

Mike Svoboda
Manfred Weiß

Der unglaubliche

Spotz

Eine Oper für alle ab 6 Jahren

Unterrichtsmaterialien
für die Klassen 2 bis 5

in die **oper!**

Musiktheaterpädagogik

Cecilia Zacconi und Johannes Fuchs,
Katharina Anselmann, Silke Schmid, Rafael Bruck,
Anselm Dalferth, Philipp Ratz, Niels Ziermann
2007/2008

Theater Freiburg und indieOper! - Pilotprojekt

Das Pilotprojekt *Der unglaubliche Spotz*
wird gefördert von der **Robert Bosch Stiftung**.

„Musik wird störend oft empfunden, dieweil sie mit Geräusch verbunden.“
Wilhelm Busch, Dichter

“Wenn wir alles anders hören würden, sähe alles ganz anders aus.“
Bartholomäus Brummhold, Komponist

*„Jedes Geräusch besteht aus Tönen – also spielen wir ihm
Geräusche vor, um ihn an Musik zu gewöhnen.“*
Albert Einstein, Erfinder



Das Königliche Opernhaus von Allyrien

Die Handlung der Oper

Allyrien ist eines der schönsten Länder der Welt. Das weiß jedes Kind. Aber kaum jemand weiß, dass König Astus Bastus, der Hellhörige, so empfindlich ist, dass er bei jedem lauten Geräusch sofort Ohren- und Kopfweg bekommt. Und das wird immer schlimmer.

Nun soll die Uraufführung der ersten allyrischen Oper stattfinden, die der Komponist Bartolomäus Brummhold geschrieben hat und die den Titel "Palali und Palalo" trägt. Asta Basta, die Tochter des Königs, singt die weibliche Hauptrolle. Doch kaum beginnt die Ouvertüre, kriegt der König Ohrenschmerzen und lässt die Aufführung der Oper verbieten - für immer!

Asta Basta und Brummhold sind am Boden zerstört; aber sie geben nicht auf. Beide sind davon überzeugt, dass dem König Musik eigentlich gut tun würde. Sie beschließen, ihm nachts leise Musik vorzuspielen, weil er sich so vielleicht daran gewöhnt. Dummerweise hat der berühmte Erfinder Einstein inzwischen einen Kopfhörer gebaut, der die Ohren des Königs schützen soll.

Asta und Brummhold gelingt es trotzdem, ihre Musik dem König ganz leise zu Gehör zu bringen. Doch es wirkt nicht. Im Gegenteil: der König wird noch empfindlicher und die Kopfhörer, die Einstein baut, werden immer größer. Sogar als einige Staatsgäste aus Funien und Wansibar kommen, erträgt der König nicht mal die Nationalhymnen. Die Präsidenten der beiden Länder reisen wütend ab und Allyrien ist mit keinem einzigen Land auf dieser Welt mehr befreundet. Ganz Allyrien ist traurig und es wird immer stiller und immer unerträglicher. Etwas muss geschehen!

Asta und Brummhold weihen Einstein in ihren Plan ein und der zögert, in Anbetracht der schwierigen Lage in Allyrien, nicht eine Sekunde, ihnen zu helfen. Er beginnt, ein Gerät zu bauen, das alle Klänge und Geräusche in einzelne Töne umwandelt, die man dann dem König, der ja keine Musik mag, vorspielen kann. Irgendwann, so hofft er, setzen sich die Töne im Kopf des Königs zusammen und er wird Musik mögen. Die ersten Versuche schlagen fehl. Doch plötzlich eines Morgens, als niemand mehr damit gerechnet hat, wacht der König auf und berichtet begeistert, er habe nachts wunderschöne Musik gehört. Weder Asta noch Brummhold noch Einstein können sich das erklären. Dann aber entdecken sie den unglaublichen Spitz, ein kleines Gerät, das ihnen geholfen hat.

Der König erlaubt endlich die Uraufführung von Brummholds Oper und sie wird ein rauschender Erfolg. Allyrien ist dank des Spitzes das einzige Land der Welt, in der Staubsauger singen und das Schnarchen des Königs wie eine Oper von Brummhold klingt.

Manfred Weiß

Vorwort

indieOper! ist eine Initiative, die ihr erfolgreiches Vermittlungskonzept bei der Jungen Oper der Staatsoper Stuttgart während der Intendanz von Klaus Zehelein entwickelt und erprobt hat: Während professionelle Theaterschaffende eine Kammeroper für Kinder produzieren und aufführen, kreieren Kinder parallel dazu im Kindergarten oder in der Schule ihre eigene Interpretation des Werkes.

Das Neue an **indieOper!** ist, dass sie wie ein Satellit genau da andockt, wo sie gebraucht wird, also bei Theatern, Gemeinden und Schulen, die die Wichtigkeit theaterpädagogischer Arbeit zwar erkannt haben, diese aber selbst nicht vollständig leisten können. Das Pilotprojekt am Theater Freiburg wird gefördert mit Mitteln der Robert Bosch Stiftung.

Der Posaunist und Komponist Mike Svoboda vertonte *Der unglaubliche Spatz* nach einem Libretto von Manfred Weiß. Die Uraufführung findet am 2. Dezember 2007 in der Regie von Julia Hübner und der Ausstattung von Esther Dandani im Werkraum des Theaters Freiburg statt. Die musikalische Leitung hat Michael Kiedaisch.

Parallel zum Inszenierungsprozess können Schulklassen der 2. bis 5. Klassenstufe die Proben begleiten, an Workshops teilnehmen oder im Unterricht selbst Musik machen und Theater spielen. Das vorliegende Heft enthält dazu Unterrichtsvorschläge und Materialien, die wir in einer Arbeitsgruppe mit Schulmusik-Studenten der Musikhochschule Freiburg entwickelt haben. Ein besonderer Dank geht an den Komponisten Mike Svoboda für seine wertvolle Mitarbeit bei den musiktheaterpädagogischen Projekten und für die Bearbeitung der Notenbeispiele.

Wir freuen uns, von Ihnen Berichte über die Arbeit mit den Spieleinheiten, Ergebnisse sowie Anregungen oder Ergänzungen zu erfahren. Ganz besonders interessieren uns auch die Rückmeldungen der Schülerinnen und Schüler, die sich mit diesem Werk auseinandergesetzt und eine Vorstellung besucht haben.

Ihnen allen wünschen wir anregende Erfahrungen mit dem unglaublichen Spatz!



Cecilia Zacconi und Johannes Fuchs
Musiktheaterpädagogik **indieOper!**

johannes.fuchs@indieoper.de

cecilia.zacconi@indieoper.de

www.indieoper.de

Das Pilotprojekt *Der unglaubliche Spatz*
wird gefördert von der Robert Bosch Stiftung.

Robert Bosch Stiftung

in die **Oper!**

Erläuterungen zum Spielkonzept

Die fünf Stationen zur szenischen und musikalischen Interpretation enthalten Anregungen, Spielvorschläge und Unterrichtsmaterialien für die Fächer Musik und Deutsch in den Klassenstufen 2 bis 5. Zu jeder Station bieten sich Erweiterungen im Fach Bildende Kunst an. Selbstverständlich ist es auch möglich, nur ausgewählte Stationen zu durchlaufen oder die Reihenfolge zu verändern.

Station 1 dient der allgemeinen Einfühlung in Ort und Sujet der Geschichte durch Musik und szenisches Spiel. Der Komponist hat Teile seiner Partitur für Kinderstimmen bearbeitet.

Im Zentrum von **Station 2** stehen verschiedene Qualitäten von Stille als Anlass für das Erfinden eigener Melodien und das Komponieren von Klanggestalten. Das genaue Hinhören und selbstständige Musizieren vermittelt eine Idee von der Arbeit eines Komponisten.

In **Station 3** lernen die TN die Figuren des Stückes kennen. Eine rhythmische Übung macht sie mit den Hauptfiguren der Oper vertraut. Anhand von Rollenkarten und Fragen zur Identifikation fühlen sich die TN in die Personen ein und entwickeln eigene Vorstellungen über deren Charakter. Zur Präsentation gehört auch die Vertonung eines kurzen Rollentextes aus dem Libretto.

Mit den Elementen der ersten drei Stationen wird in **Station 4** eine eigene Oper oder eine musikalische Erzählung inszeniert. Dabei variieren die TN den Handlungsverlauf und klären die Fragen: Wie schaffen Asta Basta und Brummhold das Musikverbot des Königs zu umgehen? Wer oder was ist der unglaubliche Spotz und wie hilft er dabei?

Im Anschluss an den Besuch der Vorstellung dient die **Station 5** der Nachbereitung im Unterricht. Die TN reflektieren das Theatererlebnis aus der Perspektive ihrer Rolle und legen diese schließlich wieder ab. Es kann auch ein neuer Kompositionsauftrag für eine Oper verfasst werden.

Bei der Erprobung dieses Spielkonzeptes wurde uns besonders deutlich, dass die TN alle Stationen am intensivsten erleben, wenn sie keinerlei Vorinformationen über den Inhalt des Stückes und die Figuren erhalten. Die obenstehende Handlung sollte der SL also nicht vorlesen!

SL = Spielleiterin, Spielleiter

TN = Teilnehmerin, Teilnehmer

© alle Noten- und Textauszüge by Manfred Weiß/Mike Svoboda 2007

Station 1 Staatsakte mit Musik

Fragen zur Einfühlung in die Situation

Methode: Brainstorming

Ziele: Fantasien zum Ort der Handlung entwickeln

In einem Brainstorming zu den Themen *König und Hofstaat* und *Staatsakte mit Musik* lernen die TN den Schauplatz der Geschichte kennen. Folgende Fragen werden erörtert:

- Wie sieht ein König aus? Wie zieht er sich an und was trägt er bei sich?
- Wie verhält er sich bei einem offiziellen Anlass?
- Wie begegnet ihm das Volk?
- Was ist der Hofstaat? Was machen die Personen eines Hofstaates?
- Was zeichnet ein Volk aus? Wodurch unterscheiden sich Völker, die ihr kennt?
- Wo gibt es heute noch Könige? Was wisst ihr über diese Länder?
- Was ist eine Nationalhymne? Wie klingt sie und was sagt der Text aus?
- Bei welchen Anlässen wird eine Hymne gesungen oder gespielt?
- Welche Zeremonien kennt ihr?

Im Königlichen Opernhaus von Allyrien

Methode: Name und Haltung annehmen

Ziele: Lernen aufzutreten, darzustellen und genau zuzuschauen
Einstieg in einen Aspekt des Themas: Menschen in der Oper

Die TN sitzen im Kreis um die Spielfläche. Der Reihe nach tritt immer eine TN in die Mitte und stellt pantomimisch eine Figur in einer typischen Geste vor, wie sie im Königlichen Opernhaus zu sehen ist. Diese Haltung muss drei Sekunden stumm eingenommen werden. Erst dann wird verraten, wer zu sehen ist, z. B. „ich bin der Dirigent“.

Der nachfolgende TN ahmt die Figur des Vorgängers möglichst genau nach, bevor er seine eigene vorstellt, also „das war der Dirigent und ich bin die Primadonna“ usw. Wenn alle TN auf der Spielfläche waren, kann besprochen werden, was an den Figuren typisch war, was kam mehrfach vor, was hat gefehlt?

Musikalische Vorübung

Methode: Rhythmus durch die Runde weitergeben

Ziele: Rhythmen übernehmen und selbst einen Rhythmus erfinden

Die Gruppe sitzt im Stuhlkreis. Zunächst macht der SL einen kurzen Rhythmus vor, indem er in die Hände klatscht. Dieser Rhythmus wandert nun von TN zu TN durch die Runde. Sobald der Rhythmus einmal die Runde gemacht hat, erfindet der TN, der neben dem SL sitzt, den nächsten Rhythmus, der nun wieder die Runde macht, usw.

Der SL kann auch ein Metrum mit der Trommel vorgeben. Die Rhythmen der TN müssen dann zu diesem Metrum passen. Dieses Spiel kann auch dadurch ergänzt werden, dass die TN (eventuell im Stehen) eine kurze Bewegung erfinden, die dann möglichst originalgetreu durch die Runde wandert.

Der Auftritt des Königs

Methode: Singen und Haltungen zur Musik annehmen

Ziele: Musik aus der Oper einüben, die wir in den nächsten Stationen brauchen und die bei der Aufführung von den TN mitgesungen wird

Die TN studieren die *Auftrittsmusik des Königs* (Seite 10) ein: erst üben sie den Rhythmus durch Vorklatschen/Nachklatschen, dann sprechen sie dazu den Text auf unterschiedliche Art: normal, leise auf einem Ton singen, auf Glissando (Quintraum) singen, flüstern und schließlich notengetreu.

Nun spielen die TN das Volk und ein König samt Hofstaat wird bestimmt. Unter der Anleitung des SL als Zeremonienmeister wird ein Ritual aus wenigen, einfachen und klaren Gesten festgelegt. Der SL sagt an:

- Ihr steht euch als Volk in zwei Reihen gegenüber und bildet eine Gasse.
- Auf dem (imaginären) roten Teppich betritt der König das Königliche Opernhaus von Allyrien, gefolgt oder geleitet von seinem Hofstaat.
- Das Volk erhebt sich und nimmt eine angemessene Haltung ein, sobald der König vorbeischiebt.
- Fahnen werden geschwenkt, Hüte in die Luft geworfen und „Hurra!“ gerufen.

Der SL gibt das Metrum mit einer Trommel an und alle flüstern: „*Es lebe der König!*“ und singen die Auftrittsmusik. Sie jubeln ihm zu, bis der König mit einer großen Geste um Ruhe bittet (vielleicht noch eine kleine Rede hält) und mitsamt dem Hofstaat ins Opernhaus eintritt.

Die Allyrische Nationalhymne

Methode: Singen und eigenen Text zu vorhandener Musik schreiben

Ziele: Kreativer Umgang mit Musik und Spiel mit Parametern

Die TN studieren *Die Allyrische Nationalhymne* (einstimmige Fassung Seite 11, mehrstimmige Fassung Seite 12-14) ein.

In mehreren Gruppen dichten die TN einen eigenen Text zur Melodie der Hymne. Dabei denken sie an die typischen Eigenschaften ihres Fantasielandes. Der Text kann auch eine Fantasiensprache sein. Außerdem kann die Musik variieren, z.B. schneller oder tiefer gesungen werden, um dem Charakter des Landes besser zu entsprechen. Dann begegnen sich die Völker in inszenierten Staatsakten und singen sich ihre Nationalhymnen im Chor vor, jeweils dirigiert von einem TN.

Auftrittsmusik des Königs

aus "Der unglaubliche Spotz"

Musik: Mike Svoboda
Text: Manfred Weiss

♩ = 108

Publikum

flüstern, stimmlos

Es le - be der

Glocke

flüstern, stimmlos

Es le - be der

Percussion: Glocke
Melodika

pp sub.

[ʃi - up]

pp

mp

5

Pub.

Kö - ni - g!

leise, vorsichtig

Es le - be der Kö - ni - g!

Perc.

Kö - ni - g!

Er gibt uns viel;

flüsternd

pp

mp

[ʃi - up]

10

Pub.

und nimmt uns we - ni - g.

flüstern, stimmlos

Es le - be der Kö - ni - g!

Glocke

Es le - be der Kö - ni - g!

Perc.

Es le - be der Kö - ni - g!

flüsternd

pp

mp

[ʃi - up]

Die alllyrische Nationalhymne

aus "Der unglaubliche Spotz"

Musik: Mike Svoboda
Text: Manfred Weiss

♩ = 54

das alllyrische Volk Gesang

Klavier

6

das alllyrische Volk Gesang

Klav.

12

das alllyrische Volk Gesang

Klav.

Die Allyrische Nationalhymne

aus "Der Unglaubliche Spotz"

Musik: Mike Svoboda

Text Manfred Weiss

The musical score is written in 4/4 time with a tempo marking of quarter note = 54. It features five vocal parts and a piano accompaniment. The vocal parts are: Solo (treble clef), Prinzessin Asta Basta (Soprano, treble clef), Albert Einstein (Mezzosoprano, treble clef), Bartolomäus Brummhold (Tenor, treble clef), and König Astus Bastus (Bass, bass clef). The piano part is in grand staff. The lyrics are: "Gol-de-ne Ber-ge, sil-ber-ne Se-en, rie-si-ge Rie-sen,". The vocal lines include dynamic markings (mp, pp) and phrasing slurs. The piano accompaniment includes dynamic markings (p, mf, sim.) and a *8va* marking for the right hand.

Tempo: ♩ = 54

Solo
Gol-de-ne Ber-ge, sil-ber-ne Se-en, rie-si-ge Rie-sen,

**Prinzessin Asta Basta
Sopran**
mp > *pp* [a — (u) m] [a — (u) m] [a — (u) m] [a —

**Albert Einstein
Mezzosopran**
mp > *pp* [a — (u) m] [a — (u) m] [a — (u) m] [a —

**Bartolomäus Brummhold
Tenor**
mp > *pp* [a — (u) m] [a — (u) m] [a — (u) m] [a —

**König Astus Bastus
Bass**
mp > *pp* [a — (u) m] [a — (u) m] [a — (u) m] [a —

Klavier
p *mf* > *p* *mf* > *p* *sim.*

Die Allyrische Nationalhymne

2

5

Solo
und win-zi-ge Zwer-ge, saf-ti-ge Wie-sen, mit vie - len Tie-ren. Und du und ich,

Asta Basta
(u)m [a — (u)m] [a — (u)m] [a — (u)m] [a —

Einstein
(u)m [a — (u)m] [a — (u)m] [a — (u)m] [a —

Brummhold
(u)m [a — (u)m] [a — (u)m] [a — (u)m] [a —

Astus Bastus
(u)m [a — (u)m] [a — (u)m] [a — (u)m] [a —

Klav. (8^{va})

9

Solo
wir le-ben hier. Wir lie-ben dich, du Mär-chen Land! Jetzt Hand in Hand

Asta Basta
(u)m [a — (u)m] [a — (u)m] [a — (u)m] [a —

Einstein
(u)m [a — (u)m] [a — (u)m] [a — (u)m] [a —

Brummhold
(u)m [a — (u)m] [a — (u)m] [a — (u)m] [a —

Astus Bastus
(u)m [a — (u)m] [a — (u)m] [a — (u)m] [a —

Klav. (8^{va})

13

Solo
wir lo-ben dich: dich, un-ser schö-ne - s A - lly - ri - e - n _____ !

Asta Basta
(u)m] _____ [a _____ u] _____ A - lly - ri - e - n _____ !

Einstein
(u)m] _____ [a _____ u] _____ A - lly - ri - e - n _____ !

Brummhold
(u)m] _____ [a _____ u] _____ A - lly - ri - e - n _____ !

Astus Bastus
(u)m] _____ [a _____ u] _____ A - lly - ri - e - n _____ !

Klav.
(8^{va}) -----
pp

Station 2 Himmelsgleiche Stille

Hören und Stille

Methode: Szenisches Spiel, benötigt wird ein freier Raum und ein Thron

Ziele: Spielerisches Erfahren von Stille

Der SL bestimmt einen TN zum König. Dieser wird als ausgesprochen hellhörig, also geräuschempfindlich vorgestellt. Daher hält er sich ständig die Ohren zu. Es können auch weitere TN zu königlichen Leibwächtern werden, um Autorität zu symbolisieren. Die übrigen TN sind das Volk und bewegen sich fröhlich singend und tanzend durch den Raum. Alles muss alles sofort still sein, sobald der König seine Hände von den Ohren nimmt und befiehlt:

„Eure Musik stört mich. Eure Geräusche stören mich. Ihr sollt still sein!“

„Hört! Mein letzter Wille! Stille! Nichts als Stille!“

„Himmelsgleiche Stille, wundervoll, atemlos, märchenhaft, wundergleich, himmelhaft,...“

Die TN bewegen sich nach diesem Schreckmoment unter Beobachtung der Wächter nur noch stumm und möglichst vollkommen geräuschlos. Der König lobt die Ruhe mit seinen eigenen Worten. Wenn er sich die Ohren wieder zuhält, kann das lustige Treiben weitergehen. Nach mehreren Wiederholungen beschreiben die TN ihre Wahrnehmungen:

- Wie hat sich die Stille angefühlt?
- War die erste Situation anders als die zweite?
- Welche Situation war angenehmer?
- Wann ist Stille schön? Wann genießt man sie?
- Wann ist Stille gar nicht schön? Wann macht sie Angst?

Die TN schließen nun die Augen. Der SL gibt Beispiele, um die Fantasie anzuregen:

- Stellt euch vor, ihr wärt kurz davor einzuschlafen...
- Stellt euch vor, ihr seid unter Wasser, mitten in der Wüste...

Stille im musikalischen Kontext

Methode: Klassengespräch, Hörübung

Ziele: Stille als Qualität von Musik erkennen

These: Der König mag die Musik nicht, da er sie als Lärm empfindet.

- Hat er recht? Ist euch Musik auch unangenehm?
- Kann Musik auch still sein?
- Gibt es ganz stille Musik, zum Beispiel Schlaflieder?
- Sind Musik und Stille immer Gegensätze?

Der SL gibt Musikbeispiele durch Singen eines Liedes, bei dem diese Qualitäten erfahren werden können, z.B. *Auf der Mauer, auf der Lauer...* mit Auslassungen. Die TN reflektieren die verschiedenen Qualitäten von Stille in der Musik: als Pause, Unterbrechungen zwischen Sätzen, Stille vor Beginn einer Musik oder einer Oper.

Die TN hören nun gemeinsam eine verkürzte Version 4'33'' von John Cage.

- Was habt ihr gehört? Könnt ihr beschreiben, was ihr gehört habt?
- Habt ihr Geräusche gehört? Gehören die Geräusche zur Musik?
- Ist Stille überhaupt still? Ist es nie ganz still?

Es wird festgestellt, dass es immer Geräusche, Klänge oder Töne um uns herum gibt. In der Oper spielt *„alles, was Töne hat“* mit. Komponieren heißt also: *„Töne machen mit allem, was Töne macht“*.

Komponieren mit allem, was Töne macht

Methode: Experimentieren mit Instrumenten

Ziele: Erfinden und komponieren eigener Klanggestalten
Erfahrung von Musik als Kommunikation

Die TN bilden Vierergruppen und wählen ein Instrument aus dem bereitgestellten Instrumentarium. Als Anregung findet sich auf der nächsten Seite eine Liste der von Mike Svoboda verwendeten Instrumente. Die Gruppen suchen sich einen Platz im Raum, an dem sie ungestört üben können. Jeder TN soll zwei verschiedene Klänge oder Klanggestalten ausprobieren, die er sich merken kann, dabei kann ein Klang kurz sein und der andere lang.

Nun sollen die Gruppen herausfinden, wie aus den zwei Klängen Musik entstehen kann, zum Beispiel durch gezielte Wiederholungen und Abfolgen (Struktur), durch den Versuch, besonders schön zu spielen (absichtsvolles Gestalten), durch den Versuch, besonders leise oder auch vorsichtig etwas lauter zu werden (Dynamik) und aufeinander zu reagieren. Es entsteht eine Abfolge mit unterschiedlichem Ausdruck (von „eher ruhig“ bis „eher aufgeregt“) und Dynamik (von „ganz, ganz leise“ bis „vorsichtig etwas lauter werden“).

Die TN kommen im Kreis zusammen und es wird ein König bestimmt, der schlafend auf seinem Thron sitzt und unter keinen Umständen geweckt werden darf. Die komponierte Musik wird vorgespielt, natürlich so leise wie möglich. Wird der König aufwachen?

Jeder TN spielt zunächst eine der beiden Gestalten und wiederholt sie einmal. Durch Reihung verschiedener Klangabfolgen wird erfahrbar, wie ein längeres Musikstück entstehen kann und dass Musik erst durch Kommunikation funktioniert. Der SL sagt an:

- Jetzt spielen wir jeder unseren Klang und zwar gegen den Uhrzeigersinn.
- Achtet bei dem Wechsel von einem zum anderen auf den nahtlosen Übergang: Holt die Klänge bei eurem Nachbarn ab und übergebt sie dem anderen.
- Wir beginnen jetzt bei (Name) und lassen den Klang in beide Richtungen laufen. Ihr dürft selbst entscheiden, welchen eurer Klänge ihr spielt.
- Wir beginnen bei (Name) im Uhrzeigersinn. Es spielt nur jeder zweite. In den Pausen stellt euch vor, was der vor euch gespielt hätte. erinnert ihr euch?

Komposition einer Traummusik

Methode: Komponieren und notieren

Ziele: Differenziertes Zuhören und absichtsvolles Gestalten
Erfinden einer eigenen Melodie und Notation

Der SL gibt den Auftrag, eine Traummusik zu komponieren, die den König in seinen Träumen begleiten soll. Die TN bilden wieder Vierergruppen. Die Klanggestalten sollen zu Melodien angeordnet werden. Sie können ihre jeweiligen Klänge nacheinander spielen, oder auch alle gleichzeitig. Sie sollen aber in der Lage sein, sie zu wiederholen. Sie haben 10 Minuten Zeit, um zu üben und zu diskutieren, danach sollen sie sich für einen Ablauf entscheiden, den sie später den anderen vortragen dürfen.

Der SL teilt vorbereitete Blätter mit großen Notenlinien aus: Die TN notieren darauf, was sie soeben komponiert haben. Sie können sich eine Art graphische Notation ausdenken, damit sie nächste Woche noch möglichst genau wissen, was man nach dem Notenbild spielen soll. Es folgt die Vorführung der Kleinkompositionen. Eine Gruppe nach der anderen trägt ihre Klangcollage vor und zeigt dazu die Bild-Partitur.

Alle TN schauen auf den König: Ist er aufgewacht? Hat er sich im Schlaf bewegt? Ist er zusammengezuckt oder hat er sich womöglich wohliger geräkelt? Verbiets der König erneut mit dramatischer Geste Musik zu spielen?

- Wie ist das, wenn man keine Musik machen, hören oder komponieren darf?
- Habt ihr vielleicht Ideen, was man dann machen kann?
- Kann man etwas erfinden, damit es möglich ist, wieder euer Stück zu spielen?

Instrumente in der Oper *Der unglaubliche Spatz*

Violine und Violoncello mit:

Flüstertüte

Kazoo

"bird-whistle" Trillerpfeife mit Wasser gefüllt

3 Mundharmonikas in Bb, D, F

3 Vodkaflaschen, zwei davon gestimmt auf Bb und H

2 Kassettenrecorder in einer Kiste oder einem Gefäß

Percussion/Tasten (ein Spieler, der sowohl Pianist wie auch Schlagzeuger sein könnte) mit:

Toy Piano (F bis c2/alternative C bis c2) klingt quasi ein Oktav höher

Percussionklavier (umgebautes Toy Piano C bis c2)

Melodika (F bis f3)

E-Gitarre mit E-Bow, weichem Pinsel, Plektrum

scodaturra D,A,d,a,g,e1 (klingt ein Oktave tiefer)

Megafon (elektronisch, auf Stativ montiert, mit abnehmbarem Handmikro)

Floor bass drum mit 2 Fußpedale

Kleine Trommel

(mit vier verschiedenen Bürsten, z.B. Zahn-, Fingernägel, Gemüsebürste und Schrubber)

4 Kuhglocke

gestimmt auf g1, h1, c#2 und f2 (mit weichen Schlägeln)

gestimmt auf c1 und b2 (mit Fußpedale zu spielen)

Rin, japanische Klangschale,

gestimmt auf d1

Glöckchen, wie Tischglocke,

gestimmt auf c2 (oder c3)

2 Kassettenrecorder in einer Kiste oder einem Gefäß

Flüstertüte

"bird-whistle" Trillerpfeife mit Wasser gefüllt

Station 3 Figuren der Oper

Rhythmusspiel

Methode: *Rhythmisches Gehen, Klatschen, Sprechen*

Ziele: *Namen und Eigenschaften der Figuren spielerisch kennen lernen*
Koordination verschiedener Rhythmen und Körperteile

Die TN stehen im Kreis und machen einen 4/4 Grundrhythmus mit Seitenschritten abwechselnd nach rechts und nach links. Dazu werden die rhythmisierten Texte von Seite 19 gesprochen. Der SL sagt an:

- Auf den Vierverschritt sprechen wir: *Al- bert Ein-stein...*
- Nun stellt euch vor, wir befinden uns in einem Königreich: *As-tus Bas-tus...* usw.
- Wenn der Grundrhythmus und der rhythmisierte Text sicher sind, klatschen wir auf jede Silbe der Sätze.
- Es wird schwieriger! Ihr teilt euch in Gruppen. Jede Gruppe erhält einen Satz und wiederholt ihn. Dann brecht ihr den Kreis auf und geht durch den Raum, den eigenen Satz und Klatschrhythmus wiederholend.
- Auf ein Zeichen des SL werden die Sätze nur noch in Gedanken mitgesprochen. Ihr klatscht aber weiter den Satzrhythmus mit den Händen. Versucht es mal leise!
- Schließlich findet ihr langsam in den Kreis und in eure Gruppe zurück.

Schauspielübung 1

Methode: *Raumlauf mit verschiedenen Bewegungsansätzen*

Ziele: *Verbesserung der Körperwahrnehmung*
Erweiterung der gestischen Möglichkeiten

Die TN werden von einem imaginären Faden, der an wechselnden Körperteilen befestigt ist, durch den Raum geführt. Der Ansatz muss klar erkennbar sein, bevor der SL einen anderen Körperteil nennt.

- Hoch - Faden zieht an der Stirn, an der Nase, am Kinn, am Schlüsselbein.
- Mitte - Faden zieht an den Ellenbogen, dem Bauch, dem Becken.
- Tief - Faden zieht am Oberschenkel, am Knie, am Fuß.

Durch die wechselnden Bewegungsansätze entstehen verschiedene Charaktertypen im Raum. Die TN werden aufgefordert, die Wechsel wahrzunehmen.

Schauspielübung 2

Methode: *Haltungen mit verschiedenen Körperschwerpunkten*

Ziele: *Verbesserung der Körperwahrnehmung*
Entdecken, dass jede Person ihren typischen Schwerpunkt hat

Die TN nehmen unterschiedliche Haltungen ein, indem sie ihre Körperschwerpunkte nacheinander in drei Ebenen verlagern. Der SL ruft Assoziationen hinein, um die Haltungen zu verstärken:

- Hoch - abgehoben, erhaben, hochnäsig, stolz, adelig, königlich.
- Mitte - bodenständig, sich den Bauch haltend, plump, breitbeinig, menschlich.
- Tief - gebeugt, am Boden, auf allen Vieren, hockend, kriechend, alt, untertänig.

As - tus Bas - tus ist der Kö - nig. Hö - ren möch - te er nur we - nig.

As - ta Basta von Al - ly - ri - en: auf der Büh - ne singt sie wirklich wunderschön! Prinzessin...

Brummhold, der Kompo - nist schreibt ei - ne O - per, wisst ihr was das ist?

Al - bert Ein - stein ist ge - nial. Er ist ein - fach ge - ni - al!

Die Figuren aus *Der unglaubliche Spatz*

Methode: Rollenverteilung und Einfühlung

Ziele: Auseinandersetzung mit einer fremden Rollenidentität

Der SL stellt die Figuren der Oper vor:

- König Astus Bastus von Allyrien, der Hellhörige
- Prinzessin Asta Basta von Allyrien, seine melodiose Tochter
- Bartolomäus Brummhold, kapellmeisterlicher königlicher Komponist
- Albert Einstein, der aber nicht mit Albert Einstein verwandt und so genial ist, dass er eine Frau sein könnte

Die TN entscheiden sich spontan für eine Figur und erhalten eine Rollenkarte, auf der eine Beschreibung in der Du-Form, die Beziehungen zu anderen Personen und zwei Sätze aus der Stückfassung notiert sind. Alle Rollen können mehrfach vergeben werden. Auf den Rollenkarten finden die TN auch die Fragen zur Einfühlung.

Die TN fühlen sich in ihre Figur ein, indem sie für sich halblaut die Rollenkarten lesen und die Beschreibung dabei in die Ich-Form übertragen. Dann wählen sie einen Ausspruch, den sie auswendig lernen. Durch diesen Satz erhält die Figur eine weitere Charakterisierung und die TN überlegen sich, wie die Figur diesen Satz sagen würde.

Experimentieren mit Geh- und Stehhaltungen

Methode: Entwicklung einer Gehhaltung

Ziele: Verwandlung einer inneren Vorstellung in körperliche Bewegung

Jeder TN nimmt eine für seine Rolle typische Haltung ein. Dann probiert jeder aus, wie sich seine Figur bewegt. Der Charakter einer Person hat sich im Laufe des Lebens in ihrer Art zu Gehen niedergeschlagen. Die Beschreibungen von der Rollenkarte fließen in die Gestaltung der Gehhaltung ein. Dabei gehen alle kreuz und quer durch den Raum.

Der SL gibt folgende Anleitung:

- Denkt an eure Rolle. Wo ist dein Körperschwerpunkt?
- Wohin gehst du? Wie setzt du die Füße auf?
- Wie groß, klein, breit, eng und hoch sind deine Schritte?
- Wie bewegt sich das Becken, der Oberkörper, Arme und Kopf beim Gehen?
- Wie ist dein Tempo? Wohin geht dein Blick?
- Woran denkst du gerade? Was hast du als nächstes vor?

Experimentieren mit sprachlichen Masken

Methode: Spiel mit den musikalischen Parametern eines Satzes

Ziele: Präzisierung der Rolle, passende Sprechmaske finden

Verwandlung einer inneren Vorstellung in sprachlichen Ausdruck

Die TN gehen weiter durch den Raum. Jetzt wiederholen sie halblaut für sich den Satz ihrer Figur. Sie murmeln vor sich hin und der SL gibt dabei folgende Anleitung:

- Geht weiter in eurer Gehhaltung durch den Raum.
- Sprecht den Satz noch einmal und achtet dabei auf den Rhythmus.

- Verstärkt den Rhythmus und versucht, ihn zu wiederholen.
- Sprecht jetzt den Satz und achtet dabei auf die Sprachmelodie.
- Verstärkt die Melodie und überprüft, ob sie so zu eurer Rolle passt.
- Wie wollt ihr den Satz singen? Findet eine eigene Melodie!
- Geht dazu über, den Satz lauter und in den Raum zu singen.
- Singt jemanden an, wenn ihr ihm begegnet.
- Verliert dabei nie eure Gehhaltung!

Die TN gehen dazu über, den Satz zu singen. Welche Parameter (zum Beispiel schnell-langsam, hoch-tief, stark-schwach) können sowohl den Gesang, als auch die Bewegung bestimmen? Die Grenze zwischen Sprache und Gesang wird überschritten.

Notation

Die TN notieren auf der Rollenkarte die Betonung ihres Satzes mit Hilfe von einfachen Symbolen, Farben oder Grafiken wie Punkten, Strichen, Linien, Balken usw. Dabei achten sie darauf, dass Betonungen, Höhenverlauf, Wortlängen, Lautstärke, Klangfarbe und der Gestus ihres Satzes erkennbar wird, z. B. rote, anschwellende Linie für wütend, drohend.

Präsentation auf der Bühne

Methode: Soloauftritt vor Publikum

Ziele: Veröffentlichung der bisher gefundenen Haltungen
Erfahrung von Bühnenpräsenz und Lampenfieber

Die bisherigen Ergebnisse der Rollenfindung werden auf einer vorher klar markierten Bühne präsentiert. Der SL weist darauf hin, dass auf der Bühne nichts Privates erlaubt ist und ruft die Rollen nacheinander auf. Der Auftritt erfolgt in der gefundenen Gehhaltung und der Satz wird vorgetragen. Der TN kann auch kurz etwas über die Figur in der Ich-Form erzählen und von den Zuschauern befragt werden. Applaus! Der SL moderiert die Auftritte. Wurden gleiche Figuren unterschiedlich gezeigt? An dieser Stelle ist es wichtig, Wertungen zu vermeiden. Es geht nicht um die richtige Darstellung, sondern um die eigene Version.

Befragung

Der SL befragt nun jede Figur durch Antippen auf die Schulter nach ihren Gefühlen. Auch die anderen TN können aus ihrer Rolle heraus Fragen stellen. Die Beziehungen und Konflikte unter den Figuren können geklärt werden und führen zu ersten Vermutungen über die Geschichte.

Reflexion

Nachdem jede Figur die Möglichkeit hatte, die Bühnenrolle einmal auszuprobieren, werden nun im Klassengespräch folgende Fragestellungen als Basis für eine kleine Szene besprochen.

- Was haben die Figuren für eine gemeinsame Geschichte?
- Welche Konflikte gibt es zwischen ihnen?
- Wie könnten diese gelöst werden?
- Wie geht man mit einem Verbot um?
- Wer oder was könnte der unglaubliche Spitz sein? Welche Funktion hat er?

König Astus Bastus von Allyrien

Position:	Du bist der König von Allyrien, der dort die ganze Macht hat. Du kannst Dinge verbieten, wenn sie dir nicht passen.
Eigenschaften:	Du bist sehr hellhörig und deshalb sehr empfindlich Geräuschen und Musik gegenüber. Diese kannst du nur schwer ertragen. Deshalb liebst du Ruhe und Stille.
Satz:	<i>„Oh, himmlisch ist diese Ruhe!“ „Hört! Mein letzter Wille! Stille! Nichts als Stille!“</i>

Lies diese **Beschreibung** in der Ich-Form!

Male ein **Bild** von König Astus Bastus! Wie sieht er aus und wie ist er gekleidet?

Hat er etwas Typisches bei sich?

Wie bewegt er sich? Probiere seinen **Gang** und seine **Haltung** aus!

Lerne einen **Satz** auswendig, oder denke dir aus, was König Astus Bastus noch sagen könnte.

Versuche seine Stimme nachzuahmen und den Satz genau wie er zu sprechen! Wenn du die richtige **Satzmelodie** gefunden hast, male sie mit Farben und Symbolen in diesen Kasten und schreibe den Satz darunter:

Hausaufgabe

Stelle dir vor, du bist König Astus Bastus. Wie würdest du dich selbst beschreiben? Schreibe deine eigene **Biografie** in ganzen Sätzen und in der Ich-Form, also „Ich heiße König Astus Bastus, bin...“ usw. Lasse einfach deine Fantasie spielen! Die folgenden Fragen helfen dir dabei:

Wie heißt du? Wie alt bist du? Woher kommst du? Wo lebst du und mit wem? Wie sieht es bei dir zuhause aus? Was tust du? Was arbeitest du? Wie siehst du aus? Wie bist du gekleidet? Was machst du am liebsten? Hast du eine Familie? Hast du Freunde? Was macht ihr zusammen? Hast du Feinde oder Gegenspieler? Wovor hast du Angst? Bist du manchmal traurig oder wütend? Wenn ja warum? Was sind deine Wünsche und Träume? Was bringt dich zum Lachen? Hast du einige auffällige Gesten, körperliche Haltungen, Ausdrücke oder Aussprüche? Wie wirkst du wohl auf die anderen? Hast du einen Spitznamen?

Prinzessin Asta Basta von Allyrien

Position:	Du bist die Tochter von König Astus Bastus und eine Sängerin.
Eigenschaften:	Du bist sehr „melodiös“. Deine Lieblingsbeschäftigung ist das Singen. Deshalb freust du dich, wenn Bartolomäus Brummhold dir eine Melodie komponiert. Deinen Vater, den König, liebst du über alles. Du bist sehr ehrgeizig und gibst nicht so schnell auf.
Satz:	<i>„Musik, die tut doch immer gut!“ „Wir dürfen nicht aufgeben.“</i>

Lies diese **Beschreibung** in der Ich-Form!

Male ein **Bild** von Prinzessin Asta Basta! Wie sieht sie aus und wie ist sie gekleidet? Hat sie etwas Typisches bei sich?

Wie bewegt sie sich? Probiere ihren **Gang** und ihre **Haltung** aus!

Lerne einen **Satz** auswendig, oder denke dir aus, was Prinzessin Asta Basta noch sagen könnte.

Versuche ihre Stimme nachzuahmen und den Satz genau wie sie zu sprechen! Wenn du die richtige **Satzmelodie** gefunden hast, male sie mit Farben und Symbolen in diesen Kasten und schreibe den Satz darunter:

Hausaufgabe

Stelle dir vor, du bist Prinzessin Asta Basta. Wie würdest du dich selbst beschreiben? Schreibe deine eigene **Biografie** in ganzen Sätzen und in der Ich-Form, also „Ich heiße Prinzessin Asta Basta, bin...“ usw. Lasse einfach deine Fantasie spielen! Die folgenden Fragen helfen dir dabei:

Wie heißt du? Wie alt bist du? Woher kommst du? Wo lebst du und mit wem? Wie sieht es bei dir zuhause aus? Was tust du? Was arbeitest du? Wie siehst du aus? Wie bist du gekleidet? Was machst du am liebsten? Hast du eine Familie? Hast du Freunde? Was macht ihr zusammen? Hast du Feinde oder Gegenspieler? Wen magst du nicht? Wovor hast du Angst? Bist du manchmal traurig oder wütend? Wenn ja warum? Was sind deine Wünsche und Träume? Was bringt dich zum Lachen? Hast du einige auffällige Gesten, körperliche Haltungen, Ausdrücke oder Aussprüche? Wie wirkst du wohl auf die anderen? Hast du einen Spitznamen?

Bartolomäus Brummhold

Position:	Du bist der kapellmeisterliche königliche Komponist
Eigenschaften:	Die Musik und das Komponieren sind dir das wichtigste im Leben. Du würdest alles geben um dem Komponieren nachgehen zu können und deine Stücke zu veröffentlichen. Du bist sehr vorsichtig und manchmal hast manchmal sogar etwas Angst.
Satz:	<i>„Man ist was man ist und ich bin nun mal Komponist.“ „Meine Oper muss laut gespielt werden! Damit man jeden Ton hört!“</i>

Lies diese **Beschreibung** in der Ich-Form!

Male ein **Bild** von Bartolomäus Brummhold! Wie sieht er aus und wie ist er gekleidet? Hat er etwas Typisches bei sich?

Wie bewegt er sich? Probiere seinen **Gang** und seine **Haltung** aus!

Lerne einen **Satz** auswendig, oder denke dir aus, was Bartolomäus Brummhold noch sagen könnte.

Versuche seine Stimme nachzuahmen und den Satz genau wie er zu sprechen! Wenn du die richtige **Satzmelodie** gefunden hast, male sie mit Farben und Symbolen in diesen Kasten und schreibe den Satz darunter:

Hausaufgabe

Stelle dir vor, du bist Bartolomäus Brummhold. Wie würdest du dich selbst beschreiben? Schreibe deine eigene **Biografie** in ganzen Sätzen und in der Ich-Form, also „Ich heiße Bartolomäus Brummhold, bin...“ usw. Lasse einfach deine Fantasie spielen! Die folgenden Fragen helfen dir dabei:

Wie heißt du? Wie alt bist du? Woher kommst du? Wo lebst du und mit wem? Wie sieht es bei dir zuhause aus? Was tust du? Was arbeitest du? Wie siehst du aus? Wie bist du gekleidet? Was machst du am liebsten? Hast du eine Familie? Hast du Freunde? Was macht ihr zusammen? Hast du Feinde oder Gegenspieler? Wovor hast du Angst? Bist du manchmal traurig oder wütend? Wenn ja warum? Was sind deine Wünsche und Träume? Was bringt dich zum Lachen? Hast du einige auffällige Gesten, körperliche Haltungen, Ausdrücke oder Aussprüche? Wie wirkst du wohl auf die anderen? Hast du einen Spitznamen?

Albert Einstein

Position:	Du bist ein genialer Erfinder und arbeitest für den König.
Eigenschaften:	Du bist sehr einfallsreich und hast immer eine passende Idee. Beim Erfinden bist du sehr ehrgeizig. Diese Tätigkeit ist dir die wichtigste. Du wünschst dir, dass deine Erfindungen das Leben der Menschen verbessert.
Satz:	<i>„Sagen sie mir, worum es geht: ich bin zu jeder Tat bereit.“ „Wir müssen unseren König und unser Land retten.“</i>

Lies diese **Beschreibung** in der Ich-Form!

Male ein **Bild** von Albert Einstein! Wie sieht er aus und wie ist er gekleidet? Hat er etwas Typisches bei sich?

Wie bewegt er sich? Probiere seinen **Gang** und seine **Haltung** aus!

Lerne einen **Satz** auswendig, oder denke dir aus, was Albert Einstein noch sagen könnte.

Versuche seine Stimme nachzuahmen und den Satz genau wie er zu sprechen! Wenn du die richtige **Satzmelodie** gefunden hast, male sie mit Farben und Symbolen in diesen Kasten und schreibe den Satz darunter:

Hausaufgabe

Stelle dir vor, du bist Albert Einstein. Wie würdest du dich selbst beschreiben? Schreibe deine eigene **Biografie** in ganzen Sätzen und in der Ich-Form, also „Ich heiße Albert Einstein, bin...“ usw. Lasse einfach deine Fantasie spielen! Die folgenden Fragen helfen dir dabei:

Wie heißt du? Wie alt bist du? Woher kommst du? Wo lebst du und mit wem? Wie sieht es bei dir zuhause aus? Was tust du? Was arbeitest du? Wie siehst du aus? Wie bist du gekleidet? Was machst du am liebsten? Hast du eine Familie? Hast du Freunde? Was macht ihr zusammen? Hast du Feinde oder Gegenspieler? Wovor hast du Angst? Bist du manchmal traurig oder wütend? Wenn ja warum? Was sind deine Wünsche und Träume? Was bringt dich zum Lachen? Hast du einige auffällige Gesten, körperliche Haltungen, Ausdrücke oder Aussprüche? Wie wirkst du wohl auf die anderen? Hast du einen Spitznamen?

Rollenbiografien schreiben

Methode: Anfertigung und Veröffentlichung einer Rollenbiografie

*Ziele: Vertiefung der Verkörperns einer Rolle durch die Fantasie
Einführung in die Rolle durch kreative Schreibtechnik*

Angeregt durch das Bühnenerlebnis erstellen die TN eine Rollenbiografie (sehr gut als Hausaufgabe geeignet). Es ist die fingierte Selbstbiografie ihrer Figur. Durch das kreative Schreiben vertieft sich die Einführung in deren Lebenssituation und innere Welt. Die Rollenbiografie wird wieder in der Ich-Form geschrieben, um die Identifikation zu erleichtern.

Die Fragen auf der Rollenkarte dienen der Einführung und müssen nicht der Reihe nach beantwortet werden. Sie schlagen vor, über welche Lebensbereiche der Figur nachgedacht werden kann. Der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt.

Die Ergebnisse der eigenen Rollenbiografien können in der Gruppe vorgelesen werden. Bei der Veröffentlichung sollte aber das Prinzip der Freiwilligkeit eingehalten werden. Wenn alle TN einverstanden sind, können die Biografien in einer Wandzeitung erscheinen.

Station 4 **Nun brauchen wir eine gute Idee!**

Wie geht die Geschichte weiter?

Methode: Kreatives Schreiben, Hausaufgabe

Ziele: Die Erfahrungen des szenischen Spiels reflektieren und mit Möglichkeiten des Handlungsverlaufs spielen.

Die TN überlegen, wie die Geschichte weiter gehen kann. Sie schreiben ein Libretto und bauen dabei die Sätze von den Rollenkarten ein. Die Szenen werden nach Möglichkeit vertont! Aus den Elementen der ersten 3 Stationen entstehen so kleine Melodramen oder Opernszenen. Dabei knüpfen sie an die Reflexion nach den Rollenpräsentationen an:

- Welche Schwierigkeiten könnte es zwischen dem hellhörigen König, seiner melodiösen Tochter und dem Komponisten geben?
- Wer oder was ist der unglaubliche Spatz?
- Wie schaffen es Asta Basta und Brummhold das Musikverbot des Königs zu umgehen?

Szenen erarbeiten

Methode: Szenisches Spiel mit Musik und Gesang

*Ziel: Szenische Realisierung einer entworfenen Geschichte
Experimentieren mit den Möglichkeiten des Handlungsverlaufs*

Der Ablauf wird genau besprochen und geprobt. Regisseur ist der TN, der die Szene geschrieben hat. In jeder Szene sollen einmal alle typische Sätze der Hauptfiguren in ihrer Vertonung (siehe Experimentieren mit sprachlichen Masken und Notation des vertonten Satzes) sowie die eingeübte Musik aus der Oper vorkommen.

Kostüme und Requisiten

Nach der Beschäftigung mit den Figuren und der Ausgangssituation entwickeln die TN im Unterricht eigene Ideen zu den Kostümen. In welcher Zeit spielt das Geschehen? Welche Kleidung tragen die Personen? Im Kunstunterricht erarbeiten die TN in kleinen Gruppen Skizzen zu den Kostümen der Figuren. Aus den Skizzen entstehen die richtigen Kostüme und Requisiten der Figuren für die Aufführung der Szenen.

Aufführung

Die Opernszenen werden nun dem Plenum vorgespielt. Es kann auch eine schulinterne Vorstellung geben!

Station 5 **Nachbereitung**

Eine Oper muss gezeigt wird!

Methode: Kreatives Schreiben, Ausföhlung aus der Rolle

*Ziel: Reflexion des Opernbesuches und die Funktionen von Oper.
Anknüpfung an die Operngeschichte*

Du bist der **König** und möchtest in deiner Hauptstadt ein neues Opernhaus bauen lassen. Male deinem Baumeister ein genaues Bild, damit er nach deinen Wünschen ein prächtiges Theatergebäude entwerfen kann. Darin sollen dann alle neuen Opern aufgeführt werden können.

Du bist der **König** und willst zu deiner Unterhaltung eine neue Oper hören. Schreibe einen Auftrag an deinen Hofkomponisten. Schildere darin, was du dir für deine neue Oper wünschst. Gibt es etwas, was du auf gar keinen Fall darin hören oder sehen möchtest? Warum nicht?

Du bist **Prinzessin Asta Basta** und bist gestern als Sängerin in der neuen Oper *Palala und Palalo* aufgetreten. Wie hast du es geschafft, dass dein Vater diese Aufführung überhaupt erlaubt hat? War es ein Erfolg? Wie waren die anderen Sänger und die Musiker? Haben dir die Kostüme gefallen und die Bühne?

Du bist der **Komponist Brummhold** und hast vor, eine neue Oper zu komponieren. Was soll darin passieren und wie soll die Musik klingen? Welchen Stimmen brauchst du und vor allem, welche Instrumente? Wie fandest du die Oper deines Kollegen Mike Svoboda?

Du bist **Einstein** und als königlicher Erfinder hast du ständig neue Ideen. Was fällt dir wohl als nächstes ein, um deinen König zu überraschen? Vielleicht ein neues Musikinstrument? Oder ein neues Geräte um Opernaufführungen zu verbessern?

Verbotene Opern

In *Der unglaubliche Spotz* lässt der König die Oper verbieten, weil er keine Musik ertragen kann. Schon häufig wurden Opern aus den unterschiedlichsten Gründen verboten. Der berühmte Komponist Wolfgang Amadeus Mozart verwendete für seine Oper *Die Hochzeit des Figaro* einen Text, der in Wien vom Kaiser verboten wurde. Er fürchtete, dass man sich in dieser Oper über den Hofstaat lustig machen wollte, denn alle adligen Personen waren sehr lächerlich dargestellt. Ausnahmsweise erlaubte der Kaiser die Aufführung dann doch, aber es wurde in Wien kein Erfolg daraus, weil ständig ein erneutes Verbot zu erwarten war.

Mozart führte die Oper schließlich im entfernten Prag auf. Hier war der Erfolg so groß, dass das Volk die Melodien auf den Straßen piff.

Weitere Spielkonzepte zur szenisch-musikalischen Interpretation

- Zacconi, Cecilia: **CUPID AND DEATH** von Christopher Gibbons und Matthew Locke. Spielkonzept und Materialien für Klassen 6 bis 9. Stuttgart 2002.
- Zacconi, Cecilia; Fuchs, Johannes und Schnell, Katja: **MEISTER PEDROS PUPPENSPIEL** von Manuel de Falla. Spielkonzept und Materialien für Klasse 3 bis 4. Stuttgart 2002.
- Zacconi, Cecilia und Pitt, Christina: **DIE PRINZESSIN AUF DER ERBSE** von Ernst Toch - Spielkonzept und Materialien für Klasse 3 bis 6. Stuttgart 2004.
- Zacconi, Cecilia: **MARIO UND DER ZAUBERER** von Stephen Oliver - Spielkonzept und Materialien für Klasse 8 bis 12. Stuttgart 2004.
- Zacconi, Cecilia und Fuchs, Johannes: **ERWIN, DAS NATURTALENT** von Mike Svoboda. Spielkonzept und Materialien für Klasse 3 bis 6. Stuttgart 2005.
- Zacconi, Cecilia und Fuchs, Johannes: **MADAMA BUTTERFLY** von Giacomo Puccini. Spielkonzept und Materialien für die Klasse 9 bis 13, Stuttgart 2006.
- Zacconi, Cecilia; Fuchs, Johannes: **MOSKAU, TSCHERJOMUSCHKI** von Dmitri Schostakowitsch - Spielkonzept und Materialien für Klasse 7 bis 9. Stuttgart 2006.

Erhältlich über: info@indieoper.de