und Beeren. Fleisch gab es nur sehr selten.

Zu einem Festessen bei Adligen gehörten dagegen große Mengen Fleisch, Wildbret und Fisch.

Um Speisen für den Winter haltbar zu machen, wurde Obst, Pilze und Gemüse getrocknet oder in Honig und Essig eingelegt. Fleisch und Fisch wurden eingesalzen oder geräuchert. Milch verarbeitete man zu gesalzener Butter und Hartkäse.

Gewürzt wurde vor allem mit Kräutern aus dem eigenen Garten oder aus dem Wald. Reiche Leute konnten sich auch exotische Gewürze aus fernen Ländern leisten. Mit Zimt, Pfeffer, Safran, Ingwer oder Mohn versuchte man den unangenehmen Geschmack von altem Fleisch zu überdecken.

Die Menschen tranken das Wasser aus Brunnen und Quellen, die Milch von Kühen und Ziegen sowie Wein und Bier. Im Sommer gab es auch Obstsäfte.

Ein Rezept zum Ausprobieren: Arme Ritter (siehe Arbeitsmaterialien)

Wir hoffen nun, dass Ihnen die kleine Materialauswahl gefallen hat und sie für Ihre Klasse etwas gefunden haben, womit Sie sich auf das Stück einstellen konnten. Ihre Klasse und Sie haben die Möglichkeit nach dem Theaterstück die Puppen anzuschauen. Nach dem Stück stehen Ihnen die Puppenspieler für Ihre Fragen zur Verfügung.

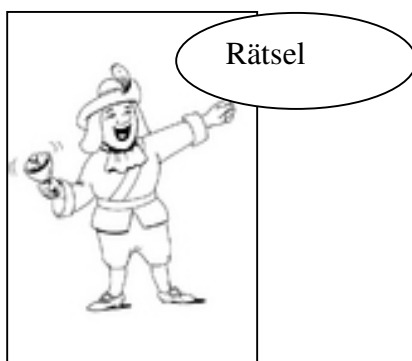
N a c h b e r e i t u n g :



Vertiefung der Thematik des Stückes:

In der Nachbereitung geht es uns darum, dass die Inhalte des Stückes vertieft werden. Auch hier haben wir verschiedene Möglichkeiten dafür für Sie ausgesucht und hoffen, dass für Sie das Richtige dabei ist. Viel Spaß dabei.

Die Einführung in die Nachbereitung möchten wir gerne mit einem Kreuzworträtsel zum Theaterstück beginnen.



Material: Kopiervorlage aus dem Anhang entnehmen und für jeden Schüler kopieren oder gemeinsam lösen. Variabel, je nach Gruppengröße.

Die Antworten können in das Raster eingefügt werden. Auf diese Weise entsteht das Lösungswort.

1. Frage

Wie hieß Parzivals Mutter?

2. Frage

Wo lebte Parzival mit seiner Mutter?

3. Frage

Was wollte Parzival werden?

4. Frage

Als was verkleidete seine Mutter Parzival, als er sich auf den Weg zu König Artus machte?

5. Frage

An welcher Krankheit starben im Mittelalter sehr viele Menschen?

6. Frage

Wie hieß der Hüter des Heiligen Grals?

7. Frage

Von wem wurde Parzival zum Ritter geschlagen?

Wenn alle Antworten richtig eingetragen wurden, dann sollte das Wort „Stärke“ (Stärke) entstehen.



Das Lösungswort ist nun bekannt und damit geht es auch gleich weiter.

Zu den unten genannten Fragen sollen die Kinder Antworten stichwortartig auf Zettel schreiben. (Ca. Din A5, dicker Stift). Die Kinder können in 4er oder 5er Gruppen arbeiten. Jede Gruppe stellt ihr Ergebnis im Plenum vor.

Beispielfragen:

Was ist Stärke?

Was ist Stärke für mich?

Wann bin ich stark?

Wie kann Stärke aussehen?

Das Ergebnis kann nun in einer Gesprächsrunde besprochen werden.



Standbilder mit Foto:

Nach der Diskussionsrunde gehen die Kinder wieder in ihre 4er oder 5er-Gruppen zurück und suchen sich von den gefundenen Begriffen einen aus, den sie z.B. für die Klasse besonders wichtig finden.

Diesen Begriff versuchen die Kinder nun in einem Standbild nachzustellen. (Z.B. Stärke ist für mich niemanden auszulachen, weil er anders ist. In einer Gruppe von 5 Kindern könnte

das so aussehen, dass ein Kind isoliert dasteht und die anderen lachend mit dem Finger auf dieses Kind zeigen). Die Standbilder können fotografiert werden und dann im Klassenzimmer aufgehängt werden.

!Die Rittertugenden:

Meine Definition von Stärke:

Stärke zeigen ist für mich, wenn sich eine andere Person auf mich verlassen kann. Wenn ich hilfsbereit bin. Wenn ich jemandem zuhöre, dem es schlecht geht. Wenn ich tröste. Stark sein bedeutet nicht alleine stark sein zu müssen. Stark sein bedeutet sich Hilfe zu holen, wenn man es alleine nicht schafft.

In wie weit steht das Thema „stark sein“, in Verbindung mit den ritterlichen Tugenden?

Das ritterliche Tugendsystem entstand über Jahrhunderte. Es ergeben sich drei Gruppen von Rittertugenden. Die dritte Gruppe haben wir ausgesucht, um diese mit den Ergebnissen von den Kindern zu vergleichen.

Tugenden, die aus dem Aufblühen des kulturellen Lebens stammen:

- *maßvoll und besonnen handeln*
- *ausgeglichen und gelassen sein*
- *stetig und beharrlich das angestrebte Ziel verfolgen*
- *Großmut und Freigiebigkeit zeigen*
- *Sich gegen jedermann höflich benehmen*
- *Wohlerzogen auftreten*
- *Sich gegen Frauen ehrerbietig betragen*

Die Kinder können nun in 4er oder 5er- Gruppen zusammen gehen und denken sich zu einer der Tugenden eine kleine Szene aus, die man auf die heutige Zeit ebenso anwenden kann. Die Kinder können entweder selbst wählen, welche Tugend sie nehmen oder Sie geben jeder Gruppe etwas vor.

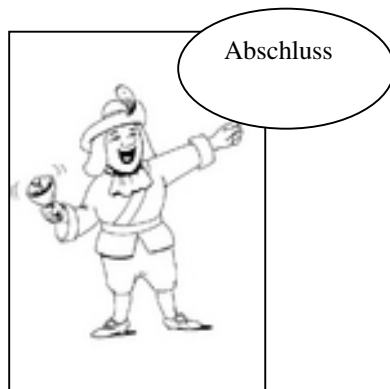
Z.B. In welcher heutigen Situation müssen sie höflich sein oder großmütig ... Es wäre gut dabei, wenn jede Gruppe einen kleinen Raum zum Proben hätte. Der Raum muss nicht groß sein. Wenn das nicht möglich ist, dann können die Gruppen sich im Raum verteilen. Wenn alle fertig sind, so nach ca 15 bis 20 min. präsentieren die Gruppen ihre Ergebnisse.

(Wenn die Ritter nicht im Kampf waren, so hatten sie doch einiges zu tun. Sie waren für den Schutz ihrer Untertanen oder Ihrer Herrin verantwortlich).

Bei dem folgenden Spiel ist es so, dass immer eine Person die Verantwortung für alle anderen hat und aufpassen muss, dass niemandem etwas passiert.



Alle Kinder stehen hintereinander und halten sich beim Vordermann an den Schultern fest. Der Erste in der Schlange ist der Kopf. Der Rest in der Schlange bildet den Schwanz. Alle Kinder, bis auf den Kopf, schließen die Augen. Der Kopf der Schlange führt nun die anderen durch den Raum. Hierbei muss der Kopf immer darauf achten, dass dem Rest der Gruppe nichts passiert. Er hat nun die Verantwortung. Er kann sich im ganzen Gebäude bewegen oder auf einem Barcour in der Turnhalle. Die Schlange darf dabei nicht zerbrechen. Der Pädagoge ist in dieser Übung außen und gibt ein Zeichen, wann gewechselt wird. Jedes Kind übernimmt einmal die Rolle des Kopfes und übernimmt somit die Verantwortung für die Gruppe.



An dieser Stelle können Sie auch nochmal das Spiel aus der Vorbereitung machen „Reiter vom Pferd ziehen“ oder

Jedes Kind hat die Möglichkeit sich sein eigenes Wappen zu gestalten:

Wann genau die Wappen entstanden sind, weiß niemand. Das Wort leitet sich aus „Waffen“ ab. Neben dem Schild wurden auch Lanze, Helm, Pferdedecke mit den eigenen Farben und

Symbolen bemalt. Löwe und Leopard bedeuteten Mut, das Wildschwein Kraft, der Schwan Schönheit; andere Wappenbilder standen für den Familiennamen, z. B. zwei Barben (Fische) für die Familie Barby. Sie können auch gerne ein Klassenwappen gestalten. Je nach Klassengröße könnte das schwer werden. Dafür kann man die Kopiervorlage größer kopieren.

Die Vorlage für das Wappen finden Sie im Anhang.

Vielen Dank, dass Sie sich für unser Haus entschieden haben.

Informationen für Veranstalter

Bühnenbedingen für dieses Stück: www.marotte-figurentheater.de

Plakatvorlage (PDF-Datei): Down_Load auf www.marotte-figurentheater.de

Plakat für Gastspiele (Ansichtsexemplar), Originalmaß 30x60 cm.

Wird auf Wunsch zugeschickt, 10 Stück gratis, jedes weitere 0,50 €.

Anhang/Arbeitsmaterialien:

Spruch zur Schwertleite

Sei treu und beständig,
sei freigiebig und demütig,
sei mutig voller Güte,
achte auf dein Benehmen,
sei mächtig zu den Herren,
wohltätig zu den Armen.
Umgebe dich mit Weisen,
fliehe überall die Törichten,
vor allem liebe Gott,
richte weise gemäß seinem
Gebot.

Rezept:

Arme Ritter (6 Stück)

300 ml Milch

2 Eier (Größe M)

50 g Zucker

*6 etwa 1½ cm dicke Scheiben
Kastenweißbrot (2 bis 5 Tage alt)*

*50 g Butterschmalz oder
5 EL Speiseöl,
z.B. Sonnenblumenöl*

Milch mit Eiern und Zucker verschlagen. Weißbrotscheiben in eine Schale legen, mit der Eiermilch übergießen und einweichen lassen (dabei 1 bis 2 mal vorsichtig wenden), bis die Milch aufgesogen ist (die Scheiben dürfen nicht zu weich werden).

Etwas Butterschmalz oder Öl in einer beschichteten Pfanne zerlassen. Die Brotscheiben darin portionsweise bei mittlerer

Hitze von beiden Seiten etwa 8 Min. knusprig braun braten. Die armen Ritter heiß servieren.

Guten Appetit

Mittelalterberufskarten

Töpfer



Färber



Tischler



Schneider

Mittelalterberufskarten



Schreiber



Weber



Fuhrmann



Gerber

Mittelalterberufskarten



Sackträger



Hufschmied



Rätsel:

1. Frage

	4								7
--	---	--	--	--	--	--	--	--	---

2. Frage

--	--	--	--

3. Frage

					5
--	--	--	--	--	---

4. Frage

	3		
--	---	--	--

5. Frage

			2
--	--	--	---

6. Frage

							1
--	--	--	--	--	--	--	---

7. Frage

6						—
---	--	--	--	--	--	---

--	--	--	--	--