
Konzeption für einen Märchenabend auf JAT

(von Irmela Homolka und Hanna Buck)



1. Spielerklärung:

Der Abend findet ganz unter dem Motto „Märchen“ statt. Die Teilnehmer können sich dem Thema entsprechend verkleiden. Für den Abend werden die Teilnehmer in Tischgruppen eingeteilt, an denen auch gemeinsam gegessen wird. Die Tischgruppen spielen verschiedene Minispiele in mehreren Runden gegeneinander und erhalten hierfür Punkte (z.B. Goldtaler aus Schoko). Die Jury kann aus zwei Spielleitern bestehen: ein König vor dem die Spiele stattfinden und ein Gaukler, der die Spiele moderiert und erklärt.

2. Essen:

Zwischen den Spielen können die verschiedenen Gänge eingeschoben werden. Beispiele für Märchenhafte Rezepte findet ihr hier:

- Auf dem Teller:
 - Froschkönig: Gummifrösche mit Rocher (Goldkugel)
- Vorspeise:
 - Hexenkessel: Eintopf/Erbsensuppe
- Hauptgang:
 - Aschenbrödel: Linsensalat
 - Rapunzel: Spaghetti/Bandnudeln
 - Die Goldene Gans: Hähnchen in Currysoße
- Nachtisch:
 - Drei Nüsse für Aschenbrödel: Nusscreme im Gläschen
 - Schneewittchen: vergifteter Apfel (Schokoäpfel)
 - Rotkäppchen: Vanilleeis mit Himbersoße
 - Hänsel und Gretel: Lebkuchengebäck/Creme

3. Spielübersicht

Märchen	Spielidee	Materialien
Schneeweißchen und Rosenrot	Rosen als Tischdeko aus Papierservietten basteln	weiße und rote Servietten, Scheren, fertige Rosen als Prototypen
Aschenputtel	Gummibärchen nach Farben sortieren	Schälchen / Teller, Gummibärchen
Hänsel und Gretel	Hexenhäuschen bauen	Teller/Brettchen, Puderzucker, Wasser, Schälchen, Teelöffel, Knäckebrötchen, Messer, Süßigkeiten zum Verzieren
Rumpelstilzchen	Tabu mit Märchenbegriffen	Märchen-Tabu-Karten
Des Kaisers neue Kleider	Kostümwettbewerb	Musik, Kamera, (Bewertungsbögen), Kostümpreis
Frau Holle	Wurfspiel mit „Schneebällen“	Papierkugeln, „Brunnen“ (verkleideter Papierkorb)
Die kluge Bauerntochter	Märchenquiz	Fragebogen Papier und Stifte
Die Bremer Stadtmusikanten	eigenen Liedtext über ein Märchen (zu bekannter Melodie) verfassen	Papier, Stifte
Der Wolf und die sieben Geißlein	Stimmen mit geschlossenen Augen erraten	Augenbinden
Das tapfere Schneiderlein	Kraftspiel, „Bierkrug“-Stämmen	Eimer mit Wasser o.ä.
Froschkönig	TickTackBoom zu Märchenthematik	Tick-Tack-Boom-Bombe, Aufgabenkarten
Schneewittchen	Äpfel aus Wasserschüssel nur mit dem Mund essen	tiefe Schüsseln mit Wasser, Handtücher, Äpfel
Kalif Storch	Lieder erraten, Sänger hat den Mund voller Gummifrosche	Gummifrosche, Liedkarten
Rapunzel	mit Jenga möglichst hohen Rapunzelturm bauen	Jenga

Sonstiges:

- Märchenbuch mit Texten drin
- Thron
- Süßigkeitenpreise (und evtl. ein Körbchen pro Gruppe zum Sammeln)
- Stoppuhr (für Spiele mit Zeitlimit)

4. Material und Ablauf

Märchen	Materialien
Schneeweißchen und Rosenrot	weiße und rote Servietten (eine pro Kopf), Scheren, fertige Rosen als Prototypen
Aschenputtel	Schälchen, Gummibärchen
Hänsel und Gretel	Teller/Brettchen, Puderzucker, Wasser, Schälchen, Teelöffel, Knäckebrot, Messer
Rumpelstilzchen	Tabu-Karten
<i>Vorspeise</i>	
Des Kaisers neue Kleider	Musik, Fotoapparat, Bewertungsbögen, Kostümpreis (DVD)
Frau Holle	Papierkugeln, „Brunnen“ (verkleideter Papierkorb)
Die kluge Bauerntochter	Fragebogen Papier und Stift (pro Gruppe)
Die Bremer Stadtmusikanten	Papier, Stifte
<i>Hauptgang</i>	
Der Wolf und die sieben Geißlein	Hannas Handy
Das tapfere Schneiderlein	Stoppuhr Eimer mit Wasser (pro Gruppe)
Froschkönig	Tick-Tack-Boom-Kugel, Aufgabenkarten
Schneewittchen	Stühle auf der Bühne, tiefe Schüsseln mit Wasser, Äpfel (pro Gruppe)
<i>Nachtisch</i>	
Kalif Storch	Gummifrösche
Rapunzel	Jenga (pro Gruppe?)
Siegerehrung	Passende Musik (Tusch), Schokoturm, Holzsword?

Sonstiges:

- Märchenbuch mit Texten drin
- Thron
- Süßigkeitenpreise (und evt. eine Schüssel o.ä. pro Gruppe zum „Sammeln“)
- Stoppuhr (für Spiele mit Zeitlimit)
- Tischdecken
- Einladungen
- Mikros auf der Bühne

- Technik (zuständig für Musik etc.)
- Leute zum Umbauen
- Fotograf

5. Märchenquiz (Die kluge Bauerntochter)

- 1.) Was frisst der böse Wolf, dass die sieben Geißlein ihn nicht an der Stimme erkennen?
- 2.) Mit welchen drei Gegenständen versucht die böse Königin, Schneewittchen umzubringen?
- 3.) Aus welchem Märchen stammt das Zitat: "Ich bin so satt, ich mag kein Blatt"?
- 4.) Wie lange muss Dornröschen schlafen, bis sie vom Prinzen erlöst wird?
- 5.) Welche Tiere fängt der gestiefelte Kater für den König?
- 6.) In welchem Gegenstand kann Allerleirah ihre drei Ballkleider mitnehmen?
- 7.) Was bekommt Hans im Glück als Lohn für sieben Jahre Arbeit?
- 8.) Was sind Rapunzeln?
- 9.) Was antworten Hänsel und Gretel auf die Frage der Hexe: "Knusper, knusper, knäuschen, wer knuspert an meinem Häuschen?"
- 10.) In welchem Märchen wird ein Pferdekopf über einen Torbogen gehängt?
- 11.) Wer rettet die sieben Raben, dass sie wieder zu Menschen werden?
- 12.) Wie heißt die Frau in "Der Fischer und seine Frau"?
- 13.) Wer sind die Bremer Stadtmusikanten?
- 14.) Wie viele Töchter hat der König in "Die zertanzten Schuhe"?
- 15.) Wer gewinnt den Wettkampf gegen den Hasen?
- 16.) In was wird Jorinde von der alten Zauberin verwandelt?
- 17.) Wie heißt der Diener des Froschkönigs?

- 18.) Was passiert, wenn man die goldene Gans berührt?
- 19.) Welchen Beruf übt der Vater von Hänsel und Gretel aus?
- 20.) In "Brüderchen und Schwesterchen" wird der Bruder durch das Wasser einer Quelle in ein Reh verwandelt. Auch die Quelle davor hatte ihn gewarnt: "Wer aus mir trinkt, der wird ein Wolf." IN welches Tier kann die dritte im Märchen beschriebene Quelle verwandeln?
- 21.) Auf wessen Gürtel steht geschrieben: Sieben auf einen Streich?
- 22.) "Heute back' ich, morgen brau' ich..." - Was soll übermorgen geschehen?
- 23.) Wie hießen die Gebrüder Grimm mit Vornamen?

Lösungen

- 1.) Kreide
- 2.) Gürtel, Kamm, Apfel
- 3.) Tischlein, deck dich
- 4.) 100 Jahre
- 5.) Rebhühner
- 6.) Walnuss
- 7.) ein Klumpen Gold
- 8.) Feldsalat
- 9.) "Der Wind, der Wind, das himmlische Kind!"
- 10.) Die Gänsemagd
- 11.) ihre kleine Schwester
- 12.) Ilsebill
- 13.) Esel, Hund, Katze, Hahn
- 14.) zwölf
- 15.) der Igel (und seine Frau)
- 16.) in einen Vogel (Nachtigall)
- 17.) der treue Heinrich
- 18.) man bleibt an ihr kleben
- 19.) Holzfäller
- 20.) Tiger
- 21.) das tapfere Schneiderlein
- 22.) das Kind der Königin holen
- 23.) Jakob und Wilhelm

6. Märchen für die Spieleinleitungen

Das tapfere Schneiderlein

Ein Schneiderlein saß an einem Sommertag auf seinem Tisch am Fenster, war guter Dinge und nähte aus Leibeskräften. Einer Bauersfrau, die unten auf der Straße ihre Ware feilbot, kaufte er ein Viertelpfund Pflaumenmus ab und bestrich sich damit eine große Scheibe Brot. Der Geruch des süßen Mus lockte indes eine Schar Fliegen heran, die sich in großer Zahl darauf niederließen. Das Schneiderlein schlug sie unbarmerzig tot und als er dann zählte, so lagen nicht weniger als sieben vor ihm und streckten die Beine. Das Schneiderlein bewunderte seine eigene Tapferkeit, nähte sich in aller Eile einen Gürtel + stichte mit großen Buchstaben darauf: „7 auf einen Streich“ Er band sich den Gürtel um den Leib und wollte in die Welt hinaus. Der Weg führte ihn auf einen Berg, auf dessen Gipfel ein gewaltiger Riese saß. Der Schneider zeigte ihm seinen Gürtel und als der Riese las, dass er schon sieben erschlagen hätte, so krugte er Respekt vor dem kleinen Kerl. Doch er wollte ihn erst prüfen + nahm einen schweren Eimer, stemmte ihn in die Luft und sprach: „Das macht nach, wenn ichs kraft hab!“

Schneeweißchen und Rosenrot

Eine arme Witwe lebte in einem Hüttchen in einem dunklen Walde - in diesem hauste schon seit langem ein böser Zwerg, der in seiner Höhle Berge an Schätzen zusammengetragen hatte. Die Frau hatte zwei Kinder; das eine hieß Schneeweißchen, das andere Rosenrot. Die beiden hielten das Hüttchen so reinlich, dass es eine Freude war, hineinzuschauen. Vor dem Hüttchen war ein Garten. Darin standen zwei Rosenbäumchen; davon trug das eine weiße, das andere rote Rosen. Diese Rosen ließen sich mit einfachen Handgriffen aus Servietten und einer Schere basteln.

Die kluge Bauerntochter

Es war einmal ein Bauer, dessen Tochter für ihre Klugheit weithin bekannt war. Es begab sich, dass der Bauer vom Kaiser des Reiches in sein Verlies gesperrt wurde, weil er nicht auf den Rat seiner Tochter gehört hatte und der Kaiser ihn für ungehorsam hielt. Er würde den Bauern nur unter der Bedingung freilassen, dass seine Tochter ihm alle Quizfragen beantworten könnte. Und das dürft ihr jetzt auch versuchen.

Rapunzel

Es war einmal ein Mann und eine Frau, die wünschten sich schon lange vergeblich ein Kind. Als die Frau endlich guter Hoffnung war, ward sie lüstern nach Rapunzeln, die sie im Garten einer Zauberin erblickt hatte. Da ihr Verlangen bald Überhand gewann, sprach sie zu ihrem Manne: „Ach, wenn ich keine Rapunzeln aus dem Garten hinter unserm Hause zu essen kriege, so sterbe ich.“ Dem Manne war nicht wohl bei der Sache, doch in der Abenddämmerung stieg er über die Mauer in den Garten der Zauberin, stach in aller Eile eine Handvoll Rapunzeln und... - „Wie kannst du es wagen?“ Der Mann erschrak gewaltig, als plötzlich die Alte vor ihm stand. „Dieser Diebstahl soll dir schlecht bekommen. Aber ich will Gnade vor Recht ergehen lassen und dich mit den Rapunzeln gehen lassen. Allein, ich mache eine Bedingung: Du mußt mir das Kind geben, das deine Frau zur Welt bringen wird. Ich will es Rapunzel nennen und in einen hohen Turm sperren.“ „Wie hoch soll dieser Turm sein?“ Da antwortete die Zauberin:

„Das hängt ganz von der Geschicklichkeit der JATler ab. Sie sollen mir einen Turm bauen, so hoch, wie kein Vogel mehr fliegen kann!“

Schneewittchen

Es lebte einmal eine Königin, die gebar ein Töchterchen so weiß wie Schnee mit Wangen so rot wie Blut und mit Haar so schwarz wie Ebenholz. Als das Kind geboren war, starb die Königin und schon bald darauf nahm sich der König eine andere Gemahlin. Diese aber war stolz und hochmütig und neidete Schneewittchen (wie das Kind von allen genannt wurde) seine Schönheit. Da rief sie einen Jäger und befahl ihm, Schneewittchen in den Wald zu führen und dort zu töten. Der Jäger aber hatte Mitleid mit dem schönen Kind und ließ es ziehen. Nun irrte Schneewittchen mütterseelenallein durch den großen Wald. Als es Abend werden wollte, kam sie an ein kleines Häuschen, wo sie freundlich von sieben Zwergen aufgenommen wurde und dort fortan ein glückliches Leben führte. Als die böse Königin aber erfuhr, dass Schneewittchen noch lebe, da sann sie auf's neue, wie sie das Mädchen umbringen könnte. Sie kleidete sich wie eine alte Krämerin und vergiftete einen Apfel, durch den Schneewittchen den Tod finden sollte. Der Apfel aber musste zunächst von den JATtern mit dem Mund aus einer Schüssel mit Wasser gefischt werden.

Hänsel und Gretel

Vor einem großen Wald wohnte ein armer Holz-
hacker mit seiner Frau und seinen zwei Kindern; das
Bübchen hieß Hänsel und das Mädchen Gretel. Als
der Mann ihnen nicht einmal mehr das tägliche
Brot beschaffen konnte, ließ ihm seine Frau keine
Ruhe, bis er einwilligte, die Kinder in den Wald zu
führen und sie dort allein zu lassen. Hänsel und
Gretel irrten lange in dem dunklen Wald umher.
Schließlich gelangten sie zu einem Häuschen, das
ganz aus Brot gebaut und mit Kuchen gedeckt
war; aber die Fenster waren aus hellem Zucker.
Das Häuschen wurde von Zuckerguss zusammen-
gehalten und war dank der Baukunst der Jaffler
nicht nur stabil, sondern auch schön anzusehen.

Froschkönig

In den alten Zeiten, als das Wünschen noch geholfen hat, lebte eine Königstochter, die hatte eine goldene Kugel, das war ihr liebstes Spielwerk. Nun trug es sich einmal zu, dass ihr die Kugel in einen Brunnen fiel. Da fing sie an zu weinen und weinte immer lauter, bis sie eine Stimme hörte: „Was hast du vor, Königstochter, du schreist ja dass sich ein Stein erbarmen möchte.“ Sie sah sich um und erblickte einen Frosch. „Ich weine um meine goldene Kugel. Kannst du sie mir wieder geben?“ „Ja klar, gern, aber erst muss ich eine Frage beantworten. Und dann du und dann musst du sie an einen JATler weitergeben, bevor sie explodiert.“, sagte der Frosch. „Tick. Tack. Boom.“ „Okay“, sagte die Prinzessin. „Dann brauche ich ja erst mal einen Freiwilligen pro Gruppe, der mit mir spielt.“

Die Bremer Stadtmusikanten

Es hatte ein Mann einen Esel, der ihm schon lange Jahre treu gedient hatte, dessen Kräfte aber nun zu Ende gingen, so dass er beschloss, ihn zum Schlachter zu bringen. Aber der Esel merkte dass kein guter Wind wehte und versammelte einen Hund, eine Katze und einen Hahn, die ein ähnliches Schicksal wie er hatten, und sprach: „Etwas besseres als den Tod finden wir allemal. Lasst uns nach Bremen gehen und dort Stadtmusikanten werden.“ „Aber was sollen wir singen?“ – „Lasst uns doch einfach einen neuen Text verfassen! Die JATler helfen uns bestimmt. Ich habe da mal was vorbereitet. Jede Gruppe bekommt ein Lied und ein Thema und hat 15 Minuten Zeit einen neuen Text zu verfassen, den sie uns dann vortragen wird.“

Aschenputtel

Es war einmal ein Mädchen, das von seiner Stiefmutter wie eine Magd behandelt wurde und neben dem Kamin schlafen musste. Darum nannten es alle nur das „Aschenputtel“. Es begab sich aber, dass der König alle schönen Jungfrauen im Lande zu einem Ball einlud, damit sich sein Sohn eine Braut aussuchen möchte. Auch Aschenputtel wäre gern zum Tanz mitgegangen und bat die Stiefmutter sie möchte es ihm erlauben. Doch diese sprach: „Du darfst nur zum Ball gehen, wenn du diese Gummibärchen nach Farben sortiert hast.“ Sie ließ das Aschenputtel zurück, das seine Freunde um Hilfe bat und rief: „Ihr zahmen Täubchen, ihr Turteltäubchen, alle JATler unter dem Himmel, kommt und helft mir lesen!“ Aber auf der Bühne war nur Platz für je einen Freiwilligen pro Gruppe.

Rumpelstilzchen.

Es war einmal ein Müller, der war arm, aber er hatte eine schöne Tochter. Um sich ein Ansehen zu geben, erzählte er dem König, sie könne Stroh zu Gold spinnen. Der König dachte „Das ist eine Kunst, die mir wohl gefällt“ und lud das Mädchen in sein Schloss. Er

führte sie in eine Kammer, die ganz voll Stroh war, gab ihr Rad und Haspel und sprach „jetzt mache dich an die Arbeit, und wenn du bis morgen früh dieses Stroh nicht zu Gold versponnen hast, so musst du sterben.“ Da saß nun die arme Müllerstochter und weinte. Auf einmal tauchte ein kleines Männchen auf und fragte. „Was gibst du mir, wenn ich dir spinne?“ - „Ich könnte deinen Namen erraten?“ – „Das ist zu einfach. Ich geb dir einen Begriff vor, den muss der Rest deiner Gruppe erraten. Aber du darfst dabei einige Wörter nicht verwenden.“

Frau Holle

Es war einmal ein Mädchen, das hieß Marie. Marie war schön und fleißig und tat alles, was man ihr auftrug. „Hast du die Spuhle hinunterfallen lassen, so hol sie auch wieder herauf!“ sagte ihre Stiefmutter und sie sprang in den Brunnen. Das Brot bat sie: „Ach! zieh mich 'raus, zieh mich 'raus sonst verbrenn' ich, ich bin schon längst ausgebacken!“ und sie half ihm. Die Äpfel sprachen „Ach! schüttel mich! schüttel mich! wir Äpfel sind alle mit einander reif!“ und sie schüttelte den Baum. Eine alte Frau mit großen Zähnen sagte „Bleib bei mir: du musst du Acht geben, dass du mein Bett gut machst, und es fleißig aufschüttelst, dass die Federn fliegen, dann schneit es in der Welt. Ich bin die Frau Holle.“ Und sie schüttelte. Und es schneite. Und da Marie alles tat, was man ihr auftrug, brauchte sie keine Hilfe von anderen. Aber die JATler konnten aus dem Schnee Bälle formen und versuchen in den Brunnen zu treffen, damit Marie auch etwas von dem Schnee zu sehen bekam.

Der Wolf und die 7 Geißlein

Es war einmal eine alte Geiß, die hatte sieben junge Geißlein. Eines Tages wollte sie in den Wald gehen und Futter holen, da rief sie alle sieben herbei und sprach: „Liebe Kinder, seid auf der Hut vor dem Wolf! Wenn er hereinkommt, frisst er euch alle mit Haut und Haar.“ Die Geißlein versprachen, sich in acht zu nehmen und die Alte machte sich getrost auf den Weg. Es dauerte nicht lange, so klopfte jemand an die Haustür und rief: „Macht auf, liebe Kinder, eure Mutter ist da und hat jedem von euch etwas mitgebracht!“ „Nein, unsre Mutter hat eine feine und liebliche Stimme, du bist... ähm...“ (Gruppe X, vielleicht könnt ihr da ja weiterhelfen?)

Kalif Storch

Der Kalif zu Bagdad saß einmal an einem schönen Nachmittag auf seinem Sofa, da kam sein Großwesir und erzählte ihm von einem Krämer. Der Kalif ließ den Krämer holen und entdeckte bei dessen Waren eine Dose mit schwärzlichem Pulver und ein Papier mit sonderbarer Schrift. Er kaufte beides und ließ einen Gelehrten herbeiholen um die Schrift zu übersetzen »Wer von dem Pulver in dieser Dose schnupft und dazu spricht: *mutabor*, der kann sich in jedes Tier verwandeln und versteht auch die Sprache der Tiere.« Kaum hatte am anderen Morgen der Kalif gefrühstückt, da steckte er die Dose mit dem Zauberpulver in den Gürtel und ging mit seinem Großwesir zu einem Teich. Dort sahen sie zwei Störche ernsthaft auf und ab gehen und

nach Fröschen suchen. Sie beschlossen sich in Störche zu verwandeln. Schnell schnupften sie das Pulver, riefen *mutabor!* Da schrumpften ihre Beine ein und wurden dünn und rot, die Arme wurden zu Flügeln, der Hals fuhr aus den Achseln, und den Körper bedeckten weiche Federn. Nachdem sie sich gegenseitig bewundert hatten, sagte der Großwesir: „kommt, wenn es Euch gefällt, dass wir unsere Kameraden dort belauschen und erfahren, ob wir wirklich Storchisch können.“ Leider waren die Störche sehr schlecht zu verstehen, weil sie den Schnabel voller Frösche hatten.

Weitere Märchen

Des Kaisers neue Kleider

Vor vielen Jahren lebte ein Kaiser, der so ungeheuer viel auf neue Kleider hielt, dass er all sein Geld dafür ausgab, um recht geputzt zu sein. Er kümmerte sich nicht um seine Soldaten, kümmerte sich nicht um... ÄHM... Er war der BESTE Kaiser, den es je gegeben hatte und geben wird. Er hatte nicht nur die schönsten Kleider sondern war auch der Schönste und der Klügste und der Stärkste und vor so vielen Jahren war das auch gar nicht oder zumindest hat er sich gut gehalten. Und weil er so viel von Kleidung verstand, rief er zu einem Kostümwettbewerb auf...