ERZÄHL THEATER
KAMISHIBAI
Hase und Igel®

Brüder Grimm · Astrid Krömer · Wolfgang Slawski

Dornröschen

Prinzessin Dornröschen soll an ihrem fünfzehnten Geburtstag in einen tiefen Schlaf fallen. Kann sie verhindern, dass der böse Zauber sich erfüllt?

Grimms Märchen für das Erzähltheater:
- 7 Erzählkarten in szenischer Abfolge
- lebendiges und interaktives Erzählen
- zur Förderung der Sprachkompetenz
- für kleine und große Kindergruppen

Hase und Igel® Erzählkarte ② Dornröschen © 2019 Hase und Igel Verlag GmbH, München

Hase und Igel® Erzählkarte ④ Dornröschen © 2019 Hase und Igel Verlag GmbH, München

ERZÄHL THEATER KAMISHIBAI
Hase und Igel®

Dornröschen

erzählen mit dem Kamishibai

Das traditionelle japanische Kamishibai ist ein Erzähltheater, das zahlreiche kreative Einsatzmöglichkeiten bietet. Der besondere Reiz, der von dem geheimnisvollen Holzkasten ausgeht, zieht Kinder aller Altersklassen in seinen Bann.

Vorbereitung:
Stellen Sie das Kamishibai bei guter Beleuchtung in Augenhöhe der Kinder auf. Legen Sie die Karte mit dem Titelbild beiseite, sortieren Sie die Bildkarten nach Nummern und stecken Sie sie in die Öffnung des Kastens. Platzieren Sie die Karte mit dem Bühnenvorhang an erster Stelle.

Und so geht's:
- Stellen Sie sich seitlich vom Kamishibai auf und legen Sie dieses Blatt mit der Vorderseite gut sichtbar vor sich hin. So haben Sie sowohl die Kinder als auch die Erzählkarten und die Texte gut im Blick.
- Leiten Sie die Vorführung jedes Mal mit dem gleichen akustischen Signal ein – so wissen die kleinen Zuschauer, dass es losgeht. Das kann beispielsweise mit einer Triangel, einer Klangschale oder einem Gong geschehen.
- Heben Sie den Vorhang und beginnen Sie mit dem ersten Bild. Sie können sich bei der Präsentation der Geschichte an der Textvorlage orientieren oder mit eigenen Worten erzählen. Wenn Sie ohne Textvorlage arbeiten und Sie die Kinder zu den Bildern fabulieren lassen, geben Sie ihnen genügend Zeit zu beschreiben, was sie sehen oder vermuten, und ihre Gedanken zu entfalten.
- Je lebendiger und emotionaler Sie erzählen, desto mehr Freude bereitet die interaktive Vorführung den Kindern. Beziehen Sie Instrumente mit ein, arbeiten Sie mit Gesten, verschiedenen Stimmlagen und Geräuschen.
- Sobald Sie die erste Szene präsentiert haben und auch die Kinder keine Fragen mehr haben, ziehen Sie das Bild heraus und stecken es hinter die anderen Erzählkarten – zum Vorschein kommt das nächste Bild.
- Wenn Sie die Geschichte zu Ende erzählt haben, fällt der Vorhang wieder und Sie beenden die Vorführung mit dem gleichen akustischen Signal wie zu Beginn.

Tipps:
- Lassen Sie die Kinder eigene Geschichten erfinden, illustrieren und präsentieren. Gut geeignet sind bekannte Märchen oder einfache Reihengeschichten mit Tieren.
- Um eine bessere Haltbarkeit der selbst gestalteten Erzählkarten zu gewährleisten, bietet es sich an, die Bilder zu laminieren.

Erzählkarte ①

Vor Zeiten waren ein König und eine Königin, die wünschten sich ein Kind und kriegten immer keins. Als die Königin dann ein Mädchen gebar, veranstaltete der König ein großes Fest. Er lud nicht bloß seine Verwandten und Bekannten, sondern auch die weisen Frauen dazu ein, damit sie dem Kind nur Gutes wünschten. Es waren ihrer dreizehn in seinem Reich, weil er aber nur zwölf goldene Teller hatte, so musste eine von ihnen daheimbleiben.

Erzählkarte ②

Die weisen Frauen beschenkten das Kind mit Tugend, Schönheit, Reichtum und mit allem, was auf der Welt zu wünschen ist.
Als elf Frauen ihre Sprüche getan hatten, trat plötzlich die dreizehnte herein und rief: „Die Königstochter soll sich in ihrem fünfzehnten Jahr an einer Spindel stechen und tot hinfallen."
Alle waren erschrocken und der König befahl sogleich, jede Spindel im Reich zu verbrennen.
Da trat die zwölfte Frau hervor, die ihren Wunsch noch übrig hatte. Und weil sie den bösen Spruch nur mildern konnte, sagte sie: „Es soll aber kein Tod sein, sondern ein hundertjähriger Schlaf."

Erzählkarte ③

An dem Mädchen aber wurden die Gaben der weisen Frauen erfüllt. Es war schön, freundlich und verständig. An dem Tag, als die Prinzessin fünfzehn Jahre alt wurde, ging sie allein im Schloss umher und kam an einen alten Turm. Sie stieg hinauf bis zu einer kleinen Tür. Dahinter saß eine alte Frau mit einer Spindel und spann emsig ihren Faden.
„Guten Tag, altes Mütterchen", sprach die Königstochter, „was machst du da?"
„Ich spinne", sagte die Alte.
„Was ist das für ein Ding?", fragte das Mädchen und griff zur Spindel. Da ging der Zauberspruch in Erfüllung und es stach sich in den Finger. Im selben Augenblick fiel es auf das Bett nieder, das da stand, und lag in einem tiefen Schlaf.

Erzählkarte ④

Und dieser Schlaf verbreitete sich über das ganze Schloss. Der König und die Königin, die eben heimgekommen waren, schliefen ein und mit ihnen der ganze Hofstaat und alle Tiere. Der Koch, der den Küchenjungen, weil er einen Fehler gemacht hatte, packen wollte, schlief, ebenso wie die Magd vor dem Huhn, das sie gefangen hatte. Das Feuer im Herd wurde still und der Wind legte sich. Rings um das Schloss aber wuchs eine Dornenhecke, bis nichts mehr davon zu sehen war.

Diesen Titel gibt es auch als Geschenkheft
in der Reihe „Igelhefte"
(Hase und Igel Verlag: ISBN 978-3-86760-293-8).

© 2019 Hase und Igel Verlag GmbH, München
www.hase-und-igel.de
Illustrationen: Astrid Krömer / Wolfgang Slawski, Lektorat: Verena Sangu

GTIN 42 6050583 099 1
4 260505 830991