

MATERIALMAPPE FÜR GRUNDSCHULEN UND KITAS ZU

DER GESTIEFELTE KATER

FAMILIENABENTEUER NACH DEN GEBRÜDERN GRIMM

Inszenierung: Marion Schneider-Bast

Bühnenbild: Tom Grasshof

Kostümbild: Monika Seidl

Dramaturgie: Karen Schultze

Mit: Aicha Bracht, Lara Schitto, Samuel Schriefer,

Joana Tscheinig, Stephan Vanecek

Liebe Pädagoginnen und Pädagogen,

in diesem Jahr erwartet Sie und Ihre Klasse/Gruppe bei unserem Weihnachtsmärchen eine Geschichte über eine junge Frau, die sich nicht mit dem zufriedengibt, was andere für sie als Glück definieren. Die Müllerstochter hat nach dem Tod ihres Vaters nur einen Kater geerbt – doch dieser entpuppt sich als cleverer Gefährte mit großen Plänen. Er will ihr zu Reichtum und einem Leben am Königshof verhelfen. Doch ist es wirklich das, was sie sich wünscht?

Das bekannte Märchen vom „Gestiefelten Kater“ wird in dieser Inszenierung neu erzählt und lädt die Kinder ein, darüber nachzudenken, was im Leben wirklich wichtig ist: Sind es Geld und Titel? Oder sind es andere Dinge, die uns glücklich machen? Mit Hilfe unseres theaterpädagogischen Begleitmaterials möchten wir Sie dabei unterstützen, die Schülerinnen und Schüler auf spielerische Art auf den Theaterbesuch vorzubereiten. Unsere Fantasiereise durch die Märchenwelt, die spielerischen Übungen und kreativen Anregungen sind darauf ausgelegt, die Beobachtungsgabe zu schärfen und die Vorfreude auf das Theatererlebnis zu wecken. Nach dem Theaterbesuch können die Materialien helfen, die Eindrücke zu sortieren und das Erlebte nachklingen zu lassen. In unserem Programmheft zur Inszenierung finden Sie darüber hinaus noch weitere Anregungen, um das Gesehene zu bearbeiten. Und wie immer freuen wir uns als theaterpädagogische Abteilung über zahlreiche Rückmeldungen zu Ihren Erfahrungen rund um den Theaterbesuch.

Wir wünschen Ihnen bei der Vor- und Nachbereitung viel Spielfreude sowie ein spannendes und schönes Erleben der Inszenierung!

Herzliche Grüße

Ihr Kulturvermittlungs-Team des Theaters Trier



Lisenka Sedlacek



Katharina Hille



Damien Nazabal



Lucia Pedretti



Aleyna Barlas

FANTASIEREISE ZUM GESTIEFELTEN KATER



HINWEIS FÜR ANLEITENDE:

Die Vorwegnahme der Handlung sollte für den Besuch einer Theatervorstellung nie Voraussetzung sein. Im Fall des diesjährigen Märchens handelt es sich ohnehin um eine Bühnenfassung, die neu geschrieben wurde und teilweise vom Originalmärchen abweicht. So ist die Protagonistin weiblich und nicht mit Geld und Titel zufriedenzustellen. Wir empfehlen deshalb, das Märchen nicht vorher zu lesen. Außer wenn die Kinder dafür sensibilisiert werden, dass das Theater häufig die Frage stellt, was Klassiker heute noch mit uns zu tun haben. Die vorliegende Übung ermöglicht den Kindern eine eigene körperliche Erfahrung, wodurch sie die Figuren, Orte und Ereignisse nachspüren können. Zugleich erleben sie, dass es mannigfaltige Wege des theatralen Ausdrucks gibt. Falls die Kinder aufgrund des aktiven Spielens nicht mehr dem Text folgen, können beliebig oft Stopps eingebaut werden, bei denen die Kinder in ihrer Haltung einfrieren.

VORBERREITUNG

- Freie Spielfläche (ggf. Tische und Stühle zur Seite räumen)
- ggf. ruhige Musik

FANTASIEREISE

SPIELAUFFORDERUNG:

Sucht euch im Raum – jede und jeder für sich – einen Ort, der euch gefällt und macht es euch bequem.

TEXT:

Es ist ein trauriger Tag. Ihr sitzt auf dem harten Boden vor einer kleinen Mühle. Der Wind dreht das Mühlrad langsam, aber euer Herz ist schwer. Euer Vater, der Müller, ist gestorben. Eure beiden Brüder haben alles Nützliche geerbt – der eine die Mühle, der andere den Esel. Für euch ist nur ein kleiner Kater übriggeblieben.

SPIELAUFFORDERUNG:

Ihr seid die Müllerstochter und fühlt euch sehr allein. Setzt euch auf den Boden und macht euch ganz klein. Ihr seid traurig und wisst nicht, wie es weitergehen soll.

TEXT:

Plötzlich hört ihr eine Stimme: „Mach dir keine Sorgen! Ich werde dir helfen!“ Ihr schaut euch um – war das etwa der Kater? Aber Katzen können doch gar nicht sprechen!

SPIELAUFFORDERUNG:

Ihr seid jetzt der schlaue Kater. Bewegt euch wie eine Katze durch den Raum.

HINWEIS:

Lassen Sie die Kinder ein bisschen als Katzen/Kater durch den Raum laufen. Auch auf allen vieren gehen, ist erlaubt. Sie können hier mit einer Prozentskala arbeiten und die Kinder verschiedene Varianten ausprobieren lassen. Wie sieht 100%, wie 50% und wie nur 10% Katze aus?

TEXT:

Der Kater im Märchen geht aufrecht, er muss nicht auf vier Beinen gehen. Damit er noch überzeugender als Mensch wirkt, hätte er aber gerne Stiefel und eine Jacke.

SPIELAUFFORDERUNG:

Wie könnte so ein gestiefelter Kater durch die Welt laufen? Zeigt es mir!

TEXT:

Der schlaue Kater hat eine Idee! Er weiß, dass Rebhühner die Leibspeise des Königs sind. Wenn er dem König Rebhühner bringt, wird der König sehr dankbar sein. Dafür geht der Kater in den Wald, um sie zu fangen.

SPIELAUFFORDERUNG:

Ihr schleicht jetzt durch tiefes Dickicht und seid auf der Suche nach Rebhühnern!

TEXT:

Der schlaue Kater fängt viele Rebhühner und will sie dem König zum Geschenk machen. Er behauptet, sie seien von seiner Herrin, der Gräfin zu Mühlenbach. Mit diesem Plan wird er die Müllerstochter bestimmt reich und glücklich machen!

.....
SPIELAUFFORDERUNG:

Ihr seid jetzt alle Könige in eurem prächtigen Schloss! Schreitet würdevoll durch den Raum.

TEXT:

Die Prinzessin ist furchtbar gelangweilt. Der König schlägt ihr vor, königliches Gehen zu üben.

SPIELAUFFORDERUNG:

Jetzt teilt euch auf: Die eine Hälfte bleibt König und geht weiter stolz und würdevoll durch den Raum. Die andere Hälfte wird zur gelangweilten Prinzessin: Sucht euch einen König aus und läuft ihm hinterher. Macht genau nach, wie er geht – aber seid dabei schrecklich gelangweilt!

TEXT:

„Oder königliches Stehen!“, schlägt der König vor.

SPIELAUFFORDERUNG:

Alle bleiben stehen! Könige: Stellt euch königlich hin – ganz stolz und würdevoll! Prinzessinnen: Macht es genauso nach, aber übertreibt dabei. Vielleicht könnt ihr dem König so zeigen, wie albern ihr sein Gehabe findet.

TEXT:

Die Prinzessin hat genug von diesem königlichen Training! Sie würde viel lieber etwas tun, das ihr wirklich Spaß macht. Was würdet ihr lieber tun?

SPIELAUFFORDERUNG:

Jetzt seid ihr alle Prinzessinnen, die endlich das machen dürfen, worauf sie Lust haben! Vielleicht wollt ihr rennen, tanzen, klettern oder etwas ganz anderes? Bewegt euch so durch den Raum.

.....
TEXT:

Am nächsten Tag führt der Kater die Müllerstochter zu einem schönen See. Während sie im Wasser planscht, versteckt er heimlich ihre Kleider. Plötzlich kommt die königliche Kutsche!

SPIELAUFFORDERUNG:

Ihr seid jetzt die Dienerin, die die schwere Kutsche ziehen muss! Zieht mit aller Kraft an den imaginären Zügeln und stapft mühsam durch den Raum.

TEXT:

Der Kater behauptet, die Kleidung der Gräfin sei gestohlen worden. Der König schickt euch, die arme Dienerin, den ganzen Weg zurück zum Schloss, um Kleidung zu holen!

SPIELAUFFORDERUNG:

Dreht um und lauft erschöpft zurück. Ihr habt fast keine Kraft mehr, aber ihr müsst weiter!

TEXT:

Und jetzt will der König auch noch das Schloss der Gräfin sehen und ihr sollt die Kutsche dorthin ziehen! Aber die Müllerstochter hat gar kein Schloss! Der Kater muss schnell eins besorgen und eilt voraus zum Schloss des gefürchteten Zauberers.

SPIELAUFFORDERUNG:

Ihr seid nun der mächtige Zauberer. Macht euch groß und imposant. Ihr fühlt euch unbesiegbar!

TEXT:

Der Kater fordert euch heraus und will, dass ihr euch in Tiere verwandelt! Z.B. in einen Elefanten.

SPIELAUFFORDERUNG:

Puff! Verwandelt euch in einen Elefanten und bewegt euch wie dieser durch den Raum. Macht euch dabei so groß wie ihr könnt!

TEXT:

Der Kater ist unbeeindruckt... Große Tiere sind ja nicht schwer! Er fordert den Zauberer auf, sich in eine Maus zu verwandeln.

SPIELAUFFORDERUNG:

Ihr verwandelt euch jetzt alle in Mäuse! Macht euch so klein wie ihr nur könnt. Und wie bewegt sich so eine Maus?

TEXT:

SCHNAPP! Der Kater fängt die Maus und das ganze Schloss gehört nun der Müllerstochter! Der Kater ist stolz – er ist sicher, dass die Müllerstochter nun glücklich sein wird! Ob er wohl recht behalten wird? Im Theater werdet ihr es erfahren!

IMPULS

Lassen Sie Ihre Gruppe in Kleingruppen überlegen: Der Kater hat der Müllerstochter ein Schloss besorgt und denkt, sie wird jetzt glücklich sein. Aber wird sie das wirklich? Was denkt ihr, wie könnte die Geschichte weitergehen? Sammelt eure Ideen – nach dem Theaterbesuch könnt ihr sie mit dem Ende der Inszenierung vergleichen!

BEOBACHTUNGSAUFGÄBE

1. Ihr habt euch eben in Elefanten und Mäuse verwandelt, achtet bei eurem Besuch darauf, wie die Verwandlung im Theater umgesetzt wird.
2. Hat es euch überrascht, dass die Prinzessin in der Übung gelangweilt war? Schaut bei eurem Besuch, ob es noch mehr gibt, dass anders ist als euer Bild von Prinzessinnen.
3. Das Sprichwort „Kleider machen Leute“ behauptet, dass die Klamotten, die wir tragen uns und unser Tun und Handeln bestimmen. Gibt es Momente im Märchen, wo das deutlich wird? Oder wo die Kleidung die Figur gar nicht wirklich verändert?

DER MÜHLENSONG

Gesangsnoten

Klipp Klapp

aus

DER GESTIEFELTE KATER
- Der Müller und seine Kinder -

T: Marion Schneider-Bast

T: Karen Schultze

T&M: Timo Riegelsberger

A **B** **C** Em7 C2

12 8

Wenn hier der Wind weht über die Hü-gel und

23 Em C2 Em7 C2

dann zu uns dreht, krei - sen die Flü-gel. Treib an den Mahl-stein, klipp - klapp, klipp-klapp. Dann

27 Em7 C2 **D** Em7 C2

rutscht das Korn fein ins _ Mahl - werk hin-ab. Dort wird's zer-rie - ben zwi - schen den Stei - nen

31 Em C2 Em7 C2

und wird zu Mehl für die Gro - ßen und Klei - nen. Da - mit ihr Brot habt, Piz - za _ und Ku - chen,

35 Em7 C2 D7sus **E** G

euch voll Ge-nuss labt an all _ dem Gu - ten! Und dann geht's klipp-klapp, klipp-klapp,

40 C Am Dsus

klipp - klapp, klip - pe - di - klapp. Klipp - klapp, klipp - klapp, klipp - klapp, klip - pe - di - klapp. Und dann geht's

43 G C Am

klipp - klapp, klipp - klapp, klipp - klapp, klip - pe - di - klapp. Klipp - klapp, klipp - klapp,

43 Klipp - klapp, klipp - klapp, klipp - klapp, klip - pe - di - klapp. Klipp - klapp, klipp - klapp,

DER MÜHLENSONG

2

Klipp Klapp

46 D sus [F] Em7 C2

klipp - klapp, klip - pe - di - klapp. Und hört man heu - te — klipp - klapp, klipp - klapp,

46 klipp - klapp, klip - pe - di - klapp.

50 Em C2 Em7

freu'n sich die Leu - te — auf Ku - chen und Zwie - back, Pud - ding und Bre - zeln,

53 C2 Em7 C2

Waf - feln und Hörn - chen, Bröt - chen und Nu - deln aus all — den Körn - chen.

57 [G] G C Am

Und dann geht's klipp - klapp, klipp - klapp, klipp - klapp, klip - pe - di - klapp. Klipp - klapp, klipp - klapp,

61 D sus G C

klipp - klapp, klip - pe - di - klapp. Und dann geht's klipp - klapp, klipp - klapp, klipp - klapp, klip - pe - di - klapp.

61 Klipp - klapp, klipp - klapp, klipp - klapp, klip - pe - di - klapp.

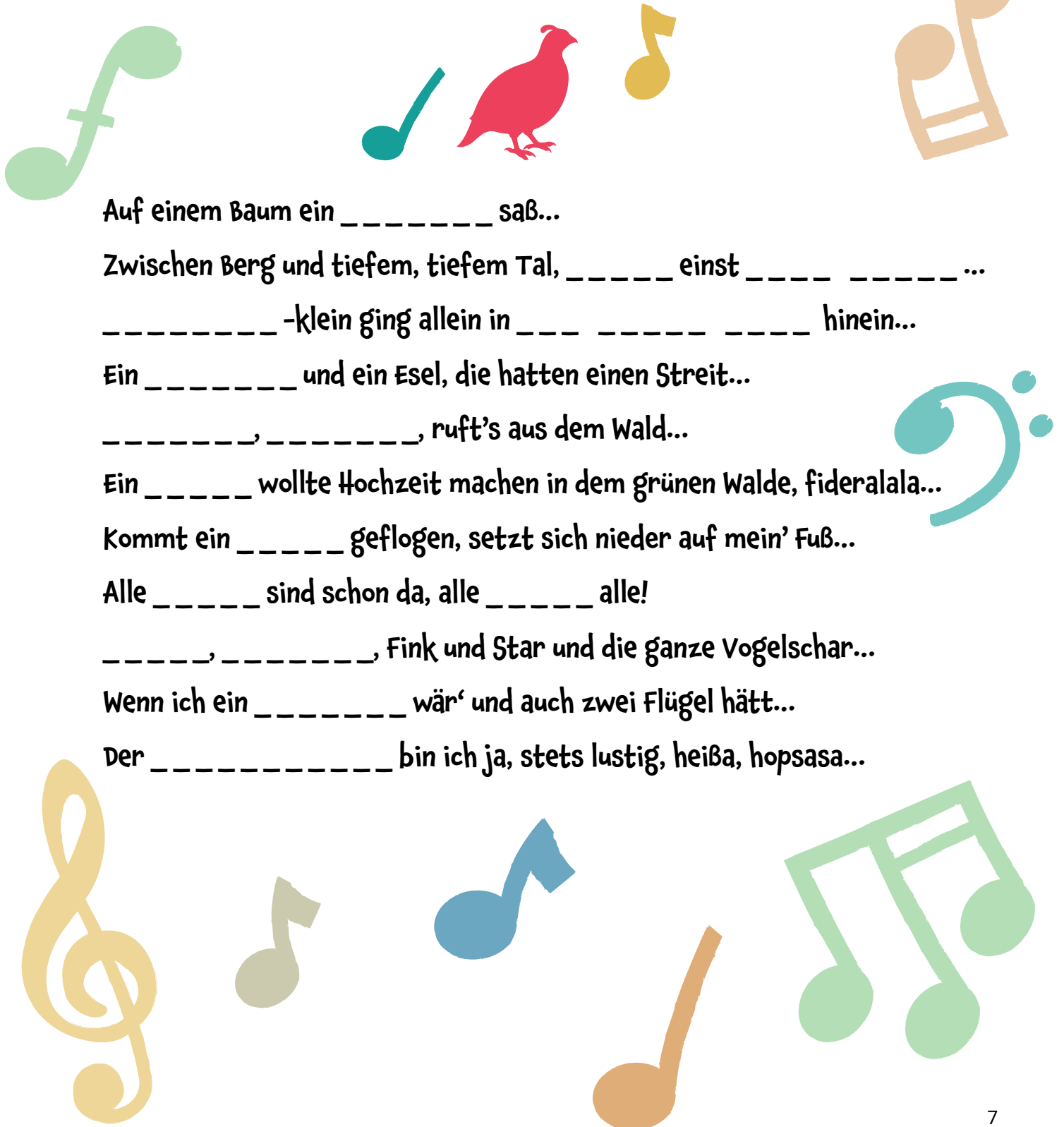
64 Am D sus [H] 6

Klipp - klapp, klipp - klapp, klipp - klapp, klip - pe - di - klapp.

64 Klipp - klapp, klipp - klapp, klipp - klapp, klip - pe - di - klapp.

DIE REBHUHN-LIEDER

Der König kennt natürlich super viele Lieder, in denen Rebhühner eine Rolle spielen! Klar, die hat er ja auch zum Fressen gern. Aber handeln die wirklich alle von Rebhühnern oder würde er nur zu gerne einfach überall welche haben? War das nicht eigentlich ein anderer Vogel oder überhaupt jemand anderes? Weißt du wer? Kennst du die Lieder und wie heißt der Text eigentlich?



Auf einem Baum ein _____ saß...

Zwischen Berg und tiefem, tiefem Tal, _____ einst _____ ...

_____ -klein ging allein in _____ hinein...

Ein _____ und ein Esel, die hatten einen Streit...

_____, _____, ruft's aus dem Wald...

Ein _____ wollte Hochzeit machen in dem grünen Walde, fideralala...

Kommt ein _____ geflogen, setzt sich nieder auf mein' Fuß...

Alle _____ sind schon da, alle _____ alle!

_____, _____, Fink und Star und die ganze Vogelschar...

Wenn ich ein _____ wär' und auch zwei Flügel hätt...

Der _____ bin ich ja, stets lustig, heißa, hopsasa...

BASTELANLEITUNG

EIN WINDRAD FÜR DIE MÜHLE

HINWEIS FÜR ANLEITENDE:

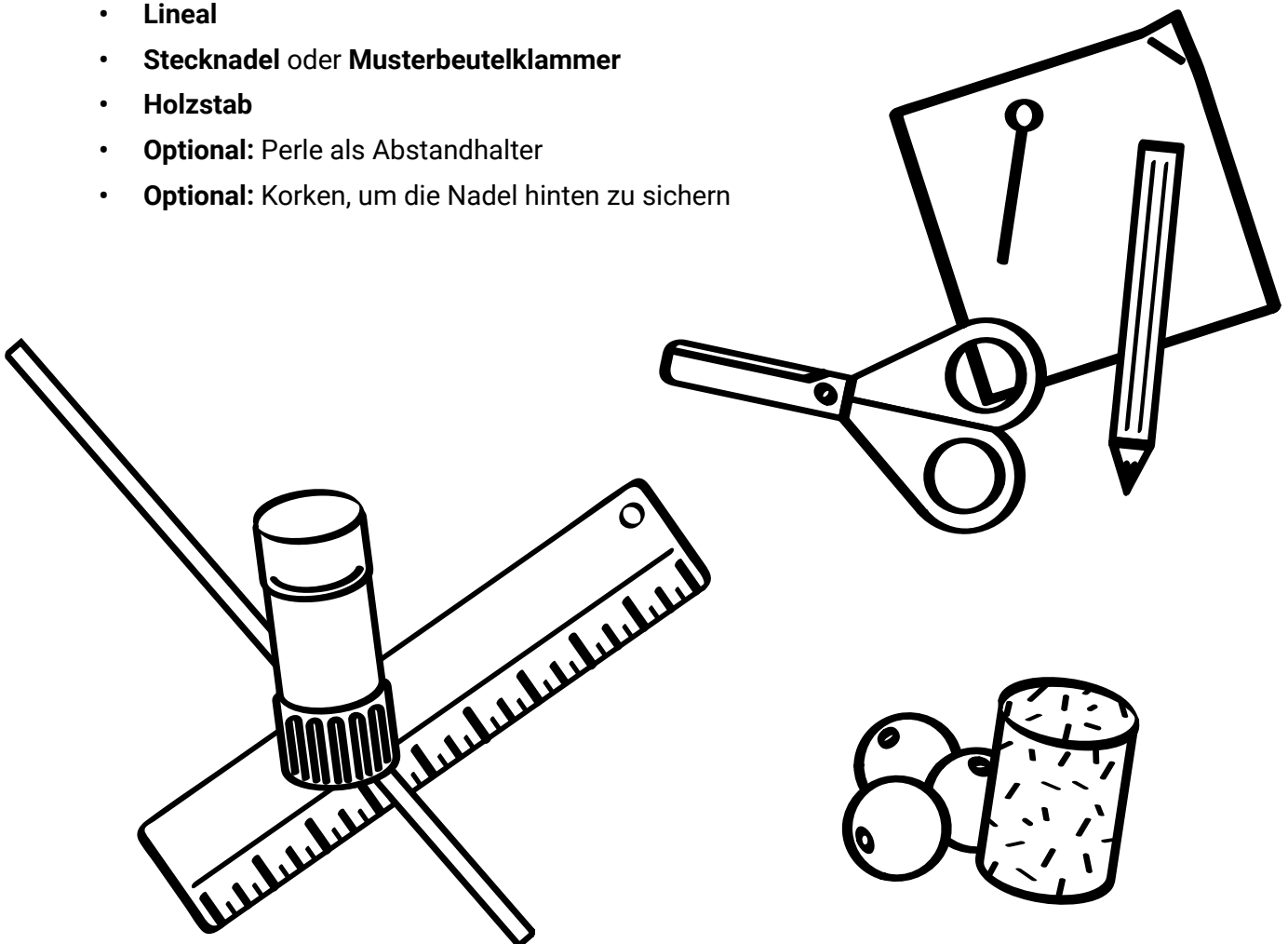
Passend zum Märchen "Der gestiefelte Kater" können die Kinder ihr eigenes Windrad basteln. Diese Bastelarbeit eignet sich gut als Nachbereitung zum Theaterbesuch. Die Kinder können dabei über die Mühle im Märchen sprechen: Warum ist die Mühle für die Müllerstochter so wichtig? Was würdet ihr lieber haben - ein Schloss oder eine Mühle mit Windrad?

ALTERSEMPFEHLUNG: Ab 5 Jahren (mit Unterstützung beim Schneiden)

DAUER: Ca. 15-20 Minuten

MATERIAL:

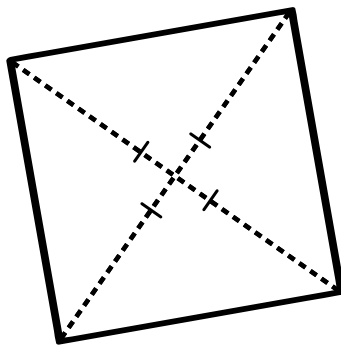
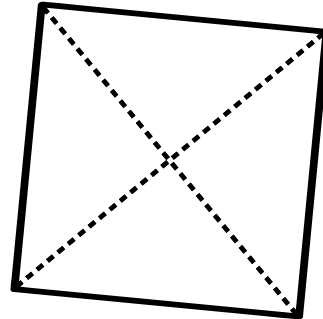
- **Quadratisches Papier** (ca. 15 x 15 cm)
- **Schere, Stift und Kleber**
- **Lineal**
- **Stecknadel oder Musterbeutelklammer**
- **Holzstab**
- **Optional:** Perle als Abstandhalter
- **Optional:** Korken, um die Nadel hinten zu sichern



SCHRITT-FÜR-SCHRITT-ANLEITUNG:

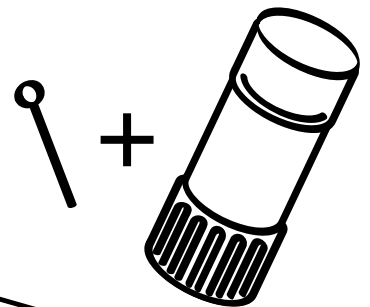
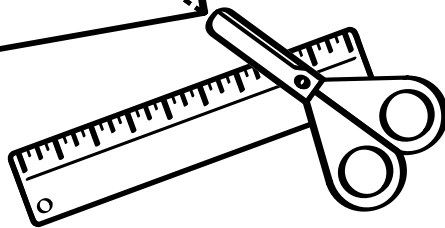
1. DIAGONALES FALTEN:

Falte dein Papier einmal diagonal von Ecke zu Ecke, streiche den Knick, die Falz, gut nach und falte es wieder auf. Dann falte es noch einmal diagonal zur anderen Seite. Wenn du das Papier wieder auffaltest, siehst du ein X aus Faltnissen. Dort, wo sich die Linien kreuzen, ist der Mittelpunkt. Markiere an den Faltnissen einen 2 cm Abstand von deinem Mittelpunkt.



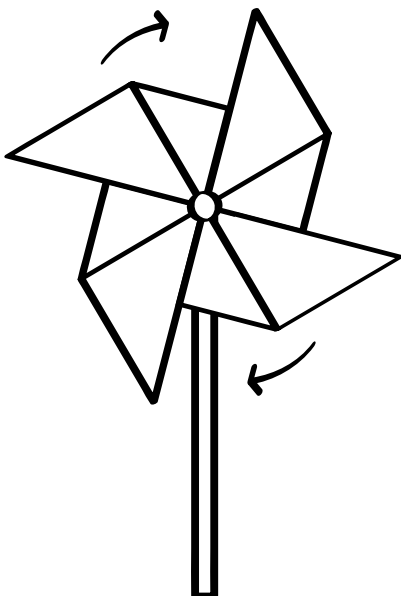
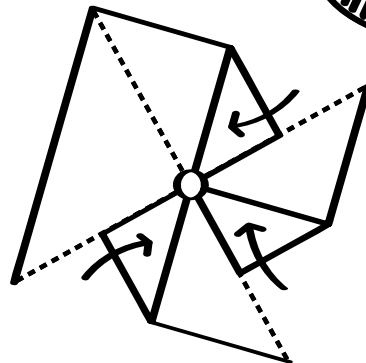
2. EINSCHNEIDEN:

Schneide entlang der Diagonalen bis zu der markierten Stelle. Die Mitte muss ganz bleiben – sonst fällt dein Windrad auseinander.



3. FLÜGEL FORMEN UND KLEBEN:

Jetzt hast du 4 Dreiecke mit jeweils 2 Ecken. Nimm **jede zweite Ecke** (also immer eine überspringen) und falte sie vorsichtig zur Mitte und klebe sie dort fest. Du solltest jetzt 4 Ecken in der Mitte haben. Lasse den Kleber kurz trocknen und halte die Ecken dabei gut fest.



4. BEFESTIGEN:

Stich mit der Stecknadel oder Musterbeutelklammer durch alle Lagen in der Mitte und durch deinen Holzstab. **Tipp:** Eine Perle zwischen Windrad und Stab hilft, dass es sich besser und leichter dreht! Wenn du eine lange Stecknadel benutzt, kannst du hinten einen Korken oder einen Radiergummi auf die Spitze stecken, damit sich niemand piekt.

WIE FUNKTIONIERT WINDKRAFT?

VON DER MÜHLE ZUM KRAFTWERK

Früher haben Menschen Windmühlen gebaut, um Getreide zu mahlen – genau wie die Mühle der Müllerstochter im Märchen! Der Wind drehte die großen Mühlräder. In den Windmühlen treibt der Wind über die Mühlenflügel eine Achse an, die einen Mühlstein in Drehung versetzt. Darunter liegt ein zweiter Stein und durch die Drehbewegung wird das Getreide zwischen den Steinen zu Mehl zermahlen. Heute nutzen wir Windräder, um Strom zu machen. Das ist ein bisschen wie bei der alten Mühle - nur dass wir jetzt keinen Weizen mahlen, sondern Energie für Lampen, Computer und vieles mehr erzeugen!

VOM WINDRAD ZUR WINDKRAFTANLAGE

Dein kleines Windrad dreht sich im Wind – genau wie die großen Windräder, die du vielleicht schon mal auf Feldern oder an der Küste gesehen hast! Diese großen Windräder heißen Windkraftanlagen. Wenn der Wind weht, bewegt er sich – und diese Bewegung ist Energie. Schon lange Zeit nutzen Menschen diese Windkraft etwa auch beim Segeln zur Fortbewegung auf dem Wasser. Bei einer Windkraftanlage pustet der Wind gegen die riesigen Flügel. Sie heißen Rotorblätter. Durch den Wind drehen sich die Rotorblätter. Im Inneren des Windrades sitzt ein Generator, der die Bewegung in Energie übersetzt. Im Generator sind Magnete und eine Kupferspule, durch die Drehbewegung der Magnete entsteht Strom am Kupferdraht. Je schneller sich die Magnete drehen, desto mehr Strom entsteht. Den wir dann zu Hause nutzen können.

WARUM IST WINDKRAFT TOLL?

- Der Wind ist kostenlos und weht immer wieder
- Windkraft ist sauber – es entsteht kein schmutziger Rauch wie bei Kohle oder Öl
- Der Wind geht nie aus – solange die Sonne scheint und die Erde sich dreht, gibt es Wind!

WUSSTEST DU SCHON?

- Eine Umdrehung erzeugt ungefähr 8 Kilowattstunden Energie – damit könntet ihr 4 bis 5 Stunden lang eure Haare föhnen, 4 Stunden lang Plätzchen backen oder 80 Stunden lang fernsehen.
- Die Flügel eines Windrads können über 60 Meter lang sein – so lang wie ein Flugzeug!
- Manche Windräder stehen sogar im Meer, weil da besonders viel Wind weht.

