

# „Das tapfere Schneiderlein“

Begleitmaterial zur  
Nachbereitung des  
Vorstellungsbesuches



Begleitmaterial zu „Das tapfere Schneiderlein“

## **Liebe Pädagog\*innen!**

Das vorliegende Begleitmaterial zu „Das tapfere Schneiderlein“ bietet Ihnen Impulse und Ideen zur weiterführenden Auseinandersetzung mit dem Stück und der Inszenierung. Wir möchten Ihnen und Ihren Schüler\*innen Anregungen bieten, sich diesem musikalisch zu nähern.

Die Übungen bieten die Möglichkeit, mit den Schüler\*innen verschiedene musikalische Erzählweisen und gruppenspezifische Prozesse zu erforschen. Dabei spielt das Aufeinander Hören und das gemeinsame Zusammenspiel genauso eine Rolle, wie das Experimentieren mit Stimme und Instrumenten, das rhythmische und chorische Sprechen sowie die Verbindung von Musik, Schauspiel und Bewegung/Tanz.

Wir wünschen Ihnen viel Freude dabei!

Das Team der Theaterpädagogik des ATZE Musiktheater

Kontakt: [tp@atzeberlin.de](mailto:tp@atzeberlin.de)

**Inhalt:**

- 1) Einstimmen**
  - 2) Einsetzen**
  - 3) Musikalische Gespräche**
  - 4) Tierlaute**
  - 5) Sieben auf einen Streich**
  - 6) Unterwegs**
  - 7) In der Riesenhöhle**
  - 8) Musikalische Wesen**
  - 9) Das Fest am Königshof**
  - 10) Finale im Fünfertakt**
- Anhang**
- Literaturhinweise**

## 1) Einstimmen

**Zeitliche Dauer:** 10-20 Minuten

**Info zur Übung:** In dieser Übung wird das Prinzip des Instrumente Stimmens auf die musikalische Arbeit mit der Gruppe übertragen. Die Gruppe stimmt sich aufeinander ein, mit ihren Stimmen und/oder Instrumenten. Wichtig ist nicht das klangliche Resultat an sich, sondern das aufmerksame Aufeinander Hören.

**Bezug zum Stück:** „Das tapfere Schneiderlein“ beginnt mit dem Auftritt der vier Musiker\*innen, die wie in einem „richtigen“ Konzert zuerst ihre Instrumente stimmen.



## Ablauf:

### Variante 1, mit der Stimme:

- Setzt oder stellt euch in einen Kreis, sodass ihr euch alle gut sehen und hören könnt.
- Atmet dreimal gemeinsam tief ein und aus.
- Atmet gemeinsam ein. Beim Ausatmen macht ihr alle einen Klang oder ein Geräusch mit eurer Stimme, so lange, wie der Atem reicht. Denkt nicht drüber nach, sondern lasst einfach eure Stimme und euren Körper entscheiden, was für ein Klang entsteht, alles ist willkommen. Wiederholt diesen Ablauf ein paar Mal. Öffnet nach und nach eure Ohren für den Gesamtklang der Gruppe.
- Spielregel wie oben, aber diesmal lasst ihr beim Ausatmen gesungene oder gesummte Töne erklingen. Bei den ersten Malen klingen vermutlich viele verschiedene Töne gleichzeitig. Wiederholt diesen Ablauf und versucht nun, von Mal zu Mal immer mehr zu einem gemeinsamen Klang zu finden. Es muss nicht derselbe Ton sein, aber das Ziel ist, als Gruppe zu harmonieren. Was das bedeutet, entscheidet ihr mit eurem Gehör.
- *Erweiterung:* Wenn ihr diesen gemeinsamen Klang gefunden habt - euren gemeinsamen Gruppen-Stimmklang - werdet gemeinsam lauter und leiser. Um euch zu helfen, kann sich ein\*e Dirigent\*in in die Mitte des Kreises stellen: Arme hoch bedeutet "lauter werden", Arme runter bedeutet "leiser werden". Habt ihr

noch andere Ideen, wie man diesen Gruppenklang verändern kann?

**Variante 2, mit Instrumenten:**

- Sucht euch jeweils ein Instrument, mit dem ihr auch leise spielen könnt.
- Entscheidet euch für einen interessanten Klang, den ihr auf eurem Instrument spielen könnt.
- Jetzt beginnt euer Einstimmen: Entscheidet euch, wer anfängt und in welche Richtung ihr im Kreis einsetzt (mit oder gegen den Uhrzeigersinn), und beginnt dann gemeinsam in Stille. Das erste Kind setzt ein und spielt seinen leisen Klang in Dauerwiederholung. Danach setzt das Kind daneben ein und fügt seinen leisen Klang hinzu, ebenfalls in Dauerwiederholung. So geht es reihum im Kreis, bis alle spielen. Wichtig: spielt immer nur so laut, dass ihr alle Instrumente gleich gut hören könnt!
- Wenn alle Kinder eine Weile gespielt haben, hört das Kind, das angefangen hat, auf zu spielen; dann das zweite, dann das dritte, etc.; bis am Ende nur noch das Instrument zu hören ist, das zuletzt eingesetzt hat, und schlussendlich ebenfalls aufhört. Hört der Stille am Ende zu.
- *Variante:* Um sicher zu gehen, dass alle Instrumente gleich laut sind, kann ein Kind in die Mitte des Kreises gehen und von dort aus Zeichen geben, welche Instrumente lauter oder leiser spielen sollen, sodass eine ausgewogene Mischung aus allen Klängen entsteht.



## 2) Einsetzen

**Zeitliche Dauer:** 10-20 Minuten

**Info zur Übung:** Während es in Übung 1 um das klangliche Einstimmen der Gruppe geht, steht in dieser Übung die Synchronisierung der Spieler\*innen im Mittelpunkt, d.h. das zeitliche Zusammenspiel. Auch hier sind v.a. Wachheit und gegenseitiges Wahrnehmen gefragt. Der Prozess des gemeinsamen Experimentierens (Was können wir als Gruppe alles ausprobieren, um gut/besser zusammenspielen?) ist wichtiger als das tatsächliche Resultat. Es kann sich lohnen, diese Übung über einen längeren Zeitraum immer wieder durchzuführen, erfahrungsgemäß gelingt es der Gruppe von Mal zu Mal leichter, sich zu synchronisieren.

**Bezug zum Stück:** Die musikalische Ouvertüre beginnt mit markanten, kurzen Einzeltönen, die von den Instrumenten gleichzeitig gespielt werden. Präzision und Synchronisation der Musiker\*innen sind auch im weiteren Verlauf des Stückes zu erleben, nicht zuletzt aufgrund der komplexen Rhythmen. Man kann die Musiker\*innen gut dabei beobachten, wie sie sich als Ensemble kontinuierlich aufeinander einstimmen und ständig miteinander in Kontakt sind.

### **Ablauf:**

- Sucht euch jeweils ein Instrument oder ein Objekt, mit dem ihr Klänge erzeugen könnt. Setzt oder stellt euch in einen Kreis, sodass ihr euch alle gut sehen und hören könnt.

- Beginnt in Stille, konzentriert euch, und versucht nun, mit allen Instrumenten gleichzeitig einen Ton oder einen Schlag zu spielen. Lasst danach eine kurze Pause und versucht es dann noch ein paar Mal.

- Tauscht euch aus: Hat es funktioniert? Wenn nein, woran hat es gelegen? Was könnt ihr beim nächsten Versuch anders machen?

- Probiert verschiedene Möglichkeiten aus, die die Übung entweder leichter oder schwerer machen: z.B. mit Einzählen, mit Dirigent\*in, mit gemeinsamem Einatmen, mit geschlossenen Augen, usw. Was fällt euch noch ein?

- *Erweiterung:* Beginn wie oben, aber diesmal setzt ihr gemeinsam ein, spielt eine Weile zusammen weiter (also nicht nur einen Schlag/Ton) und versucht dann, auch gemeinsam aufzuhören. Probiert auch hier verschiedene Möglichkeiten aus.

- *Hinweis:* Es lohnt sich, diese Übung regelmäßig zu wiederholen. Das gemeinsame Einsetzen und Aufhören fällt von Mal zu Mal leichter.

### 3) Musikalische Gespräche

**Zeitliche Dauer:** 20-30 Minuten

**Info zur Übung:** Nach klanglichem und zeitlichem Einstimmen der Gruppe (Übungen 1 und 2) geht es in dieser Übung um das absichtsvolle Gestalten von musikalischer Kommunikation. Mit der Metapher des Gesprächs kommt eine musiktheatrale Komponente hinzu.

**Bezug zum Stück:** Besonders die Ouvertüre, aber auch andere Passagen in Sinem Altans Musik zum "tapferen Schneiderlein" wirken wie musikalische Collagen, in denen die verschiedenen Instrumente ihre Motive wie in einem Gespräch "durcheinanderwerfen". Das Prinzip Erzählen durch und mit Musik ist für das Stück insgesamt zentral.

#### Ablauf

- Sucht euch jeweils ein Instrument oder ein Objekt, mit dem ihr Klänge erzeugen könnt. Erforscht dieses Instrument auf interessante Klänge und sucht euch mindestens drei verschiedene Klänge oder Motive (kleine musikalische Figuren) aus, die ihr leicht spielen und wiederholen könnt.
- Findet euch in Zweier- oder Dreiergruppen zusammen und setzt oder stellt euch anschließend in einen Kreis, sodass ihr euch alle gut sehen und hören könnt. Entscheidet euch, welche Kleingruppe anfängt.
- Reihum spielen nun alle Gruppen kleine Gesprächsszenen auf ihren Instrumenten: Das erste Instrument setzt ein und sagt

etwas (nutzt dazu die Klänge, die ihr vorher gefunden habt), dann antwortet das zweite Instrument, dann wieder das erste, dann unterbricht plötzlich das dritte, etc. - entscheidet beim Spielen selbst, wie euer Gespräch ablaufen soll. Wenn ihr das Gefühl habt, dass alles gesagt ist, findet ein gemeinsames Ende. Danach ist die nächste Gruppe dran.

- *Erweiterung:* Sprecht euch vorher in euren Kleingruppen ab, welche Art von Gespräch ihr darstellen wollt (z.B. Streit, Diskussion, Partygespräch, Trösten) und behaltet es für euch. Die anderen müssen nach eurer Präsentation raten, was für eine Art von Gespräch das war. Tauscht euch danach darüber aus: Woran hat man das erkannt?

- *Erweiterung:* Spielt Gespräche mit der ganzen Gruppe. Mal reden alle durcheinander, mal reden nur eine\*r oder wenige. Das ist gar nicht so leicht, wie es klingt. Wichtig ist, dass alle ab und zu pausieren und anderen Raum lassen, sonst reden alle die ganze Zeit (oder immer nur dieselben) und es wird schnell langweilig - wie in einem echten Gespräch.

#### 4) Tierlaute

**Zeitliche Dauer:** 20-45 Minuten

**Info zur Übung:** Tierlaute musikalisch zu imitieren bietet Kindern eine willkommene und leicht zugängliche Einladung zum Musikerfinden. Geübt wird das absichtsvolle Gestalten von musikalischen Bausteinen wie Lautstärke, Klangfarbe und Tempo. Je nach gewünschtem Komplexitätsgrad lassen sich noch Eigenschaften der Tiere hinzufügen und/oder - z.B. aufbauend auf die Gesprächssituationen aus Übung 3 - kleine musikalische Szenen entwickeln, die das Aufeinandertreffen verschiedener Tiere schildern.

**Bezug zum Stück:** Die Imitation von Tierlauten durch Musikinstrumente spielt im Stück eine wichtige Rolle: Zu hören ist das Summen der Fliegen im Bauch sowie das Zwitschern verschiedenartiger Vögel.

#### **Ablauf:**

- Überlegt euch Tiere, deren Geräusche/Stimmen sich musikalisch darstellen lassen. (Im "tapferen Schneiderlein" spielen Vögel und Fliegen eine wichtige Rolle, aber euch fallen sicher noch weitere Tiere ein.) Schreibt diese Tiernamen (ca. 5-10) für alle gut sichtbar auf, entweder auf Karten oder auf der Tafel/dem Whiteboard.
- Ein Kind entscheidet sich nun für ein Tier (ohne es den anderen zu verraten) und stellt nun die Geräusche dieses Tieres auf einem Instrument oder mit der Stimme dar (z.B. Vogelzwitschern, Fliegensummen, Hundebellen, usw.). Die

anderen müssen raten, welches Tier gemeint ist. Danach kommt ein anderes Kind an die Reihe. Tauscht euch danach aus: Welche Tierstimmen konnte man leicht erraten, welche nicht? Was für andere musikalische Möglichkeiten gibt es, bestimmte Tierstimmen darzustellen?

*Erweiterung:* Überlegt euch verschiedene Eigenschaften (Adjektive/Wie-Wörter, z.B. aufgeregt, müde, ängstlich, schnell, langsam, klein, usw.) und sammelt diese ebenfalls schriftlich. Ablauf wie oben, nur wird in dieser Rate-Runde eine Tierart mit einer Eigenschaft kombiniert (das Kind, das an der Reihe ist, kann sich die Kombination aussuchen): Wie klingt ein müder Vogel? Oder eine ängstliche Schlange?

- *Erweiterung:* Zwei Tiere begegnen sich, entweder mit oder ohne Eigenschaften (je nach gewünschtem Schwierigkeitsgrad): Wie klingt es, wenn eine Fliege auf einen Elefanten trifft, oder ein aufgeregter Hund auf einen beleidigten Vogel? Hierzu spielen zwei Kinder im Dialog (wie in der Übung 3, "Musikalische Gespräche"). Die beiden Spieler\*innen können entweder vorher unter sich absprechen, welche Tiere mit welchen Eigenschaften aufeinandertreffen (und die anderen müssen wieder raten). Oder aber die beiden Spieler\*innen entscheiden jeweils im Stillen für sich alleine, was sie darstellen wollen. Dann treffen die beiden musikalischen Tiere "blind" aufeinander. Die Musik, die entsteht, wird euch vielleicht verraten, um welche Tiere es geht. Versucht auch, ein gemeinsames Ende zu finden, das erzählt, wie die Begegnung ausgeht (Schlägt das eine Tier das andere in die Flucht? Freunden sie sich an? ...). Tauscht euch im



## Begleitmaterial zu „Das tapfere Schneiderlein“

Anschluss mit der Gruppe aus: Was haben die anderen gehört?  
Was ist in der Begegnung passiert?

- *Hinweis:* Wenn ihr das Raten leichter machen wollt, könnt ihr die Anzahl der Tiere/Eigenschaften pro Raterunde reduzieren. Ihr könnt z.B. für jede Runde eine Vorauswahl von drei Tieren (und Eigenschaften) treffen, aus denen die Spielenden auswählen können.



## 5) Sieben auf einen Streich

**Zeitliche Dauer:** 10-45 Minuten

**Info zur Übung:** Eine zentrale Musiknummer aus dem Theaterstück wird gemeinsam mit der Gruppe erarbeitet, je nach Zeit und gewünschtem Komplexitätsgrad chorisch gesprochen, gesungen, getanzt und/oder rhythmisch begleitet. Die im Märchen bedeutsame magische Zahl Sieben findet ihre musikalische Entsprechung im Siebenertakt, in dem das Stück komponiert ist (zähle: 3+2+2 = "eins zwei drei, eins zwei, eins zwei"). Erfahrungsgemäß fällt Kindern das Klatschen und/oder Singen in ungeraden Taktarten (z.B. Fünfer- oder Siebenertakt) nicht sonderlich schwer. Voraussetzung dafür ist, dass man die Stücke einfach mit ihnen spielt/singt, ohne sie vorher darauf aufmerksam zu machen, dass es sich um eine "besondere" oder gar "schwierige" Taktart handelt (zumal ungerade Taktarten in vielen Musikkulturen ganz normal sind).

**Bezug zum Stück:** Der Sprechvers und das Lied "Sieben auf einen Streich" (das "Motto" des tapferen Schneiderleins) kommen immer wieder im Theaterstück vor, in verschiedenen Variationen.

### Ablauf:

- Übt gemeinsam den Sprechchor "Sieben auf einen Streich". Achtet darauf, ein gemeinsames Tempo zu haben, und dass man den Text gut versteht. Es hilft, wenn ihr die fett gedruckten Silben betont (und dazu klatscht).

Zählzeit (fett = betont)	1	2	3	4	5	6	7
<b>Text</b>	<b>Eins,</b>	zwei,	drei,	<b>vier,</b>	fünf,	<b>sechs</b>	und
	<b>Sie-</b>	ben	auf	<b>ei-</b>	nen	<b>Streich,</b>	wer
	<b>das</b>	schaf-	fen	<b>kann,</b>	ver-	<b>dient</b>	ein
	<b>ganz</b>	gro-	Bes	<b>Kö-</b>	nig-	<b>reich!</b>	(und)

- Wenn ihr den Text gut zusammen sprechen könnt, denkt euch nun eine passende rhythmische Begleitung aus, entweder mit Instrumenten oder mit eurem Körper (Body Percussion, z.B. Klatschen, Stampfen, Schnipsen). Eine Möglichkeit: Ein Teil der Gruppe spielt auf jeder Zählzeit/Silbe. Der andere Teil spielt nur auf den betonten Zählzeiten 1, 4 und 6 (in der Tabelle oben fett gedruckt). Fällt euch noch eine andere Begleitung ein?

- *Erweiterung:* Wenn ihr den Text rhythmisch sprechen könnt, könnt ihr nun Töne hinzufügen und das Lied gemeinsam singen. Die Noten dafür sind im Anhang.

- *Erweiterung:* Denkt euch einen kleinen Tanz oder eine passende Schrittfolge aus. Am Ende fügt ihr alles zusammen: Eine Kleingruppe spricht oder singt, eine andere spielt die rhythmische Begleitung auf Instrumenten oder mit Body Percussion und die dritte Gruppe tanzt.

- *Erweiterung:* Fällt euch ein anderer Text ein, den man in diesem Rhythmus sprechen kann? Erfindet einen eigenen Text in Kleingruppen und präsentiert diesen den anderen.

## 6) Unterwegs

**Zeitliche Dauer:** 20-30 Minuten

**Info zur Übung:** In dieser Übung wird Musik mit Bewegung kombiniert. Die Teilnehmenden erfinden kleine Musik-/Klangstücke, die Bewegung und Wanderschaft darstellen, und bewegen sich dazu in Gruppen durch den Raum. Es entstehen kleine Musiktheaterszenen.

**Bezug zum Stück:** Das Thema Unterwegssein ist im „tapferen Schneiderlein“ zentral. Die Wanderschaft des Schneiderleins wird durch eine eigene Musik untermalt, immer wieder bewegen sich die Musiker\*innen beim Spielen durch den Raum.

### Ablauf:

- Findet euch in Kleingruppen von 4-6 Kindern zusammen. Sucht euch Instrumente aus, mit denen ihr euch gut durch den Raum bewegen könnt.
- Erfindet in euren Kleingruppen eine kleine Unterwegs-Musik, eine Musik, die nach Wandern, Reisen, Abenteuern klingt. Übt diese Musik ein paar Mal im Sitzen oder Stehen.
- Jetzt nehmt ihr diese Musik mit auf Reisen: Während ihr die Musik spielt, bewegt euch als Gruppe im Raum, so, als seid ihr gemeinsam auf Wanderschaft wie das tapfere Schneiderlein. Überlegt euch, wie ihr euch als Gruppe formiert, z.B. im Gänsemarsch hintereinander, als Prozession, im Viereck, ...
- Präsentiert nun nacheinander eure Unterwegs-Musiken mit Bewegung.

- *Erweiterung:* Präsentiert eure Musik zusammen mit einer zweiten Gruppe. Bewegt euch aufeinander zu aus - verschiedenen Ecken des Raumes. Was passiert, wenn sich die beiden Gruppen in der Mitte begegnen? (Stoßen sie zusammen? Laufen sie aneinander vorbei? Schließen sie sich zusammen? ...)



## 7) In der Riesenhöhle

**Zeitliche Dauer:** 30-45 Minuten

**Info zur Übung:** Eine Szene aus dem Theaterstück („In der Riesenhöhle“) wird nachgespielt und um eigene künstlerische Ideen der Kinder erweitert. Angeregt wird eine absichtsvolle Gestaltung von musikalischer und szenischer Steigerung, von klein/ruhig/leise hin zu groß/wild/laut. Das Zusammenwirken von Musik- und Schauspiel-/Tanzgruppe nimmt ein zentrales Element von Musiktheater auf. Es lohnt sich, die Kinder darauf hinzuweisen, dass Steigerungen in Musik und Bewegung besonders wirkungsvoll sind, wenn sie nicht zu schnell vorstattgehen.



**Bezug zum Stück:** In der Riesenhöhle erlebt das Schneiderlein einen bizarren und furchterregenden Tanz der Riesen, der (wie es im Stück heißt) allmählich "immer lauter, immer größer und immer kraftvoller" wird.

### Ablauf:

- Teilt euch in Gruppen von ca. 8-12 Kindern auf.
- Jede dieser Gruppen teilt sich nochmals auf in zwei Kleingruppen (ca. 5 Kinder pro Gruppe), die nun gemeinsam die Szene "In der Riesenhöhle" entwickeln: Eine Kleingruppe spielt die Riesen, die andere Kleingruppe macht die Musik dazu. Zuerst arbeitet ihr getrennt, danach wieder zusammen.
- Aufgabe für die Schauspiel-/Tanzgruppe: Denkt euch eine kurze Bewegungsfolge aus, die darstellt, wie sich die Riesen in ihrer Höhle langsam im Kreis bewegen. Diese kleine Choreografie müsst ihr euch merken und wiederholen können. Ihr könnt auch passende Geräusche dazu machen. Probt diese Abfolge ein paar Mal, bis ihr euch damit sicher fühlt.
- Aufgabe für die Musikgruppe: Tauscht euch vorher kurz darüber aus, welche Gedanken und Gefühle ihr zu den Riesen in der Höhle habt (Wie sehen die Riesen aus? Wie ist ihre Stimmung? Wie würdet ihr euch fühlen, wenn ihr wie das tapfere Schneiderlein inmitten der Riesen sitzen würdet?). Denkt euch dann eine kleine Musik aus, die gut zur Stimmung in der Riesenhöhle passt. Sucht euch dazu passende Instrumente. Ihr könnt auch eure Stimmen und Körper als Instrumente

benutzen. Probt diese Musik ein paar Mal, bis ihr euch damit sicher fühlt.

- Präsentiert eurer Partnergruppe kurz, was ihr erarbeitet habt.
- Fügt nun beide Gruppen zu einer kleinen Musiktheater-Szene zusammen, die zeigt, wie die Riesen in ihrer Höhle ihren Tanz aufführen: erst ganz ruhig und langsam, und dann allmählich "immer lauter, immer größer und immer kraftvoller" werdend (so erzählt es das Schneiderlein im Theaterstück). Die Schauspiel-/Tanzgruppe lässt dazu ihre Bewegungen Schritt für Schritt immer größer und riesenhafter werden, die Musikgruppe wird passend dazu allmählich immer lauter und kräftiger. Findet dann ein gemeinsames Ende. Wichtig: Damit diese Steigerung funktioniert, müsst ihr ganz ruhig und leise anfangen und euch erst nach und nach steigern.
- Probt diese Szene ein paar Mal. Anschließend präsentieren alle Teilgruppen ihre Szene den anderen Gruppen.

## 8) Musikalische Wesen

**Zeitliche Dauer:** 30-45 Minuten oder mehr

**Info zur Übung:** In dieser Übung wird ein zentrales Gestaltungsprinzip der Inszenierung aufgegriffen, nämlich die Verwandlung von Musikinstrumenten (und deren Spieler\*innen) in Bühnenfiguren. Anders als in Übung 4 ("Tierstimmen" - die sich gut als Vorbereitung eignet) sowie in musikalischen Erzählungen wie "Peter und der Wolf" werden die Figuren nicht rein klanglich, sondern auch theatral dargestellt: Musikinstrument und Bühnenfigur verschmelzen zu einer körperlichen Einheit, die sich im Raum bewegt. Diese Übung bietet viel Raum für beliebige Erweiterungen und Anknüpfungspunkte (z.B. für weitere Darstellungen der Phantasiewesen in den Fächern Deutsch oder Bildende Kunst), zumal das Ausdenken von Phantasiewesen vielen Kindern Spaß macht und auch in vielen Erzähl- und Märchenkulturen eine wichtige Rolle spielt. Der unten dargestellte Ablauf des kreativen Prozesses ist bewusst so gestaltet, dass die erste Inspiration für das Wesen vom Instrument ausgeht. Die Kinder werden eingeladen, sich intensiv und sinnlich mit dem Wesen des Instruments (Aussehen, Haptik, Klang) zu befassen und sich dadurch inspirieren zu lassen.

**Bezug zum Stück:** Drei Schlüsselfiguren des Märchens werden im Theaterstück durch Instrumente und deren Spieler\*innen dargestellt: Riese = Bassflöte, Wildschwein = Bassklarinetten, Einhorn = Horn.

### **Ablauf:**

- Sucht euch jeweils ein Instrument aus, das ihr gerne spielen möchtet und mit dem ihr euch zumindest ein bisschen durch den Raum bewegen könnt.

- Denkt euch nun alle jeweils ein eigenes Phantasiewesen aus, das ihr mit eurem Körper und mit Hilfe eures Instruments zum Leben erweckt, so wie im "tapferen Schneiderlein" (Riese = Bassflöte, Wildschwein = Bassklarinetten, Einhorn = Horn). Schaut euch dazu euer Instrument genau an und erforscht verschiedene Klänge, die ihr damit erzeugen könnt. Fragt euch: Woran erinnert euch euer Instrument? Was ist das für ein Wesen, das so klingt (und so ähnlich aussieht)? Was für Eigenschaften hat dieses Wesen? Ist es gefährlich? Lieb? Stark? Wild? Hat es vor etwas Angst? Was tut euer Wesen besonders gerne, und was mag es nicht? Gebt eurem Wesen einen Namen.

- Verwandelt euch nun zusammen mit eurem Instrument in euer Wesen. Probiert verschiedene Bewegungsarten aus: Wie bewegt sich euer Wesen? Welche Klänge eures Instruments passen zu welchen Bewegungen?

- Überlegt euch eine kurze Szene, die ihr den anderen präsentiert. Das Wesen tritt auf - was passiert dann? Und wie endet der kleine Auftritt? Tauscht euch danach mit dem Publikum aus: Was haben sie gesehen?

- *Erweiterung:* Ihr könnt auch ein Bild von eurem Wesen malen, oder einen kleinen Steckbrief mit den wichtigsten Eigenschaften schreiben.

- *Erweiterung:* Was passiert, wenn sich zwei (oder mehrere) eurer Wesen auf der Bühne begegnen? Ihr könnt die Szene entweder in Kleingruppen vorbereiten und dann präsentieren, oder auch spontan ohne Vorabsprachen spielen (= improvisieren).

- *Erweiterung:* Catwalk: Teilt die Klasse in zwei Hälften. Eine Hälfte schaut zu, die anderen treten als ihre Wesen nacheinander in einer Reihe mit etwas Abstand auf- und ab, wie bei einer Modenschau (auf einem Catwalk). Danach Applaus. Dann tauschen.

## 9) Das Fest am Königshof

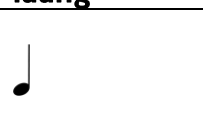

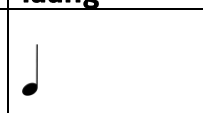

**Zeitliche Dauer:** 15-45 Minuten

**Info zur Übung:** Mit dem Fest am Königshof wird hier eine weitere Szene aus dem Theaterstück erarbeitet. Musikalischer Ausgangspunkt ist der charakteristische Dreier-Rhythmus des Tourdion-Tanzes (16. Jh.) "laaang-kurz, laaang-kurz, ...", der sich einfach einprägt und zu Tanz und Bewegung einlädt. Die Übung lässt sich zu einer Musiktheaterszene mit Orchester, Tänzer\*innen und ggf. auch kleinen Sprechrollen ausbauen.

**Bezug zum Stück:** Nachdem das Schneiderlein das Wildschwein gefangen hat, gibt es ein großes Fest am Königshof mit Musik und Tanz.

### Ablauf:

- Übt zusammen den Rhythmus des Tourdion-Tanzes (Touridion war ein beliebter Tanz vor ca. 500 Jahren), mit Klatschen oder auf Instrumenten. Der Rhythmus ist in einem Dreiertakt und geht so: laaang-kurz, laaang-kurz, laaang-kurz. Der lange Schlag dauert zwei Zählzeiten, der kurze dauert eine Zählzeit:

<b>Zählzeit (fett = betont)</b>	<b>1</b>	2	3	<b>1</b>	2	3
<b>Rhythmus</b>	<b>laaang</b>		kurz	<b>laaang</b>		kurz
<b>Notenwerte</b>						

- Wenn ihr den Rhythmus sicher spielen oder klatschen könnt, erfindet ein Kind eine kleine Melodie dazu, z.B. auf dem Glockenspiel, dem Keyboard oder der Flöte. Spielt den Rhythmus und die Melodie gemeinsam. Danach kommt ein anderes Kind an die Reihe und denkt sich eine eigene Melodie aus. Hinweis: Melodien im Tourdion bewegen sich meistens in kleinen Tonschritten auf- und abwärts (Töne, die nebeneinanderliegen) und springen nur selten in größeren Tonabständen.

- Überlegt euch nun eine einfache Schrittfolge, die zum Tourdion-Rhythmus passt und die ihr ohne Probleme wiederholen könnt, entweder im Kreis oder in Reihen hintereinander. Hier ein mögliches Beispiel:

<b>Zählzeit (fett = betont)</b>	<b>1</b>	2	3	<b>1</b>	2	3
<b>Rhythmus</b>	<b>laaang</b>		kurz	<b>laaang</b>		kurz
<b>Schrittfolge (Beispiel)</b>	Schritt nach rechts		linken Fuß neben rechtem Fuß auftippen	Schritt nach links		rechten Fuß neben linkem Fuß auftippen

- Fügt dann Musik und Tanz zusammen: Eine Gruppe spielt Rhythmus und Melodie, die andere Gruppe tanzt. Dann tauschen.

- *Erweiterung:* Spielt eine kleine Szene, die das Freudenfest am Königshof zeigt. Eine Gruppe von euch ist das Orchester, die andere Gruppe sind die Tänzer\*innen. Das Fest beginnt wie im Theaterstück mit einer Fanfare für den König: Ein Kind aus der Musikgruppe denkt sich dazu einen kurzen, feierlichen Signalruf mit seinem Instrument aus, tritt als erstes auf und spielt die Fanfare. Dann tritt das Orchester auf, setzt sich hin und beginnt zu spielen. Nun treten die Tänzer\*innen auf, verbeugen sich voreinander und führen dann ihren Tanz auf. Findet ein gemeinsames Ende. Wenn ihr wollt, können drei Kinder den König, die Prinzessin und das Schneiderlein spielen. Was tun sie auf dem Fest? Worüber unterhalten sie sich?



## 10) Finale im Fünfertakt

**Zeitliche Dauer:** 10-20 Minuten

**Info zur Übung:** Diese Übung greift die Musik des Finales auf sowie das Bodypercussion-Pattern im Fünfertakt, den das Publikum beim Schlussapplaus mitklatscht. Es handelt sich um eine Rhythmus-Übung, die sich unterschiedlich anspruchsvoll gestalten lässt und sich z.B. als rhythmisches Warm-Up eignet. Das Umsetzen des einfachen Bodypercussion-Muster im Dreier-, Fünfer- oder Siebenertakt ist recht einfach. Herausfordernd wird es, wenn die verschiedenen Taktarten in zwei oder drei Gruppen gleichzeitig geklatscht werden und sich so überlagern (Polymetrik). In rhythmisch einigermaßen "stabilen" Gruppen und mit ein bisschen Übung kann aber auch dies gelingen und ist auch musikalisch interessant.

**Bezug zum Stück:** Die Musik am Schluss des Theaterstücks steht im Fünfertakt. Beim Schlussapplaus klatscht das Publikum den Rhythmus auf den Oberschenkeln und mit den Händen mit.









### Ablauf:

- *Erinnert euch an den Klatsch-Rhythmus vom Schlussapplaus und übt diesen gemeinsam ein:*

"klopf" = auf die Oberschenkel klopfen

"klatsch" = in die Hände klatschen








Zählzeit	1	+	2	+	3	+	4	+	5	+
<b>Bodypercussion-Pattern</b>	Klopf	Klopf	Klopf_		Klopf	Klopf	Klopf_		Klatsch	Klatsch
<b>Notenwerte</b>										












- *Erweiterung:* Überlegt euch einen eigenen Klatsch-Rhythmus im Fünftakt. Spielt ihn erst alleine und danach zusammen mit dem Rhythmus aus dem Stück (teilt euch dazu in zwei Gruppen auf).

- *Erweiterung:* Übt folgende veränderte Rhythmen:

Wenn ihr das zweite "klopf klopf klopf" wegnehmt, entsteht ein Dreiertakt:

Zählzeit	1	+	2	+	3	+
<b>Bodypercussion-Pattern</b>	Klopf	Klopf	Klopf_		klatsch	klatsch
<b>Notenwerte</b>						

Wenn ihr dagegen zum ursprünglichen Rhythmus noch einmal "klopf klopf klopf" hinzufügt, wird ein Siebentakt draus:

Zählzeit	1	+	2	+	3	+	4	+	5	+	6	+	7	+
<b>Bodypercussion-Pattern</b>	Klopf	Klopf	Klopf_		Klopf	Klopf	Klopf_		Klopf	Klopf	Klopf_		Klatsch	Klatsch
<b>Notenwerte</b>														

- *Erweiterung:* Wenn ihr alle drei Rhythmen sicher spielen könnt, versucht nun, zwei Rhythmen gleichzeitig zu spielen. Teilt euch dazu in zwei Gruppen auf: Die eine Gruppe spielt den Fünftakt, die andere gleichzeitig den Dreiertakt (oder Siebentakt). Es kann hilfreich sein, wenn ihr dazu einen Taktgeber laufen lasst, entweder ein Metronom oder eine Person, die durchgängig alle Zählzeiten spielt, wie ein Uhrwerk. Wenn es noch spannender sein soll, könnt ihr auch alle drei Taktarten gleichzeitig spielen (in drei Gruppen). Ihr könnt auch das Klopfen und Klatschen durch Instrumente ersetzen.

**ANHANG**



Stimme M

# Das tapfere Schneiderlein

nach dem Märchen der Brüder Grimm  
-ein inszeniertes Konzert-  
(für die Begleitmappe der TP)

SINEM ALTAN  
Musik & Text  
Okt-Nov 2022

$\text{♩} = 230$

## SIEBEN AUF EINEN STREICH

geflüstert

3  
Eins, zwei, drei, vier, fünf, sechs und Sie - ben auf ei - nen Streich, wer  
das schaf - fen kann, ver - dient ein ganz gro - ßes Kö - nig - reich!

5  
Eins, zwei, drei, vier, fünf, sechs und Sie - ben auf ei - nen Streich, wer  
das schaf - fen kann, ver - dient ein ganz gro - ßes Kö - nig - reich!

7  
Eins, zwei, drei, vier, fünf, sechs und sie - ben auf ei - nen Streich, wer  
das schaf - fen kann ver - dient ein ganz gro - ßes Kö - nig - reich!

9  
Eins, zwei, drei, vier, fünf, sechs und sie - ben auf ei - nen Streich, wer  
das schaf - fen kann ver - dient ein ganz gro - ßes Kö - nig - reich!

11  
Eins, zwei, drei, vier, fünf, sechs und sie - ben auf ei - nen Streich,  
Welt soll's er - fah - ren, wer der Held ist im gan - zen Reich!

## Literaturhinweise

Einige Elemente in dieser Materialsammlung wurden inspiriert durch Übungen und Spielregeln aus folgenden Quellen:

Matthias Schwabe, Musik spielend erfinden. Improvisieren in der Gruppe für Anfänger und Fortgeschrittene, Kassel 2016.

Albert Kaul / Jürgen Terhag, Improvisation. Elementare Arbeit mit Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen, Mainz 2013.

## Impressum:

Redaktion: Lukas Macher

Fotos: Jörg Metzner

## Kontakt:

ATZE Musiktheater GmbH  
Luxemburger Str. 20  
13353 Berlin

**Büro Theaterpädagogik** 030 695 693 87

**Tickets** 030 817 991 88

**Email Theaterpädagogik** [tp@atzemusiktheater.de](mailto:tp@atzemusiktheater.de)

**Website** [www.atzeberlin.de](http://www.atzeberlin.de)