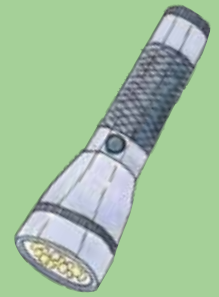


Der Freischütz für Kinder



Dieses Heft
gehört:



Carl
Maria
von Weber



JUNGE
BREMSENER
FESTSPIELE

Inhalt

JUNGE
BREMEN
FESTSPIELE

- 3 Stimm dich ein!
 - Die Geschichte 4
 - Die Personen 6
 - Der Text 10
 - Wer war der Komponist Carl Maria von Weber? 20
 - Quiz zu Carl Maria von Weber 21
 - Die Ouvertüre zum *Freischütz* 22
- 23 Wer ist wer?
 - Wer arbeitet in einem Opernhaus? 24
 - Wer spielt im Orchester? 26
 - Stimmen auf der Opernbühne 27
 - Was bedeutet eigentlich Dirigieren? 28
- 29 Sing mit!
- 37 Einer für alle – alle für einen!
 - Basteln: Fan-Pompons 38**
 - Wir sind ein Team 40
 - Ist das Fair Play? 41
- 43 Zauberhaft gelöst!
 - Wende das Blatt 44
 - Superkraft durch Zaubertrank 45
 - Traum oder Wirklichkeit? 46
 - Um Mitternacht im Mondenschein 47
 - Basteln: Sternenlicht und Windgeheul 48**
 - Von Heldinnen und Helden 50
- 51 Gemeinsam mit den Wölfen!
 - Der Wolf damals und heute 51
 - Begegnung mit einem Wolf 55
 - Im Wolfsrudel 56
 - Musikalische Tiere 57
 - Basteln: Wolfsmaske 58**
- 60 Schreibe eine Opernkritik!

Stimm dich ein!

Die Geschichte

Auf dem Schulhof läuft ein spannendes Fußballspiel. Es geht um Einiges: Wer gewinnt, darf für den Rest des Schuljahrs frei über den Schulhof verfügen. Die anderen müssen in der Klasse bleiben. Das Team von Kilian gewinnt mit 4 zu 2 Toren die Partie und alle Schülerinnen und Schüler bejubeln die neuen Könige des Schulhofs. Nur Max und sein Team sind enttäuscht und geknickt. Wie konnte das passieren, eigentlich ist Max doch der geborene Stürmer! Ging hier alles mit rechten Dingen zu?



Max kann seine Niederlage nicht fassen und sorgt sich um seine Freundin Agathe aus der Parallelklasse. Er ist nämlich mit ihr verabredet und fürchtet, sie könnte sauer sein, wenn sie vom Spielergebnis hört, denn wie sollen sie sich nun in der

großen Pause auf dem Schulhof treffen? In seinem verzweifelten Grübeln unterbricht ihn Kaspar, ein Schulabbrecher, der immer noch ab und zu auf dem Schulhof abhängt. Kaspar ist älter und hat Erfahrung mit solchen Momenten. Er empfiehlt Max, nächstes Mal ein bisschen mehr „Zielwasser“ zu benutzen. Kaspar trinkt einen großen Schluck aus seiner Flasche und beweist Max die Zauberkraft des Getränks: Er trifft mit dem Rucksack über dem Kopf blind ins Tor! Auch Max trinkt, schießt blind – und trifft ebenfalls.

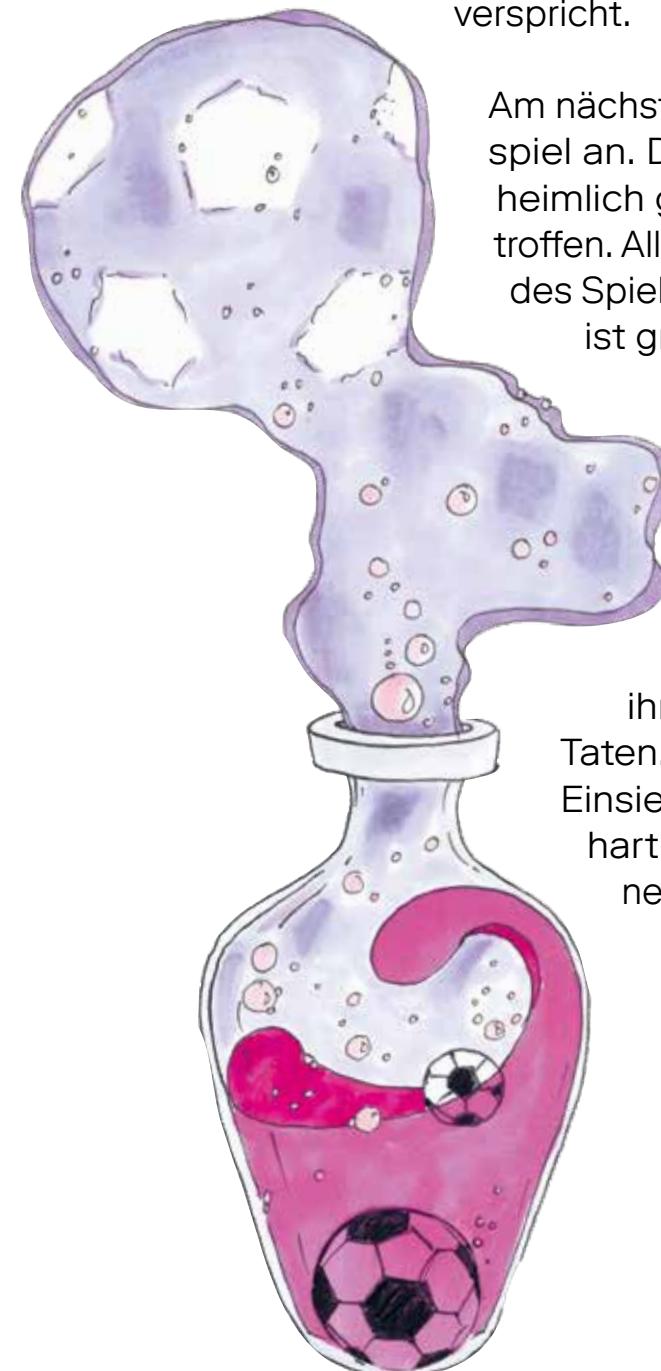


Wenn Max allerdings mehr von diesem Getränk möchte, müsste er heute um Mitternacht mit Kaspar zur Wolfsschlucht kommen. Dort träfen sie auf einen geheimnisvollen Unbekannten, der ihnen helfen könnte. Max zögert: Es sollen dort unheimliche Dinge vor sich gehen. Aber um Agathe nicht zu verlieren, stimmt er schließlich doch zu.

Agathe und ihre Freundin Ännchen sind unterdessen schon Richtung Stadtmauer losgezogen und bekleben wie verabredet heimlich die Wände mit Plakaten, die die Umweltzerstörung anprangern. Agathe macht sich Sorgen um den verspäteten Max, dem sie sich nicht recht traut zu sagen, dass sie ihn sehr mag. Ännchen macht ihr Mut, selbstbewusster zu sein, als ein Polizist

sie erwischt. Die beiden Freundinnen rennen davon und treffen endlich auf Max, der aber gleich wieder los muss. Agathe ist entsetzt von seinem „Wolfsschluchtplan“, aber kann Max auch mit Ännchens Hilfe nicht davon abhalten.

Zur Geisterstunde trifft sich Kaspar in der Wolfsschlucht mit Samiel, der sich ihm als Zauberer zeigt. Kaspar hat eine üble Abmachung mit ihm: Wenn er Samiel nicht bald eine neue Dienerin oder einen Diener bringt, gehört er ganz ihm. Nun möchte Kaspar ihm Max übergeben, der morgen dank Magie dreimal treffen wird, der vierte Schuss aber wird abgelenkt. Samiel zieht sich zurück und Max kommt nichtsahnend in die Wolfsschlucht. In einer unheimlichen Zeremonie braut er mit Kaspar das geisterhafte Zaubermittel, das sieben garantierte Volltreffer verspricht.



Am nächsten Tag steht das große Entscheidungsspiel an. Drei Probeschüsse hat Max mit Kaspar heimlich gemacht und mit allen spektakulär getroffen. Alle sind in aufgeregter Vorfreude. Während des Spiels trifft Max wieder dreimal und der Jubel ist groß! Doch der vierte Schuss scheint auf magische Weise abgelenkt zu werden und trifft Agathe direkt ins Gesicht. Was ist mit ihr?

Zum Glück kommt Agathe wieder zu sich, aber Kilian verbannt Max und Kaspar vom Schulhof. Beide gestehen ihren Pakt mit Samiel und bereuen ihre Taten. Schließlich bewegt der zuvor stumme Einsiedler die aufgebrachte Menge, nicht so hart zu sein und die Entschuldigung anzunehmen. Stattdessen wird der Probeschuss für immer abgesagt, den es für wahre Stärke doch gar nicht braucht.



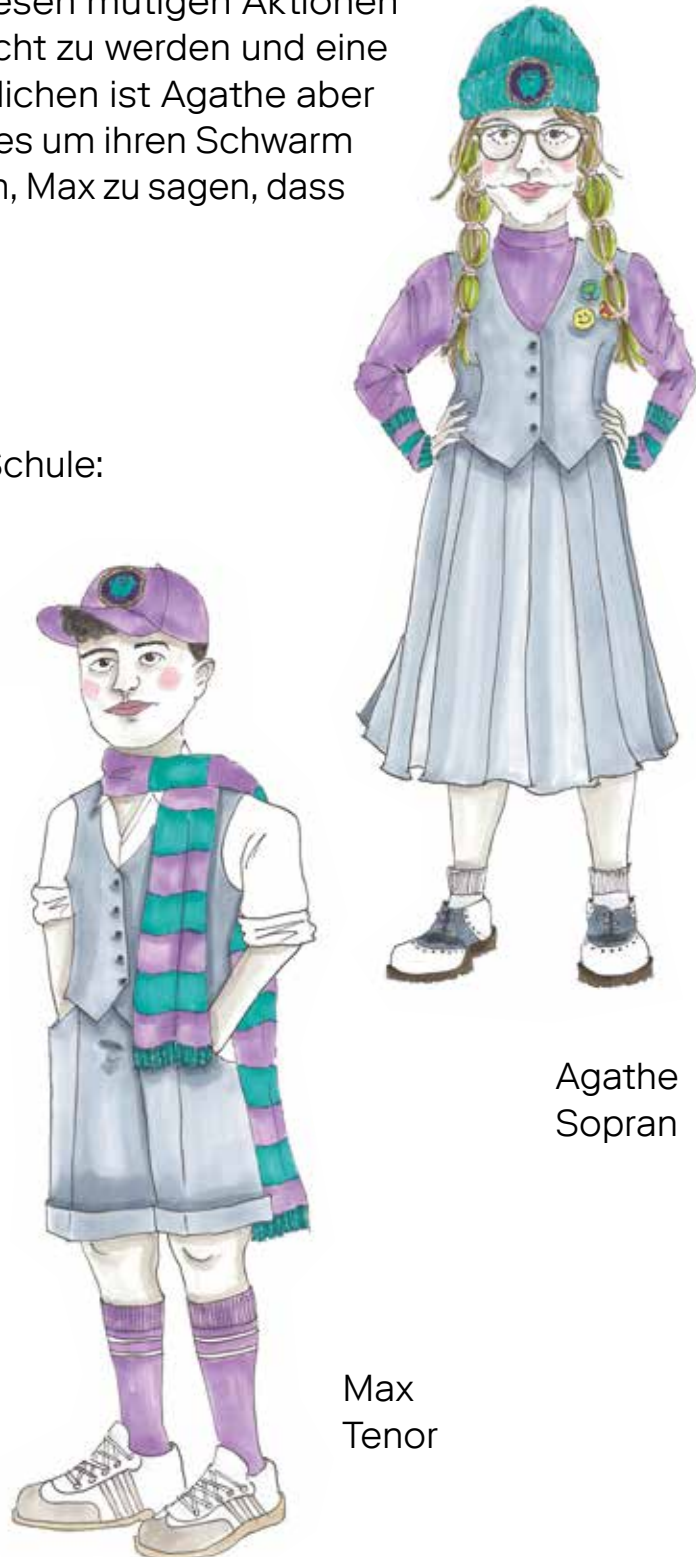
Die Personen

Agathe

Agathe liebt es zu träumen. Vor allem in der Nacht lässt sie gern ihren Gedanken freien Lauf, aber nur dann, wenn sie nicht gerade mit ihrer besten Freundin Ännchen unterwegs ist und mal wieder Plakate klebt. Naturschutz liegt ihr besonders am Herzen und sie setzt sich mit aller Kraft dafür ein, dass die Erwachsenen endlich umdenken. Bei diesen mutigen Aktionen riskiert sie auch schon mal, erwischt zu werden und eine Strafe zu bekommen. Im Wesentlichen ist Agathe aber eher schüchtern, vor allem, wenn es um ihren Schwarm geht. Sie würde sich niemals trauen, Max zu sagen, dass sie ihn mag.

Max

Max war immer beliebt in seiner Schule: freundlich, hilfsbereit und extrem gut auf dem Fußballfeld. Allerdings läuft es neuerdings nicht mehr so gut. Er trifft einfach das Tor nicht und Kilian und dessen ganze Mannschaft lachen ihn dafür aus. Dieser ganze Wettbewerb ist eigentlich nichts für Max, aber er braucht eine Lösung. Denn wenn die anderen ihn aus dem Team werfen, kann er auch Agathe nicht mehr sehen. Das wäre furchtbar! Er muss es irgendwie schaffen, das Tor wieder zu treffen.



Max
Tenor

Agathe
Sopran

Kaspar

Kaspar ist ein echter Draufgänger. Er ist sogar mutig genug, um sich nachts allein an finstere Orte zu trauen. Er hat allerdings kaum, oder besser gesagt, gar keine wahren Freunde. Als Außenseiter macht er meistens sein eigenes Ding, kennt aber dadurch Geheimnisse, von denen die anderen aus der Schule noch nie gehört haben. Und genau diese Geheimnisse sind ein perfektes Lockmittel, um andere um den Finger zu wickeln. Denn wer möchte nicht gern wissen, was nachts in der Wolfsschlucht passiert?

Ännchen

Ännchen liebt es, andere zu provozieren, damit sie endlich aus sich herauskommen. Vor allem ihre beste Freundin Agathe findet sie viel zu schüchtern. Ännchen denkt, dass Mädchen alles dürfen, was Jungs dürfen, zum Beispiel sagen, wenn man in jemanden verliebt ist oder nachts Plakate kleben. Gemeinsam mit Agathe setzt sie sich für Naturschutz ein. Wenn sie erwischt wird, ist ihr das egal, dann gibt es einfach einen frechen Spruch zurück und die Sache ist erledigt.



Kaspar
Bass



Ännchen
Sopran

Samiel

Es gibt eigentlich nichts, das Samiel nicht weiß, es gibt keinen Ort, an dem Samiel nicht plötzlich auftauchen kann. Er kennt alle Jungs und Mädchen der Schule und weiß genau, was auf dem Schulhof, am Kiosk und auch sonst in der Stadt vor sich geht. Er verwandelt gern seine Gestalt und zeigt sich häufig streng zu anderen. Ständig jemanden zu ermahnen oder Verbote zu erteilen ist allerdings auch ziemlich anstrengend. Es wäre ihm lieber, die Jungs und Mädchen würden sich einfach mal an die Regeln halten und nicht ständig dafür kämpfen, die Welt neu zu erfinden. Zum Glück verfügt er über magische Kräfte, die es ermöglichen, dass junge Menschen sich ihm unterwerfen.

Kilian

Kilian ist der Leitwolf auf dem Schulhof: Was er sagt, wird gemacht. Wer nicht mithalten kann, bekommt es zu spüren und wird auch mal vor versammelter Mannschaft ausgelacht oder schlecht gemacht. Kilian findet seine Freude daran, auf Schwächere herunterzublicken, und es stärkt sogar sein eigenes Selbstwertgefühl, andere klein zu halten.



Kilian
Bariton



Samiel
Sprechrolle

Ein Einsiedler

Der Einsiedler ist etwas schrullig und spricht nicht viel. Seine ruhige und besonnene Art bewegt Agathe dazu, ihm ihr Herz auszuschütten. Wenn nötig, ist der stille Stadtbummeler durchaus in der Lage, ein Machtwort zu sprechen, das es in sich hat: Er setzt sich für ein gutes Miteinander ein; sich gegenseitig zu ärgern oder auszulachen gehört nicht dazu. Er möchte, dass Wettbewerbe keinen Keil zwischen Freundinnen und Freunde treiben, sondern dass die Gemeinschaft gestärkt wird. Und wer doch einmal Mist baut, hat auch eine zweite Chance verdient.



Ein Einsiedler
Bass

Schülerinnen und Schüler

Sie sind alle ein Teil der Schulgemeinschaft, pflegen Freundschaften und sind manchmal in Streitigkeiten verwickelt. Schließlich ist man nicht immer mit allen einer Meinung. Das zeigt sich vor allem auf dem Fußballfeld. Dort wird mit voller Kraft der Wettkampf gelebt.



Schülerinnen und Schüler
Chor

Der Freischütz für Kinder

Eine Oper zum Mitmachen

Musik von
Carl Maria von Weber

Text von
Friedrich Kind und
Kai Anne Schuhmacher

Bearbeitung von
Kai Anne Schuhmacher und
Elias Corrinth

Noten und Texte
zum Mitsingen
♪♪ S. 29

Erste Szene

Nr. 1 Introduction



Chor
Gewonnen! Gewonnen! Gewonnen!
Der Stürmer ist klasse!
Rechts außen vorbei und dann ab durch die Gasse!
Der Ball traf ins Netz, hat den Sieg uns gesponnen!
Gewonnen! Gewonnen! Gewonnen!

Arie Kilian

Kilian
Schau, ich bin jetzt hier der König!
Vier zu zwei, das ist nicht wenig!
(zu den anderen gewandt)
Heult er denn gleich los, oh je!?
Wird er, frag ich, he he he?

Chor
He he he he he he he he!
Wird er, frag ich? Wird er, frag ich?
Heult er denn gleich los, oh je!?
Heult er denn gleich los, oh je, he he!

Kilian
Dieser Schulhof ist nun meiner,
im Team Max spielt leider keiner.
Schießt wie'n blindes Huhn, oh je!
Was traf er denn, he he he?

Chor
He he he he he he he he!
Was traf er denn? Was traf er denn?
Schießt wie'n blindes Huhn, oh je!?
Was traf er denn,
was denn, he he he?

Kilian
Willst du eine zweite Chance,
dann gibt's morgen 'ne Revanche.
Noch ein Match, tut uns nicht weh!
Nun, er kommt doch, he he he?

Chor
He he he he he he he he!
Nun, er kommt doch? Nun, er kommt doch?
Noch ein Match tut uns nicht weh.
Nun, er kommt doch, kommt doch, he he he?

*Ein schlecht gelaunter Hausmeister betritt den Schulhof.
Er verscheucht die Schülerinnen und Schüler, die sich
bisher noch nicht in Luft aufgelöst haben, und weist sie
an, ihren Müll mitzunehmen.*

Samiel *(mit Berliner Schnauze)*
Na, ihr kleenen, spacken Gaffer,
hockt da und wollt wat erleben,
schnell, als wie im Zeitenraffer,
wird sich dit von selbst erjeben.

Habt ihr denn den Max jesehen?
Na, der hat det Spiel verloren,
der wees nich jan, wie ihm jeschehen,
zum Stürmer is er doch jeboren.

Doch da hat wohl eener
wat jedreht,
's wees nur keener,
wer dit war?
Na, wer kennt sich aus?
Icke wars!
Nur keen Applaus!

Die Agathe kann Max knicken,
sie nicht treffen, ihr nur schreiben.
Auch kann er jetzt nicht mehr kicken.
große Pause – Klasse bleiben.

Zweite Szene

Nr. 2 Arie Max

Nein, länger mag ich hier nicht bleiben:
Die Scham, die jede Hoffnung raubt!
Müssen mir's auf die Nase reiben?
Waren's denn Freunde überhaupt?

Auf den Straßen, durch die Bauten
zog ich leichten Sinns voran.
Alle kamen sie und schauten,
wie ich jedes Spiel gewann,
alle kamen sie und schauten,
wie ich jedes Spiel gewann.

Hat denn das Glück mich ganz verlassen,
werd ich am Rand alleine stehn?
Soll das Verderben mich erfassen,
werd ich Agathe wieder sehn?

Jetzt steht sie wohl an der Mauer
und sie wartet schon auf mich.
Hoffentlich ist sie nicht sauer.
Max, der siegte sicherlich,
Max, der siegte sicherlich.

Wenn die Blätter leise knistern,
denkt sie wohl, es sei mein Fuß,
doch nur Luft und Äste flüstern
und im Wind verweht der Gruß.

Doch mich umgarnen finstre Mächte,
mich fasst Verzweiflung, foltert Spott.
Es dringt kein Strahl durch diese Nächte,
birgt denn das Schicksal ein Komplott?

Dritte Szene

Max schaut um sich, ob niemand da ist, dann holt er heimlich eine Getröckedose aus dem Rucksack, kippt sie in einem Zug weg und tritt sie wütend über den Hof. Als er aufsieht, steht Kaspar, der ihn die ganze Zeit beobachtet hat, direkt vor ihm.

Kaspar
Schlechte Laune?

Max
Was geht's dich an?

Kaspar
Einiges – wenn unser Team wegen einem wie dir verliert – cringe!

Max
Danke fürs Nachtreten.

Kaspar
Heulst du jetzt wirklich gleich los!?

Max will aufstehen und gehen.

Kaspar
Hey, sei nicht so! Auch'n Schluck?

Er hält ihm eine Flasche hin, die er aus dem Rucksack zieht.

Max
Danke, ich hatte genug.

Kaspar
(öffnet ihn nach) Danke, ich hatte genug.
Ein bisschen Zielwasser hätte dir aber vorhin ganz gutgetan ...

Max Zielwasser!?	
Kaspar Ja, schau her!	
<i>Er trinkt einen kräftigen Schluck aus der Flasche. Kaspar leert seinen Rucksack aus und stülpt ihn sich über den Kopf, sodass er nichts sieht. Dann holt er aus, schießt und der Ball landet mit Samiels Hilfe im Tor.</i>	
Max Das ... das ... war doch nur Glück!	
Kaspar Glück gibts nicht ... nur Können. Und die richtige Unterstützung natürlich.	
Max Was meinst du damit?	
Kaspar Na ja. Jemand, der dir ein bisschen von seiner Kraft abgibt. Jemanden mit Macht.	
Max Und wer soll das sein?	
Kaspar Wer – oder besser gesagt – was. Magie zum Beispiel.	
Max <i>(ungläubig)</i> Pfff ...	
Kaspar Willst du vielleicht selbst mal versuchen?	
<i>Max zögert, dann trinkt er einen kräftigen Schluck aus der Flasche und stülpt sich Kaspars Rucksack über den Kopf, sodass auch er nichts sieht. Dann holt er aus, schießt und der Ball landet mit Samiels Hilfe im Tor. Langsam und ungläubig setzt Max den Rucksack ab.</i>	
Max Was ist das? Ich habe getroffen!!!! Was ist in der Flasche? Gib sie mir, ich brauche noch mehr davon!	
Kaspar Das nenne ich mal einen Sinneswandel! Leider war das der letzte Rest.	

Kaspar kippt die leere Flasche vor Max Augen aus.

Max Wo hast du die her?	
Kaspar Gut, dass du fragst. Ich kann dich gerne heute Nacht mitnehmen, um ein bisschen Magie zu erwerben. Es macht dir doch nichts aus, zur Geisterstunde in die Wolfsschlucht zu kommen?	
Max Die Wolfsschlucht? Kaspar, jeder weiß, dass es Wahnsinn ist, dort nachts alleine hinzugehen.	
Kaspar Du wärst ja nicht allein.	
Max <i>(zögernd)</i> Nein ... Nein, das geht nicht.	
<i>Kaspar fängt an zu gackern.</i>	
Kaspar Du schießt also nicht nur wie'n blindes Huhn. Du bist auch ängstlich wie eins. Na, dann viel Spaß bei der Revanche morgen.	
Max Schlimmer als heute kann's eh nicht mehr werden ...	
Kaspar Eins sage ich dir, diese Schulhof-Revier-Geschichte ist was zwischen Kilian und dir. Wenn wir morgen wieder wegen dir verlieren, lasse ich dich alleine im Klassenzimmer versauern. <i>(provozierend)</i> Und wer weiß, vielleicht treffe ich auf dem Hof dann ganz zufällig Agathe aus der Parallelklasse ...	
Max Das wagst du nicht, du ...	
Kaspar Pass auf, was du sagt. Max, du hast die Wahl: Alle Probleme ... puff ... – ich sage nur: Magie!!! – oder auf ewig die Lachnummer sein. Also um Mitternacht in der Wolfsschlucht?	
Max Ok, ich komme.	
<i>Max packt seine Sachen und geht ab. Während der ganzen Szene hat sich Samiel (Der Hausmeister) im Hintergrund gehalten. Auch jetzt beobachtet er Kaspar aus einem Winkel des Schulhofs.</i>	

Nr. 3 Arie Kaspar	
Kaspar Schweig, schweig, damit dich niemand warnt. Der Hölle Netz hat dich umgarnt. Nichts kann vom tiefen Fall dich retten. Umgebt ihn, ihr Geister mit Dunkel beschwingt, schon trägt er knirschend eure Ketten. Triumph, Triumph, die Rache gelingt.	
<i>Kaspar bleibt allein stehen und wird am Ende der Arie von Samiel „weggefegt.“</i>	

Vierte Szene

Samiel (Hausmeister) Na, dit war doch unterhaltsam, zwee, die sich herzlich hassen, machen heute wat jemeinsam – det wolln wa doch nicht verpassen.	
Samiel (Hausmeister) Doch bis zum Abend is noch Zeit, ich will unterdessen wissen: Is Agathe schon so weit? Bisher ham wir warten müssen ... Meanwhile bei Ännchen und Agathe ... sind zu zweit. <i>Geht ab.</i>	

Ännchen und Agathe stehen an einer Stadtmauer. Sie sind maskiert und bekleben die Wand mit „Letzte Generation“-Plakaten. Sie haben Zeitdruck, weil sie nicht erwischt werden wollen, aber der Kleister hält irgendwie nicht.

Nr. 4 Duett Agathe – Ännchen

Ännchen Schelm, halt fest! Dir werd ich's zeigen, mir den Spaß hier zu vergeigen, darum geb ich dir den Rest.	
Agathe Sei bloß vorsichtig und leise!	
Ännchen Ja, ich bin schon still, auch wenn ich nicht will, aber Rückzug ist nicht weise, deshalb bin ich lieber leise.	

Agathe Na, was meinst du, ob das reicht?	
Ännchen Da musst du mich gar nicht fragen, ich mach das hier schon seit Tagen. Hundert Stück, das war nicht leicht.	
Ännchen Großkonzerne wollen rauben, nehmen mit leichtem Sinn Sterben und Elend hin, für eig'nen Geldgewinn. Geiferndes, hämisches Geldabstauben! Großkonzerne wollen rauben!	
Agathe Wer bezähmt das Bäume Schlagen, wer der Tiere tiefen Schmerz, wer braucht Leder, wer braucht Nerz? Um Menschenrechte zagen muss junges Kinderherz.	

Fünfte Szene

Agathe Wo Max wohl bleibt?	
Ännchen Vermisst du ihn schon?	
Agathe <i>(verlegen)</i> Nein ... aber wir waren doch zum Plakatieren verabredet. Es passt einfach nicht zu ihm, dass er sich verspätet.	
Ännchen Ach, ich glaube, der hatte einfach einen blöden Tag.	
Agathe Wie meinst du das?	
Ännchen Kann er dir ja selber erzählen, wenn er kommt.	
Agathe Aber er kommt doch, oder?	
Ännchen Chill! Ja, er kommt bestimmt ...	
Agathe Gut.	

Ännchen
Du magst ihn, oder?

Agathe
Ja. Vielleicht ein bisschen ...

Ännchen
Vielleicht solltest du ihm das mal sagen.
Würde euch beide entspannen – glaube ich.

Agathe
Ihm das sagen? Bist du verrückt. Sowas kann ich nicht.
Sollte nicht lieber der Junge, also ...

Ännchen
Agathe! Ich bitte dich, wo lebst du denn???

Nr. 5 Arietta Ännchen

Ännchen
Diese Zeiten sind vergangen,
wo die Mädchen sich nichts trau’n.
Hell die Augen, schön die Wangen,
ei, da darf man ja wohl schau’n.

Du schlägst nur die Augen nieder,
stehst vor ihm wie ein Stück Holz.
Ich sag dir, los! Heb sie wieder,
mach dich groß, sei frech und stolz!

Blickt er hin, dann blick hinüber,
bis der Mund sich auch was traut.
Du sagst: Na du, komm doch rüber!
Bald ist man sich sehr vertraut.

Ännchen bastelt spaßhaft einen Brautschleier aus einem Plakat und singt selbst in ihr Arbeitsgerät wie in ein Mikro-phon.

Immer näher, liebe Leutchen
wollt ihr sie im Glanze sehn?
Gelt, das ist ein scharfes Bräutchen
und der Kerl nicht minder schön!

Ein Polizist (Samiel) steht plötzlich neben den beiden und klatscht ironisch Applaus für Ännchens Darbietung.

Samiel
Wat ham wa da, die jungen Damen,
die hier uff Guerilla machen.
Und auch Darbietung von Dramen,
drüber kann ick nich ma lachen.

*Er entreißt Agathe und Ännchen Plakatschleier und Arbeits-
gerät.
Anschließend redet er sich in Rage ...*

Ebenfalls ist hier verboten:

- Singen gänzlich ohne Noten
- sich die Haare nicht verknoten
- Sneaker, diese rosaroten,
- für Linke oder Grüne voten
- Vorliebe für Idioten, jilt genauso für Chaoten
- gut gefälschte Anekdoten
- lilafarbene Koyoten
- Disrespect vor dem Despoten (steht kleingedruckt in den Fußnoten)
- Fernverkehr mit Co-Piloten, mit Bestimmungsziel Lofoten, doch das ist noch auszuloten ...

Er wird durch eine Dame auf lauten Stöckelschuhen mit einem kleinen Hund aus dem Konzept gebracht. Sein Fokus verlässt Agathe und Ännchen, die in verschiedene Richtungen fliehen.

- Jehen uff su lauten Foten
- Hunde, die uffs Flasta koten, auch die scheinbar scheinestoten
also, Vorsicht ist jeboten ...

Er will sich wieder Agathe und Ännchen zuwenden, doch die sind weg.

Die wollen mich hier wohl ausboten!!!

Samiel verlässt seine Rolle als Polizist und wird wieder diabolischer. Er wendet sich zum Publikum.

Na ihr kleenen flinken Biester,
wollteta mia wohl verkohlen,
habt euch heimlich wegjestohlen,
ha, für euch wird dett noch düster.
Verkriecht euch ruhig im Mauseloch,
Wisset nur, ick krieg euch doch!

Sechste Szene

Szenenwechsel. Eine andere Straßenecke. Agathe rennt auf die Szene. Ein Einsiedler bietet ihr den Platz neben sich an.

Agathe
Ob Ännchen mich hier findet?
Und Max?
Ach Max ...

Nr. 6 Arie Agathe

Agathe
Lässt sich neben den Einsiedler fallen, schaut ihn an, könnte ihre Gitarre vom Rücken nehmen und ein paar Akkorde anspielen.

Ich weiß nicht, wie ich’s sage,
vielleicht kannst du verstehn?
(Der Einsiedler nickt vielsagend.)

Ja, Liebe scheint mit Klage
stets Hand in Hand zu gehn.

Ob Mond auf seinem Pfad wohl lacht?
Welch schöne Nacht!

Leise, leise, zarte Weise,
schwing dich auf zum Sternenkreise.
Lied erschalle, feiernd walle
mein Gedicht zur Himmelshalle.

Stadt und Menschen gehen zur Ruh,
lieber Freund, doch wo bleibst du?
Ob mein Ohr auch eifrig lauscht,
nur der Nachtverkehr, der rauscht.

Da, im Untergrund ein Laut,
geistert durch die fremde Stille,
Ahnung liegt wie eine Hülle,
auf der nächtlich klammen Haut.

Er scheint mich noch nicht zu sehn.
Max, kommt er froh und stolz zu mir?
Dann wird jetzt alles, alles gut!
Gewiss, er hat den besten Schuss getan!
Das kündet Glück für morgen an!
O süße Hoffnung, neu belebter Mut!

All die Gedanken jagen,
und das Herz schlägt ungestüm.
Schmetterlinge schwirrn im Magen,
sind wir doch das beste Team.

Siebte Szene

Ännchen kommt außer Atem auf die Szene gerannt.

Ännchen
Ah, da bist du. Haben wir ihn abgehängt.

Agathe (lacht)
Denke schon.

Ännchen
(deutet auf den Einsiedler) Und wer ist das?

Der Einsiedler geht unter vage zu deutenden Handbewegungen seines Weges.

Agathe
Der hat mir Gesellschaft geleistet. Apropos,
meinst du, Max findet uns hier?

Ännchen
Ja. Bin gerade an ihm vorbei gesprintet, der sollte gleich hier um die Ecke biegen.

Ännchen zeigt nach links, in dem Moment kommt Max von rechts, auf den Boden schauend und läuft in die beiden hinein.

Ännchen
Hallo Max!

Agathe
Hey, schön, dass du da bist.

Max
Hey, ja, schön, dass ich da bin ... ähm, ich kann leider nur kurz bleiben und muss gleich weiter.

Ännchen
Aber wir waren doch verabredet ...

Agathe
Wohin musst du denn jetzt noch?

Max
Zu Kaspar ...

Ännchen
Kaspar? Dieser Außenseiter? Den magst du doch eigentlich gar nicht.

Max
So hab ich das nicht gesagt, also ...

Agathe
Und was macht ihr dann heute noch so?

Max
Also, Kaspar hat mir da so ein Mittel gezeigt – eine Art Trank – mit dem man besser zielen kann. Damit treffe ich jedes Mal ins Tor.

Agathe
Aber du bist doch sowieso der beste Schütze, da brauchst du doch keinen Zaubertrank.

Nr. 7 Terzett

Ännchen
Na ja ... also heute Nachmittag lief ja tatsächlich nicht
sooo gut. Aber einen Zaubertrank? So'n Blödsinn!

Max
Nein, kein Blödsinn. Ich hab es selbst ausprobiert.
Kaspar zeigt mir, wie ich ihn bekommen kann – und
dann gewinnen wir jedes Spiel und der Schulhof
gehört uns!

Ännchen
Du meinst dir. Du bist dann der King vom Pausenhof.

Agathe
Also, ich weiß nicht, was ich davon halten soll.
Wo trifft ihr euch?

Max
Na ja also ... drüben ... da ... in der Wolfsschlucht!

Agathe
Wie? Was? Dein Ernst jetzt?
Dort, zu der Geisterstund?
Dort, auf dem Gruselgrund?

Ännchen
Der tote Rektor soll dort spuken;
Schüler steckt er sich in den Schlund!

Max
Noch trübt sich nicht die Mondenscheibe,
noch strahlt ihr Schimmer klar und hell,
doch bald wird sie den Schein verlieren!

Ännchen
Willst du den Himmel observieren?
Das wär ja meine Sache nicht.

Agathe
So kannst du also nicht verlieren?

Max
Doch, ein Versprechen bricht man nicht!

(auf die hehre Wortwahl Max’ reagierend)

Max / Agathe / Ännchen
Leb wohl! Leb wohl! Leb wohl!

Agathe
Dann muss man dich wohl lassen, man muss dich
lassen, denk an Agathes Wort!

Ännchen
Das ist doch nicht zu fassen.

Max
Bald wird der Mond erblassen,
mein Schicksal reißt mich fort!

Achte Szene

Nr. 8 Wolfsschlucht

Chor
Milch des Mondes fiel aufs Kraut,
Uhui! Uhui!
Spinnweb ist mit Blut betaut!
Uhui! Uhui!
Eh noch wieder Morgen graut,
Uhui! Uhui!
Eh noch wieder Licht erstrahlt,
hat Max für den Sieg bezahlt!
Uhui! Uhui! Uhui!

Kaspar
Samiel, Samiel erscheine,
bei des Zaubrers Hirngebein!

Samiels Stimme ist körperlos und kommt von überall.

Samiel
Was rufst du? Ist es schon so weit?
Bist du noch nüchtern, oder wieder breit?

Kaspar
Du weißt, dass meine Frist,
schier abgelaufen ist.

Samiel
(lacht)
Ach, mach dir keine Sorgen.
Die Frist ist um. – Ganz genau! Morgen!

Kaspar
Nur einen einzigen Tag mehr ...

Samiel
Nein! Was denkst du, wer du bist?
Du weißt, dass Glücksrausch flüchtig ist.

Kaspar
Ich bring ein neues Opfer her!

Samiel
(süffisant)
Kaspar, Kaspar ...
welcher arme Teufel (lacht über den Wortwitz)
soll dir hier, am Bodensatz
der Gesellschaft, Gesellschaft leisten?

Kaspar
Der Unglücksmensch, er naht,
Max, der noch nie dein dunkles Reich betrat.

Samiel
Was will es denn, das Goldenstück:
Liebe, Reichtum, Freiheit, Glück?

Kaspar
Mutmacher sind's, die er zum Siegen braucht.

Samiel
Du kennst die Regel:
Sechsmal zielen, einmal schießen!

Kaspar
Der siebte Schuss sei dein!
Sein rechter Fuß, den ihm der Zauber staucht,
trifft unschuldiges Mädelein ...
Max wird verstoßen!
(gesprochen)
Er wird von da an von allen gemieden,
verzweifelt und einsam im Abseits stehen.
Von deiner Zauberkunst wird kein Loskommen
mehr sein!

Samiel
Es sei!
Bei den Pforten der Hölle!
Morgen er oder du!

Max (von ferne flüsternd, immer näherkommend)
Kaspar? Kaspaaar? Bist du da? Kaspar?

Kaspar
Was schreist du hier rum?

Max zuckt zusammen.

Max
Hier bin ich. Was hab ich zu tun?

Kaspar
Zuerst trink mal einen Schluck, das weckt Kräfte.
Ach und Max: Käme ein Unbekannter als Dritter zu
unserem Treffen dazu – du hast nichts gehört
und gesehen!

Max
Ein Dritter!?

Kaspar
Still! Umsonst ist nur der Tod!

Melodram

Kaspar
Schütze, der im Dunkeln wacht,
Samiel, Samiel, hab acht!
Steh mir bei in dieser Nacht,
bis der Zauber ist vollbracht!

Segne Pulver, Säure, Flamme,
für den Blutstropf eine Schramme.

Max
Au!

Kaspar
Segn es siebn, neun und drei,
dass das Mittel wirksam sei!
Eins!

Echo
Eins!

Kaspar
Zwei!

Echo
Zwei!

Kaspar
Drei!

Echo
Drei!

Kaspar
Vier!

Echo
Vier!

Kaspar
Fünf!

Echo
Fünf!

Chor
Durch Tür und Tor
dringt Geisterchor.
Durch Herz und Häuser,
Ort und Ohr.
Durch Herz und Häuser,




Ort und Ohr.
Durch jeden Raum,
durch Dunst und Traum,
durch Därme, Dielen,
Bauch und Baum.

Jo ho, Tor, Tor!
Jo ho, Tor Tor!
Jo ho ho ho ho Tor! Tor! Tor!

Kaspar
Hilfe, die wilde Meute! Sechs! Hilfe!

Echo
Sechs! Hilfe!



Chor
Auf, geht jetzt in Stellung zu unserm Vergnügen,
die Mannschaften seitlich und mittig der Ball!
Beim Klang unsres Jubels soll Erde auffliegen.
Auf, tretet das Leder mit Kraft und mit Knall!

Das Spiel schenkt uns Freude, wer wird es gewinnen?
Es wetzen die Schenkel, es tropft Blut und Schweiß,
dem Schlamm und den Pfützen kann niemand
entrinnen,
die kräftigste Mannschaft erkämpft sich den Preis.

Jo ho tra la la la la la ...

Ein Nachspiel solls geben, die Spannung kann steigen.
Der Fußballgott hadert noch mit dem Entscheid,
die Mädchen und Jungen, die wollen jetzt zeigen,
sie sind für die kommenden Tore bereit.

Das Spiel schenkt uns Freude, wer wird es gewinnen?
Es wetzen die Schenkel, es tropft Blut und Schweiß,
dem Schlamm und den Pfützen kann niemand
entrinnen,
die kräftigste Mannschaft erkämpft sich den Preis.

Jo ho tra la la la la la ...

Samiel im Gegenlicht als schwarze Gestalt erscheinend.

Kaspar
Samiel! Samiel, hilf! Sieben!

Echo
Sieben!

Samiel
Hier bin ich!

Neunte Szene

Nr. 9 Jubel-Chor

aus dem Off (Max und Kaspar im Rausch)

Kaspar
Jetzt auf! Mit Stollen und Stutzen
tobt heute der freudige Krieg!

Max
Wir werden alle wegputzen,
der Trank mit magischem Nutzen,
ist unser und unser der Sieg!


Chor
Wir lassen den Jubel erschallen,
lasst freudig den Jubel erschallen,
am Schulhof stehn alle Spalier
und von allen Seiten soll's hallen:
Sa Hussa! Die Champions sind wir!

18

Zehnte Szene

Nr. 10 Fußballchor

Fankurve (Realität)



Chor
Auf, geht jetzt in Stellung zu unserm Vergnügen,
die Mannschaften seitlich und mittig der Ball!
Beim Klang unsres Jubels soll Erde auffliegen.
Auf, tretet das Leder mit Kraft und mit Knall!

Das Spiel schenkt uns Freude, wer wird es gewinnen?
Es wetzen die Schenkel, es tropft Blut und Schweiß,
dem Schlamm und den Pfützen kann niemand
entrinnen,
die kräftigste Mannschaft erkämpft sich den Preis.

Jo ho tra la la la la la ...

Ein Nachspiel solls geben, die Spannung kann steigen.
Der Fußballgott hadert noch mit dem Entscheid,
die Mädchen und Jungen, die wollen jetzt zeigen,
sie sind für die kommenden Tore bereit.

Das Spiel schenkt uns Freude, wer wird es gewinnen?
Es wetzen die Schenkel, es tropft Blut und Schweiß,
dem Schlamm und den Pfützen kann niemand
entrinnen,
die kräftigste Mannschaft erkämpft sich den Preis.

Jo ho tra la la la la la ...

Im Nachspiel des Fußballchores schießt Max, der Ball wird in einem unnatürlichen Winkel abgelenkt und trifft Agathe im Gesicht. Der Schiedsrichter Samiel pfeift ab.

Elfte Szene

Nr. 11 Finale

Chor
Schaut, oh schaut!
Der Schlag am Kopf war laut!

Bass
Agathe liegt nun wie tot.

Chor
Oh welche Not;
wir sehen rot!
Oh dummer Junge,
Idiot!
Unsre Herzen beben, zittern ...
Ist hier Schreckliches geschehn’?
Unglück können alle wittern,
die ihr bleiches Antlitz sehn.

Agathe
Wo bin ich?
Komm ich von weit zurück?

Ännchen
Ich halte dich!

Chor
Sie lebt!
Großes Glück! Wir haben großes Glück!
Sie schaut noch etwas schüchtern.

Bass
Auch dieser scheint nicht nüchtern,
der in der Ecke hängt.

Kaspar
Ich hab die Angst und Scham geschürt,
hab Max gedrängt!
Ich wars, hab ihn verführt.

Kilian
Weg, jagt das Scheusal fort vom Schulhof!
Nur du kannst dieses Rätsel lösen:
Was ist heut in der Nacht geschehn?
Weh dir, wirst du nicht das, was war, gestehn!

Max
Ach, niemand scheint es zu verstehen;
hab meinem Können nicht vertraut.
Hab die Verzweiflung nur gesehen
und Zaubermittelchen gebraut.
Vier Tore, die ich für euch schoss,
Freikugeln warn's, in die Magie einfloss.

Kaspar
Uns hat der Rausch halt eingelullt.

Agathe
Hab doch mal Mitleid mit dem Armen.

Bass
Er wird sich bessern, nur Geduld!

Chor
Nein, Max trifft wirklich keine Schuld!

Ännchen
Kilian, so hab Erbarmen!

Chor
Kilian, so hab Erbarmen!

Kilian
Nein! Nein! Nein!
Einer von uns kann er nicht sein!
Geht beide weg, aus meinem Blick!
Das ist nun mein Platz,
es gibt kein Zurück!

Einsiedler
Wer macht sich groß, den andern klein?
Wer kann es, wer nennt Deutungshoheit sein?

Wenn Lieb und Furcht im Herzen schwanken,
Verzweiflung alle Dämme bricht,
ist's recht, auf bloßen Spielverlauf
zwei junger Herzen Glück zu setzen,
zu Leistungswut den Freund zu hetzen,
der gegen sein Versagen ficht?
Wer höb den ersten Stein wohl auf,
wer sieht den Schmerz im Andern nicht?

Drum finde nie der Probeschuss mehr statt.
(zeigt erst auf Max, dann auch auf Kaspar)
Er! Du! Wer Mist gebaut heut hat,
doch sich selbst an der Nase nimmt,
dem sei Bewährung hier bestimmt.

Kilian (zu Max)
Ich seh es ein, mein Urteil war zu hart.
Du hast Charakter offenbart!

Agathe
Ach Max, du kannst ein Herz bewegen,
auch wenn du keine Tore schießt.

Ännchen, Kilian, Kaspar, Einsiedler
Ach Max, du kannst ein Herz bewegen,
auch wenn du keine Tore schießt.

Schlusschor
Es weht in der Stadt frischer Wind durch die Gassen,
verrät, wo sich Abenteuer versteckt.
Ja, nun feiern wir ausgelassen,
die Nase der Sonne entgegen gereckt.

Ende der Oper

19

Wer war der Komponist Carl Maria von Weber?

Carl Maria von Weber wurde 1786 in Eutin geboren. Er war Sohn des Musikers Franz Anton von Weber und der Sängerin Genovefa Weber.

Als Kind war er viel auf Reisen in Deutschland und Österreich, weil sein Vater oft den Beruf wechselte.

Carls Vater wollte aus ihm einen „zweiten Wolfgang Amadeus Mozart“ machen und präsentierte ihn als musikalisches Wunderkind.

Schon als kleines Kind bekam Carl Klavier- und Kompositionsunterricht. Sein erster Job war am Theater in Breslau. Dort war er Dirigent und leitete das Orchester. Es folgten weitere Anstellungen in Prag und schließlich in Dresden am Hoftheater. Dort wurde er Musikdirektor der deutschen Oper.

In Dresden lernte er den Dichter Friedrich Kind kennen. Gemeinsam suchten sie nach einer Geschichte für eine neue Oper, die Carl komponieren wollte.

Die Gruselgeschichte *Der Freischütz* aus dem Sammelband *Gespensterbuch* faszinierte Carl und den Dichter Friedrich Kind so sehr, dass der Dichter daraus ein Libretto, also das Textbuch, für Carls neue Oper schrieb. Drei Jahre lang komponierte Carl seine neue Oper. Sie bekam denselben Namen wie die Gruselgeschichte: *Der Freischütz*.

Die Oper wurde 1821 am Königlichen Schauspielhaus Berlin uraufgeführt und war ein sensationeller Erfolg! Carl wurde überall in Deutschland für seine Oper gefeiert. Sie wurde an allen großen Opernhäusern gespielt. Die Menschen freuten sich darüber, dass nicht nur italienische und französische Opern aufgeführt wurden, sondern endlich auch eine neue deutsche Oper.

Der Freischütz gehört bis heute zu einer der beliebtesten und am häufigsten gespielten deutschen Opern.

Fun facts:
Wusstest du, ...

... dass Weber eine neue Orchester-sitzordnung eingeführt hat, die noch bis heute gültig ist?

... dass Weber den Taktstock zum Dirigieren eingeführt hat?

... dass *Der Freischütz* als die erste deutsche Nationaloper bezeichnet wurde?



Quiz zu Carl Maria von Weber

Welcher Komponist war das Vorbild, nach dem Franz Anton von Weber, der Vater von Carl Maria von Weber, seinen Sohn als Wunderkind präsentieren wollte?

- ☐ Johann Sebastian Bach
- ☐ Joseph Haydn
- ☐ Wolfgang Amadeus Mozart

In welches Land außerhalb Deutschlands reiste Carl Maria von Weber häufig?

- ☐ Österreich
- ☐ Schweiz
- ☐ Spanien

Carl Maria von Weber war in mehreren Städten als Dirigent und musikalischer Leiter tätig. In welcher Stadt hatte er seinen ersten Job?

- ☐ Prag
- ☐ Dresden
- ☐ Breslau

Wie hieß die Sammlung der Gruselgeschichten, die Carl Maria von Weber zu seiner neuen Oper *Der Freischütz* inspirierte?

- ☐ *Von Hexen und Zauberern*
- ☐ *Gespensterbuch*
- ☐ *Dracula*

Wo wurde die Oper *Der Freischütz* zum ersten Mal aufgeführt?

- ☐ Teatro Real in Madrid
- ☐ Königliches Schauspielhaus Berlin
- ☐ Opéra Garnier in Paris

→
Die Antworten
findest du auf
Seite 61.

Die Ouvertüre zum *Freischütz*

Das Wort Ouvertüre stammt aus dem Französischen und bedeutet übersetzt „Eröffnung“. Bei einer Oper ist die Ouvertüre das erste Stück, das zum Auftakt der Vorstellung gespielt wird. Häufig kommen darin schon Ausschnitte aus der gesamten Oper vor, die Ouvertüre gibt also einen Ausblick auf das musikalische Geschehen der gesamten Geschichte. Die Ouvertüre wird aber nur von den Instrumenten gespielt, gesungen wird in der Ouvertüre noch nicht.

Auch *Der Freischütz* beginnt mit einer Ouvertüre.

Höre dir die Musik an und male eine kleine Bildergeschichte. Vielleicht erkennst du verschiedene Teile in der Ouvertüre, die unterschiedliche Dinge erzählen.



Carl Maria von Weber



Aufnahme
Der Freischütz,
Staatskapelle
Dresden, Carlos
Kleiber, 1973

Folgenden
Ausschnitt
brauchst du für die
Aufgabe:
05:11 - 08:18

YouTube



Spotify



Wer

ist

wer?

Wer arbeitet in einem Opernhaus?

Auf der Theaterbühne sehen wir meistens nur Sängerinnen und Sänger, Tänzerinnen und Tänzer oder Schauspielerinnen und Schauspieler. Im Theater- und Opernhaus arbeiten aber noch viel mehr Menschen, die alle eine eigene spezielle Aufgabe haben.

Lies die Theaterberufe und Beschreibungen durch. Dann ordne den Berufen die richtige Zahl der Erklärungen auf der rechten Seite zu.

- ☐ Schauspielerinnen und Schauspieler
- ☐ Regisseurin oder Regisseur
- ☐ Sängerinnen und Sänger
- ☐ Kostümbildnerin oder Kostümbildner
- ☐ Maskenbildnerinnen und Maskenbildner
- ☐ Pressesprecherin oder Pressesprecher
- ☐ Technikerinnen und Techniker
- ☐ Choreographin oder Choreograph
- ☐ Bühnenbildnerin oder Bühnenbildner
- ☐ Inspizientin oder Inspizient
- ☐ Geschäftsführerin oder Geschäftsführer
- ☐ Tänzerinnen und Tänzer
- ☐ Intendantin oder Intendant
- ☐ Musiktheaterpädagoginnen und -pädagogen



→
Neben diesen
Berufen gibt es
noch weitere
Aufgaben und
Stellen im Theater.
Einige findest du
auf den nächsten
Seiten.

1 — Damit in Zeitungen, im Fernsehen, Radio und Internet über die Oper berichtet werden kann, gibt diese Person ihnen alle wichtigen Informationen.

2 — Diese Person ist die künstlerische Leitung des Theaters. Sie trifft mit ihrem Team die wichtigsten Entscheidungen, zum Beispiel, welche Stücke gespielt werden und wer auf der Bühne zu erleben ist.

3 — Sie singen in der Oper und spielen in der Vorstellung die verschiedenen Rollen. Es gibt verschiedene Stimmlagen: Bass, Bariton, Tenor – Alt, Mezzosopran und Sopran.

4 — Diese Person entscheidet, wie eine Oper auf der Bühne zum Leben erweckt wird. Gemeinsam mit den Verantwortlichen für Bühnen- und Kostümbild entwickelt sie ein szenisches Konzept für das gesamte Stück und gibt die Ideen an alle Beteiligten weiter.

5 — Sie sprechen und spielen in der Vorstellung die verschiedenen Rollen.

6 — Sie verwandeln die Sängerinnen und Sänger oder Schauspielerinnen und Schauspieler entsprechend ihrer Rolle. Dabei wird geschminkt, frisiert, ein Hut aufgesetzt oder eine Maske angeklebt.

7 — Diese Person kümmert sich um alle Fragen rund ums Geld. Sie trifft zusammen mit der künstlerischen Leitung wichtige Entscheidungen.

8 — Diese Person entwirft ein Bühnenbild, das zu den Ideen der Regie passt.

9 — Sie denken sich Stücke und Konzerte für junge Menschen aus, arbeiten mit Kindern, die gern Musik machen und Theater spielen, und haben auch dieses Buch geschrieben.

10 — Sie bauen Bühnenbilder auf und verwandeln sie, kümmern sich um Beleuchtung und um die Toneffekte.

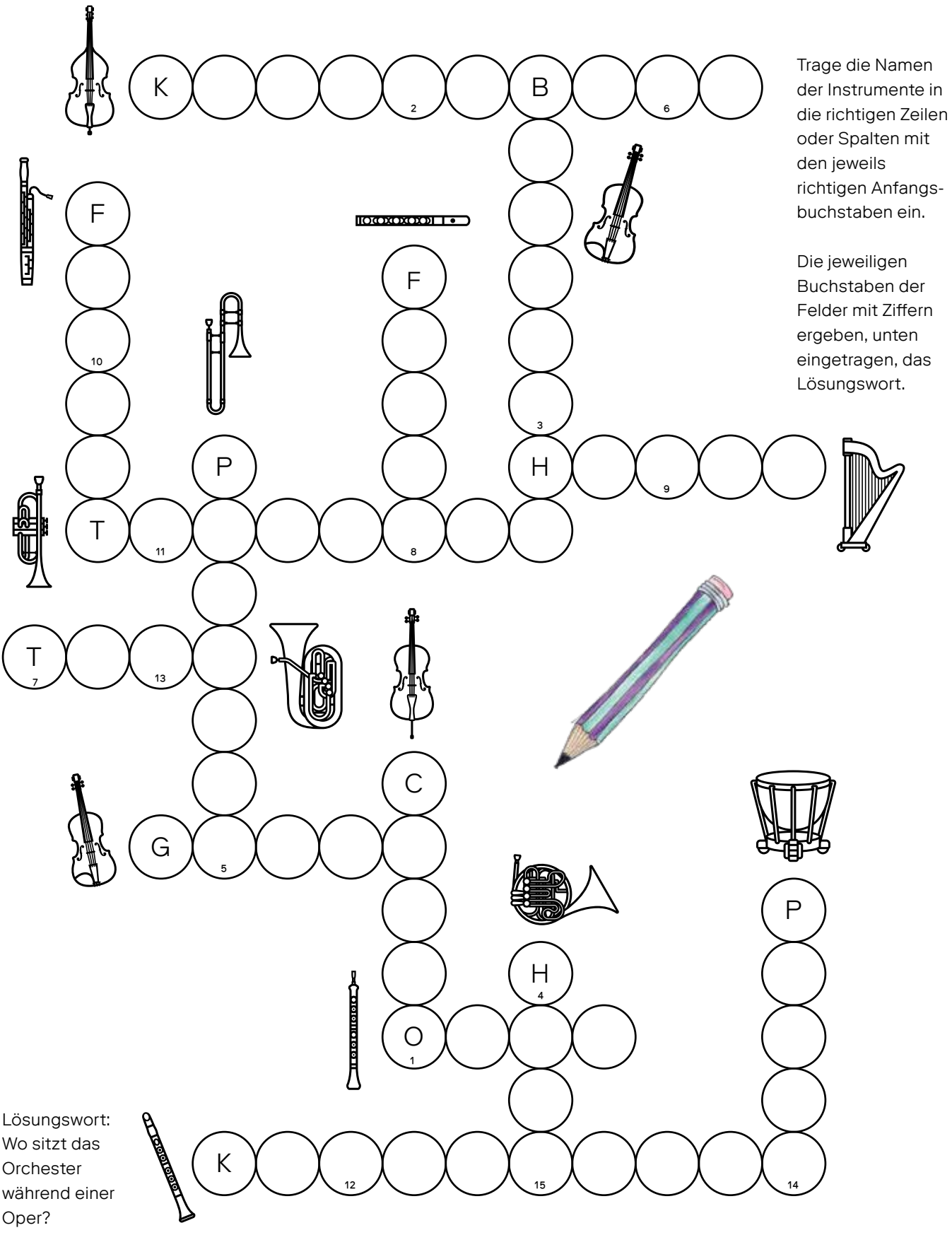
11 — Diese Person erfindet die Bewegungsabläufe der Tänzerinnen und Tänzer.

12 — Sie erzählen mit einer Choreographie eine Geschichte.

13 — Diese Person ist verantwortlich für die Abläufe während der Vorstellung, wie zum Beispiel die Bühnenbildwechsel und die Auftritte der beteiligten Personen.

14 — Diese Person entwirft Kostüme, die zu den Ideen der Regie passen.

Wer spielt im Orchester?



Trage die Namen der Instrumente in die richtigen Zeilen oder Spalten mit den jeweils richtigen Anfangsbuchstaben ein.

Die jeweiligen Buchstaben der Felder mit Ziffern ergeben, unten eingetragen, das Lösungswort.

Lösungswort:
Wo sitzt das Orchester während einer Oper?
→

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

Stimmen auf der Opernbühne

Hier findest du die Musikbeispiele.



Du hast vielleicht schon davon gehört, dass es verschiedene Stimmlagen im Gesang gibt. Der Bass beispielsweise ist ein Mann, der sehr tiefe Töne singen kann, die Stimme des Tenors dagegen klingt hoch. Genauso ist es bei den Frauen: Wenn eine Frau sehr hoch singen kann, dann ist sie ein Sopran. Tiefe Frauenstimmen dagegen bezeichnet man als Alt. Dazwischen gibt es noch weitere feinere Abstufungen der Stimmlagen, wie den Bariton, der etwas höher singt als der Bass, und den Mezzosopran, die mittlere Frauenstimme.

Höre dir die Musikbeispiele genau an und schreibe jeweils auf, welche Stimmlage du gerade hörst! Hast du eine Idee, um welche Figur aus unserer Oper es sich handelt? Pass auf: Es können auch mehrere Figuren gleichzeitig sein!

Beispiel 1

Beispiel 2

Beispiel 3

Beispiel 4

→ Die Auflösung findest du auf Seite 61.

Was bedeutet eigentlich Dirigieren?

Wer von Euch hat sich auch schon einmal gefragt, wozu eigentlich die Person da ist, die vor den Musikerinnen und Musikern steht und dabei so genau die Hände bewegt? Wozu sind diese Bewegungen da? Das „Instrument“ der Dirigentin oder des Dirigenten ist das ganze Orchester und mit den Bewegungen wird bewirkt, dass die Musikerinnen und Musiker dem Stück besondere Farben verleihen. Die Rolle der Dirigentin oder des Dirigenten besteht einerseits darin, das Tempo der Musikerinnen und Musiker zu koordinieren und ihnen die Einsätze (den „Startschuss“) zu geben. Andererseits werden durch das Dirigieren auch die Lautstärke (musikalisch heißt das Dynamik) und Ausdruckskraft der Musik geregelt: Man könnte die Dirigentin oder den Dirigenten als Piloten einer „musikalischen Flugmaschine“ bezeichnen, der uns daran erinnert, wann die Musik freudig oder traurig, ausgelassen oder gruselig klingen soll.

Der Dirigent unseres *Freischütz für Kinder* erklärt euch, welche Aufgaben er als Dirigent hat, zeigt euch ein paar Kniffe und verrät euch sogar ein paar Geheimnisse.



Sing mit!

Nr. 1 Introduction: Kilian-Arie

Erste Strophe:

KILIAN

Schau, ich bin jetzt hier der Kö - nig! Vier zu zwei, das ist nicht

we - nig! Heult er denn gleich los, oh - je? Wird er, frag ich, he he he!

ALLE

Wird er, frag ich, he he he! He he he he he he he he, he he he he he he he,

he! Wird er, frag' ich? Wird er, frag' ich? Heult er denn gleich los, oh - je?

Heult er denn gleich los, oh - je - he - he?

Zweite Strophe:

KILIAN

Die - ser Schul - hof ist nun mei - ner! Im Team Max spielt lei - der

kei - ner! Schießt wie'n blin - des Huhn, oh - je! Was traf er denn, he he he?

ALLE

Was traf er denn, he he he? He he he he he he he he, he he he he he he he,

he! Was traf er denn? Was traf er denn? Schießt wie'n blin - des Huhn, oh - je!

Was traf er denn, was denn, he he he?

Dritte Strophe:

KILIAN

Willst du ei - ne zwei - te Chan - ce? Dann gibt's mor - gen die Re -

van - che! Noch ein Match tut uns nicht weh! Nun, er kommt doch, he he he?

ALLE

Nun, er kommt doch, he he he? He he he he he he he he, he he he he he he he,

he! Nun, er kommt doch? Nun, er kommt doch? Noch ein Match tut uns nicht weh!

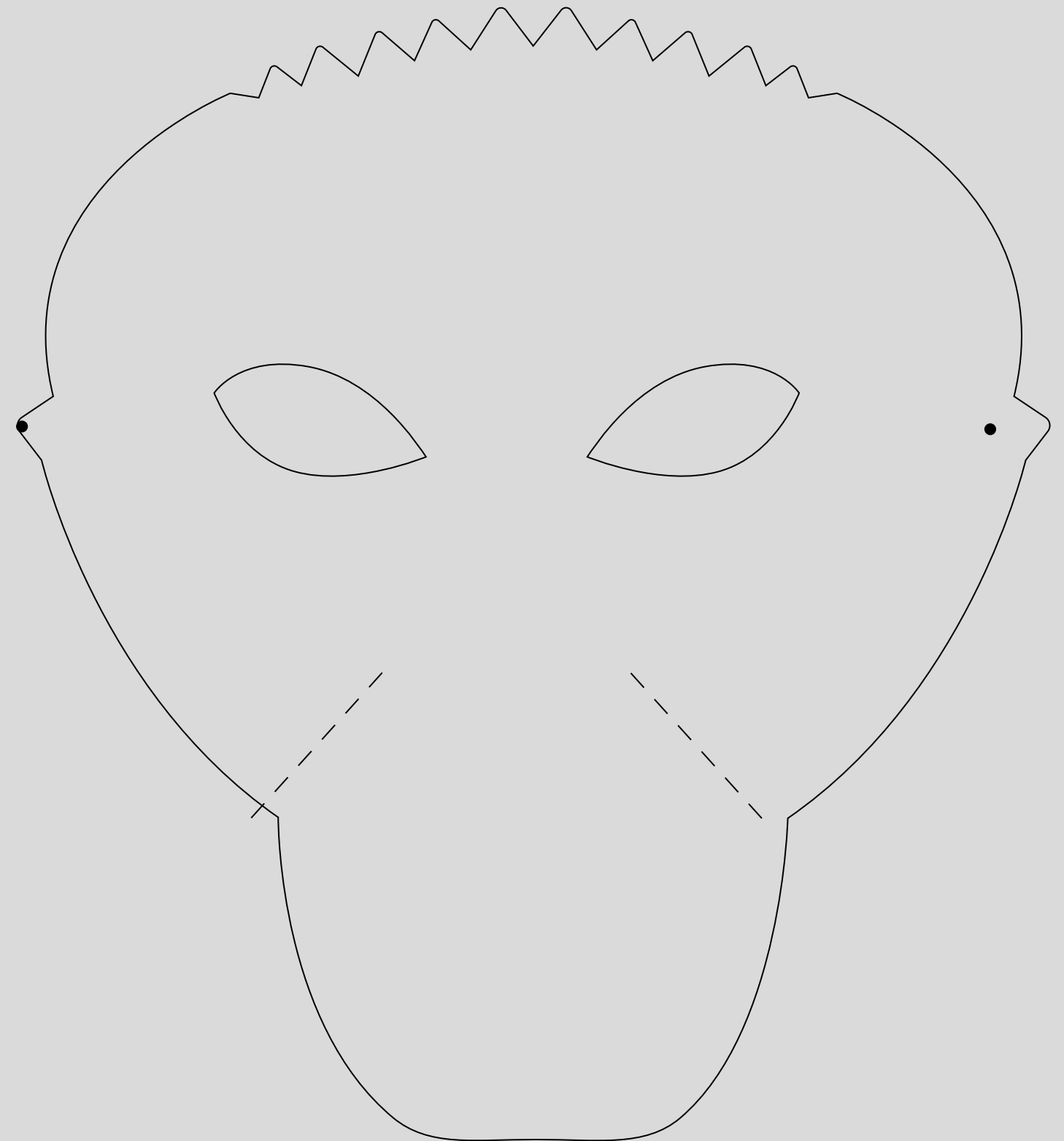
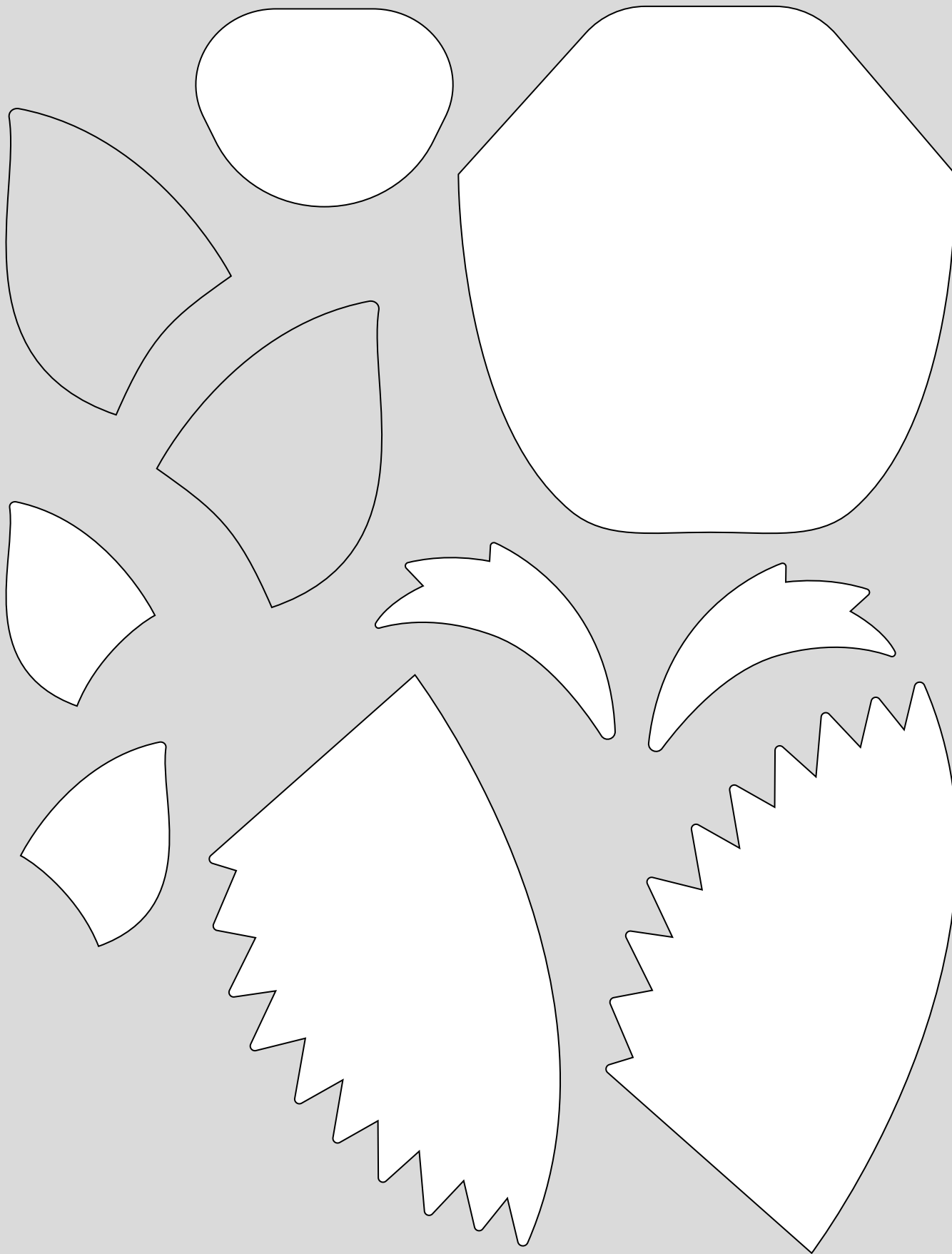
Nun, er kommt doch, kommt doch, he he he?



Aufnahmen zum
Anhören und
Mitsingen findest
du hier.

Wolfsmaske

Der Freischütz für Kinder



Nr. 8 Wolfsschlucht: Milch des Mondes

ALLE (laut und gruselig)

Alle UNSICHTBARE GEISTER U - HU - I! U - HU - I!

Geister Milch des Mon-des fiel aufs Kraut!

Alle U - HU - I! U - HU - I!

Geister Spinn-web ist mit Blut be-taut!

Alle U - HU - I! U - HU - I!

Geister Eh noch wie-der Mor - gen graut,

Alle U - HU - I! U - HU - I!

Geister hat die Nacht die Seel' ge - klaut!

Alle

Geister Eh noch wie - der Licht er-strahlt, hat Max für den Sieg be -

Alle U - HU - I! U - HU - I! U - HU - I!

Geister zahlt!

Nr. 8 Wolfsschlucht: Geisterchor

10

KASPAR: Fünf! ECHO: Fünf!

Durch Tür und Tor__ dringt Geis - ter - chor,__ durch Herz und Häu-ser,

1. Ort und Ohr,durch Herz und Häu - ser, Ort und Ohr!__ Durch

2. Ohr!__ Durch je - den Raum,__ durch Dunst und

Traum,__ durch Där - me, Die - len, Bauch und Baum, jo ho, Tor, Tor! Jo

ho, Tor, Tor! Jo ho ho ho ho, Tor, Tor, Tor!

Nr. 10 Fußball-Chor

Erste Strophe:

7

1. Auf, geht jetzt in_ Stel-lung zu un - serm Ver- gnü-gen. Die

Mann-schaf-ten seit-lich und mit-tig der Ball! Beim Klang uns- res Ju - bels soll Er-de auf-

flie - gen. Auf, tre - tet das Le - der mit Kraft und mit Knall! Das Spiel schenkt uns

Freu-de, wer wird es ge - win- nen? Es wet-zen die Schen- kel, es tropft Blut und Schweiß. Dem

Schlamm und den Pfüt-zen kann nie-mand ent - rin - nen, die kräf - tig-ste Mann-schaft er-

kämpft sich den Preis. Jo ho tra la la la la la la la la la la la la la la la la

la la la la la la la la la la la la la la la la la la la la

1. la la la la la la la la la la la! 2. la la la la la la la!

Zweite Strophe:

10

Ein Nach-spiel soll's ge-ben, die Span-nung kann stei- gen. Der

Fuß- ball- gott ha - dert noch mit dem Entscheid. Die Mäd-chen und Jun- gen, die

wol-len jetzt zei- gen: sie sind für die kom-men-den To-re be-reit. Das Spiel schenkt uns

Freu-de, wer wird es ge - win- nen? Es wet-zen die Schen- kel, es tropft Blut und Schweiß. Dem

Schlamm und den Pfüt-zen kann nie-mand ent - rin - nen, die kräf - tig-ste Mann-schaft er-

kämpft sich den Preis. Jo ho tra la la la la la la la la la la la la la la la la

la la la la la la la la la la la la la la la la la la la la

1. la la la la la la la la la la la! 2. la la la la la la la!

Nr. 11 Finale

7

Es weht in der Stadt fri-scher Wind durch die

Gas - sen, ver - rät, — wo sich A - ben - teu - er ver - steckt.

Ja, nun fei - ern wir aus - ge - las - sen, die Na - se der Son - ne ent-

ge - gen - ge - reckt. Ja, — der Son - ne ent - ge - gen - ge - reckt!

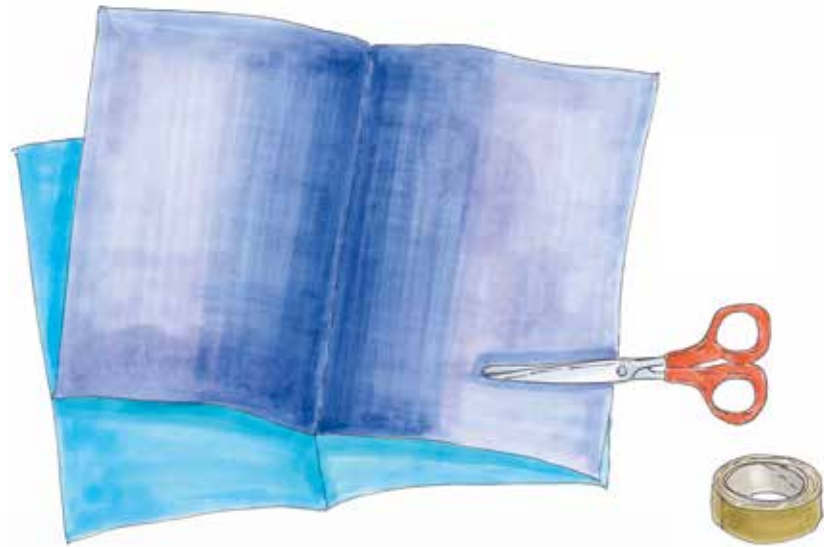
Ende der Oper

Einer
für alle -
alle
für
einen!

Fan-Pompons

Was du brauchst:

- Schere
- Transparentpapier oder Krepppapier (verschiedene Farben)
- Klebeband



1)



2)



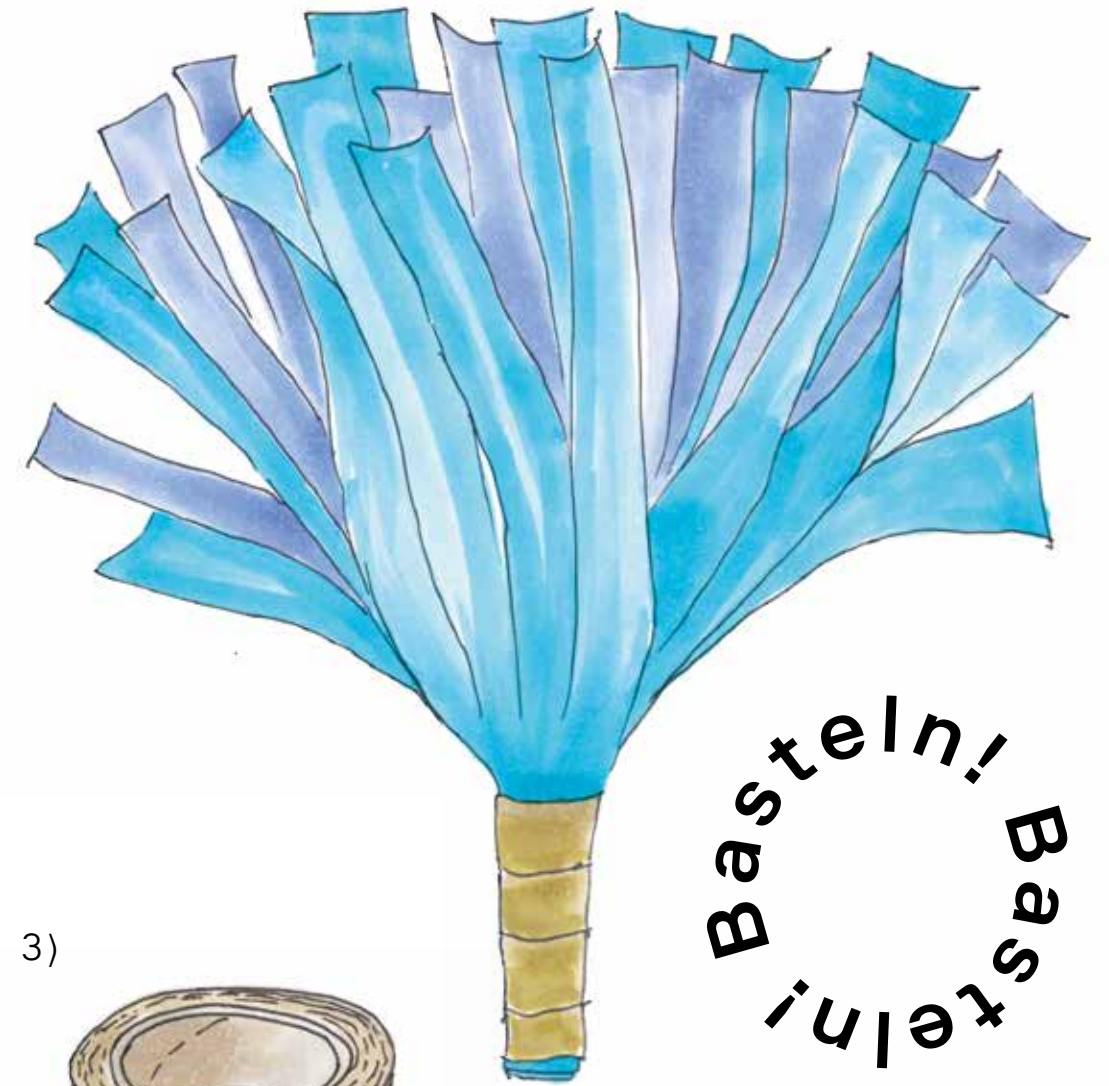
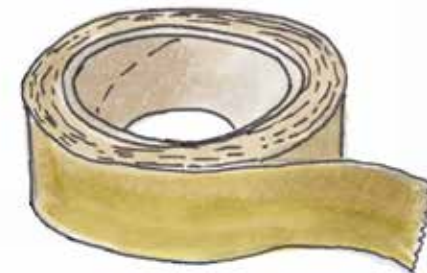
Schneide das Papier in 50cm x 40cm große Stücke. Lege mehrere Lagen übereinander (5-7). Je mehr Lagen du benutzt, desto „fluffiger“ wird der Pompon.

1)
Falte das Papier einmal in der Mitte und schneide etwa 1-1,5 cm dicke Streifen in das Papier. Aber Vorsicht: Schneide nur knapp über die Mitte des gefalteten Papiers, damit die Streifen noch zusammengehalten werden.

2)
Rolle anschließend das Papier vorsichtig zusammen und achte darauf, dass die Papierlagen übereinander ausgerichtet bleiben.

3)
Halte deine Papierrolle fest zusammen und nimm das Klebeband zur Hand. Wickle das Klebeband fest um den Teil der Papierrolle, der nicht in Streifen geschnitten ist. Falls du damit Schwierigkeiten hast, kannst du auch gern jemanden fragen, der dir mit dem Klebeband behilflich ist.

3)



Basteln!
Basteln!

→
An diesen Stellen brauchst du den Pompon während der Aufführung:
Seiten 10, 18.



Wir sind ein Team

Auf unserem Schulhof spielen zwei Teams gegeneinander Fußball. Du kennst das Wort Team sicherlich aus dem Sportunterricht, denn bei vielen Spielen oder Sportarten werden Teams gebildet. Im Fußball spielen meist zwei Teams gegeneinander, beim Staffellauf zum Beispiel können auch mehrere Teams gegeneinander antreten.

Ein Team bildet sich, wenn mehrere Personen gemeinsam auf ein Ziel hinarbeiten. Die Zusammenarbeit im Team führt oft zu besseren und auch schnelleren Ergebnissen. Denn jedes Teammitglied kann das, was er oder sie gut kann, in die Gemeinschaft einbringen. Dafür ist es wichtig, dass man im Team viel miteinander spricht und sich austauscht.

Viele Teams haben dafür eigene Regeln. Vielleicht gibt es in deinem Sportteam oder in deinem Klassenteam auch Regeln? Welche Regeln sind dir im Team wichtig? Wie wollt ihr im Team miteinander umgehen?

Notiere deine Team-Regeln.

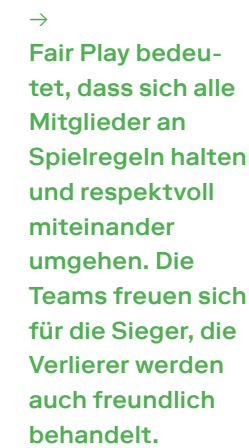
[illegible]

Hier findest du
einige Vorschläge:

Wir sind höflich
und nett zuein-
ander, wir ver-
wenden keine
Schimpfworte.

Wir kümmern
uns um die Team-
mitglieder, denen
es nicht so gut
geht.

Wenn jemand
eine Aufgabe
allein nicht schafft,
unterstützen wir
sie oder ihn.



Hier kannst du die
Arie anhören.
→ Sing mit!



Rote Worte
sprechen für einen
Gewinner, der
sich nicht an Fair
Play hält, grüne
Worte für einen
Gewinner, der
sich an die Regeln
hält.

Ist das Fair Play?

Besonders wichtig sind diese Regeln auch, wenn Teams gegeneinander antreten, wenn es ein Gewinner-Team und ein Verlierer-Team gibt. Hier spricht man oft vom sogenannten Fair Play.

Fallen dir noch weitere wichtige Punkte ein, wenn du an Fair Play denkst? Ergänze deine Team-Regeln auf der linken Seite.

Auf unserem *Freischütz*-Schulhof gibt es auch ein Gewinner- und ein Verlierer-Team. Höre dir die Arie von Kilian an und finde heraus: Ist er ein „guter Gewinner“ und hält er sich an Fair Play?

Markiere die Worte, die Grund für deine Entscheidung waren:

Schau, ich bin jetzt hier der König!
Vier zu zwei, das ist nicht wenig!
(zu den anderen gewandt)
Heult er denn gleich los, ohje!?
Wird er, frag ich, he he he?

Dieser Schulhof ist nun meiner,
im Team Max spielt leider keiner.
Schießt wie'n blindes Huhn, ohje!
Was traf er denn, he he he?

Willst du eine zweite Chance,
dann gibt's morgen ne Revanche.
Noch ein Match, tut uns nicht weh!
Nun, er kommt doch, he he he?



Stell dir vor, du hättest mit deinem Team das Fußballmatch gewonnen. Ihr freut euch alle sehr über den Sieg und haltet euch aber auch gleichzeitig an die Fair Play-Regeln. Was würdet ihr singen?

Denke dir eine Strophe zur Melodie von Kilians Arie aus.

Vielleicht schaffst du es ja sogar, dass sich die Strophe reimt.



Zauberhaft gelöst!

Wende das Blatt!

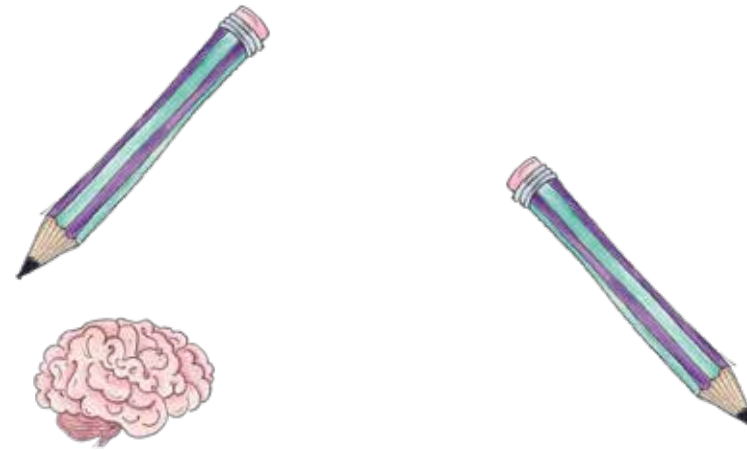
Während Kilian auf dem Schulhof gewinnt, erlebt Max eine große Niederlage. Er ist auf einmal ganz allein, schämt sich und hat Angst, aus der Gruppe ausgeschlossen zu werden.

Sicherlich hast du es auch schon einmal erlebt, dass du etwas nicht geschafft hast und dich danach schlecht gefühlt hast.

Denke dir solche Situationen aus und schreibe sie jeweils auf ein Kärtchen, zum Beispiel: „Ich habe bei einem Fußballspiel verloren.“ oder „Ich habe meine Hausaufgaben vergessen.“

Viele scheinbar negative Situationen haben am Ende aber auch positive Auswirkungen. Zum Beispiel hast du vielleicht deine Hausaufgaben am nächsten Tag nachgeholt und warst dadurch viel besser. Oder deine Mannschaft hat nach der Niederlage kräftig trainiert und wurde dann Gruppensieger.

Drehe deine Kärtchen nun um und suche gemeinsam mit deiner Familie oder deinen Freundinnen und Freunden eine „Lösung“. Überlegt zusammen, welche guten Dinge aus scheinbaren Fehlern entstehen können, und schreibt die Lösung auf die Rückseite der Kärtchen.

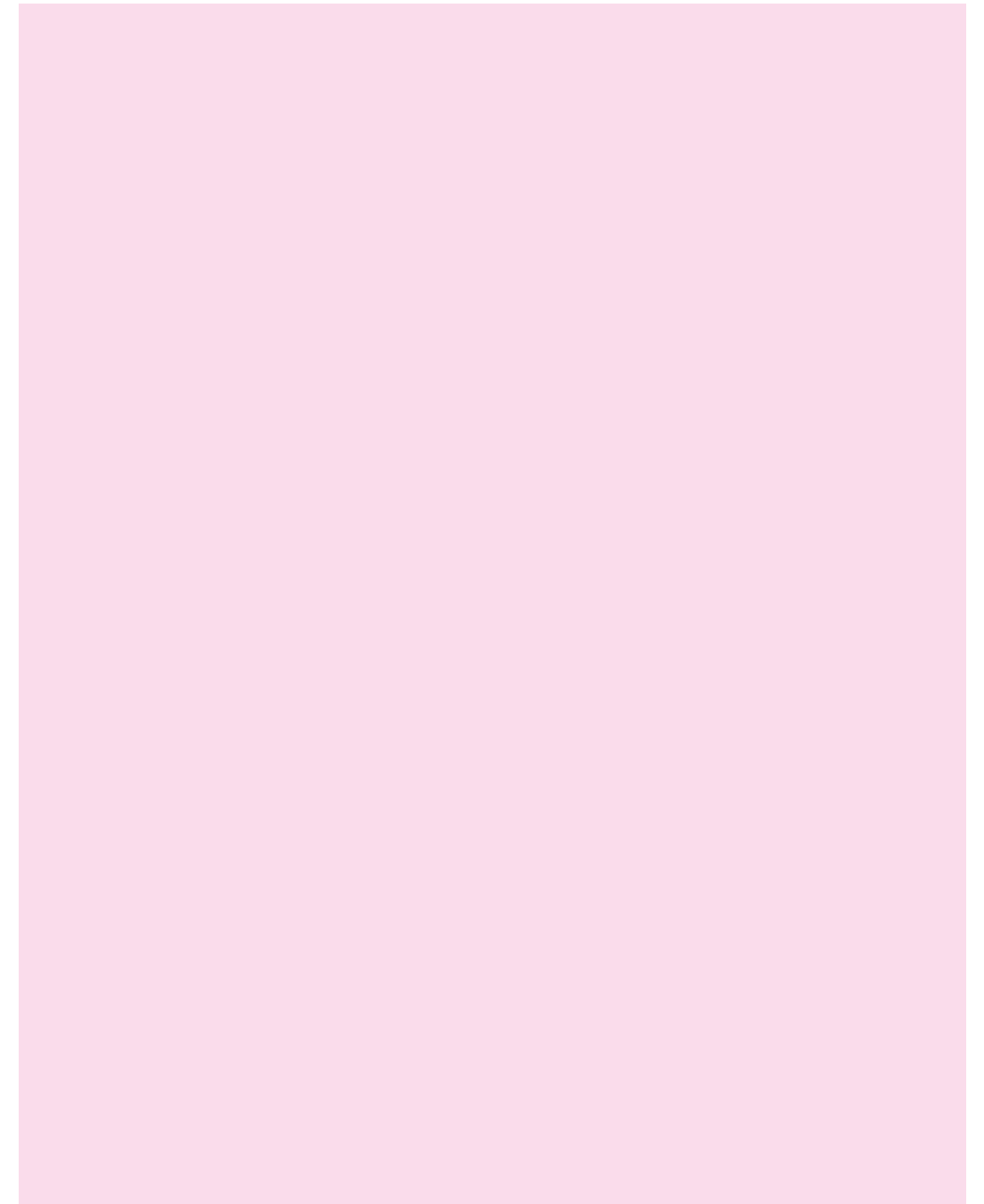


Superkraft durch Zaubertrank

Nach seiner Niederlage hat Max kein Vertrauen mehr in seine eigenen Fähigkeiten und weiß nicht mehr weiter. Er sucht nach einem Zaubermittel, das ihm hilft, wieder ins Tor zu treffen.

Stelle dir vor, du hättest die Möglichkeit, einen Zaubertrank zu trinken, der dir (magische) Superkräfte verleiht. Für welche Fähigkeiten oder Superkräfte würdest du dich entscheiden und warum?

Male ein Bild!



Traum oder Wirklichkeit?

Kaspar hat Max ein Zaubermittel versprochen, mit dem es Max gelingen soll, wieder Tore zu treffen. Als Max den Zaubertrank in der gruseligen Wolfsschlucht probiert, wird ihm ganz schwindelig und alles fängt an sich zu drehen ... Ist das, was da passiert, vielleicht ein Traum oder erlebt Max das gerade wirklich?

Ist es dir auch schon einmal passiert, dass du eine Situation im Alltag erlebt hast, von der du dachtest, dass du diese schon einmal geträumt hättest?

Überlege dir einen Traum, an den du dich erinnern kannst. Wenn du dich an keinen erinnern kannst, kannst du dir einen ausdenken. Welcher Traum hat sich für dich echt angefühlt und wieso? Überlege dir im zweiten Schritt eine Situation, die dir vor kurzem passiert ist.

Erzähle deinem Sitznachbarn oder deiner Sitznachbarin diese zwei Situationen, verrate aber nicht, welche der Traum war und welche Wirklichkeit. Anschließend darf dein Sitznachbar oder deine Sitznachbarin raten. Dann wechselt ihr die Rollen.



Um Mitternacht im Mondenschein

Als Max sich nachts in die Wolfsschlucht begibt, um sich dort mit Kaspar zu treffen, wird ihm ganz mulmig zumute. Er hört Geräusche, die er nicht zuordnen kann und sieht schaurige Gestalten.

Hast du auch schon einmal deiner Fantasie freien Lauf gelassen und dir etwas Gruseliges vorgestellt, was gar nicht da war? Vielleicht ein paar schaurige Gestalten im Keller oder Tiere im dunklen Wald oder gar ein paar Fabelwesen?

Höre dir den Musikabschnitt aus *Der Freischütz* an. Denke dir passend zur Musik einen gruseligen Ort aus. Wie sieht es dort aus? Welche Pflanzen, Tiere oder Gestalten lassen sich dort blicken? In welcher Umgebung und zu welcher Tageszeit befindest du dich dort? Was macht diesen Ort für dich so gruselig?

Schreibe, während die Musik abgespielt wird, 3-5 Stichworte dazu auf. Erfinde eine kleine Geschichte dazu oder male ein Bild. Wenn du Lust hast, kannst du sogar dein eigenes kleines Gruselvideo mit einem Handy filmen.

Überlege dann im nächsten Schritt, was dir hilft, um dich nicht mehr zu gruseln.



Aufnahme
Der Freischütz,
Staatskapelle
Dresden, Carlos
Kleiber, 1973

Folgenden Aus-
schnitt brauchst du
für die Aufgabe:
„Milch des
Mondes“
00:00 - 02:56

YouTube



Spotify



Sternenlicht und Windgeheul

Was du brauchst:

- leere Plastikflasche (möglichst farbig, Größe max. 0,5 Liter)
- Klebstoff
- Schere
- dicke Filzstifte oder wasserunlösliche Marker oder Fenstermalfarbe etc.
- Transparentpapier in verschiedenen Farben
- Dekogegenstände deiner Wahl
- Taschenlampe



Löse von deiner Flasche sämtliche Etiketten und Kleber ab. Eventuell kannst du bei Kleberückständen mit etwas Spülmittel nachhelfen.

1)
Entferne den Deckel von der Flasche.

Verziere deine Flasche nach deinen Ideen. Du kannst sie mit transparentem Papier bekleben, bemalen oder Steinchen, Perlen, Sticker etc. aufkleben.

Vorsicht: Alle Verzierungen sollten möglichst durchsichtig sein, damit Licht durch sie hindurch scheinen kann.

→
Packe die Flasche nun zusammen mit einer Taschenlampe in deinen Rucksack, du wirst sie in der Aufführung zweimal brauchen.

2)

2)

Sternenlicht:
Zu Agathes Arie „Leise, leise“ kannst du unter die Flasche in die Flaschenöffnung deine angeschaltete Taschenlampe halten. Im ganzen Saal werden dann bunte Laternen leuchten und sanft zur Musik tanzen.

Windgeheul:
In der Wolfschlucht kannst du von verschiedenen Winkeln in die Flasche pusten, mal leicht, mal etwas kräftiger, damit ein gruseliges Windheulen entsteht.

→
An dieser Stelle in der Aufführung brauchst du das Sternenlicht:
Seite 15.

→
An dieser Stelle in der Aufführung brauchst du das Windgeheul:
Seite 17.



Von Heldinnen und Helden

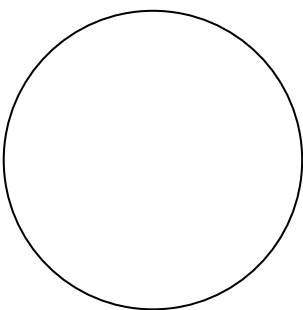
Am Ende unseres *Freischütz* stellt auch Max fest, dass es gar nicht so schlimm ist, wenn man nicht immer gewinnt. Agathe und seine Freundinnen und Freunde mögen ihn auch ohne Tore.

Auch Kilian lenkt ein und verjagt Max nicht vom Schulhof, wie er es noch in den ersten Minuten vorhatte. Er stellt fest, dass man beliebt sein kann, ohne andere kleinzumachen.

Beide haben eine schwierige Situation erlebt, sie haben daraus aber etwas gelernt.

Kennst auch du Personen, die eine große Herausforderung oder eine Niederlage erlebt haben, aber dadurch stärker geworden sind? Manchmal nennen wir diese Personen Heldinnen oder Helden und sie werden zu Vorbildern für viele Menschen.

Schreibe einen kurzen Steckbrief über diese Person. Wie ist sie mit ihrer schwierigen Situation umgegangen? Was kann die Person gut oder was ist besonders an ihr? Ist diese Person auch ein Vorbild für dich?



Name: _____

Woher ich dich kenne: _____

Diese Geschichte hat dich zu einem Vorbild gemacht: _____

Das kannst du besonders gut: _____

Das möchte ich dir nachmachen: _____



Gemein-
sam
mit den
Wölfen!

Der Wolf damals und heute

Tiere leben nicht nur in Gebirgen, Wäldern und Gewässern, sie tummeln sich auch in unseren Städten, in Häusern, Kellern oder in den Straßen. Vielleicht ist dir am Abend schon einmal ein Fuchs begegnet oder eine Vogelschar ist über deinen Kopf hinweg-gesaust. Menschen und Tiere leben schon seit jeher zusammen und so haben es viele Tiernamen sogar auf unsere Straßen-schilder geschafft.

Geh einmal aufmerksam durch dein Wohnviertel und sieh nach, ob sich auch hier Tiernamen auf den Straßenschildern finden lassen. Welche Tiere sind es? Findest du auch eine Gorillastraße oder einen Giraffenweg?

In der Oper *Der Freischütz* gehen Max und Kaspar heimlich in die Wolfsschlucht – ein Ort, an dem man sich nachts besser nicht aufhält.

Aber was ist eine Wolfsschlucht?

Eine Schlucht ist ein tiefes Tal zwischen Bergen. Warum einige dieser Schluchten den Namen Wolfsschlucht erhalten haben, ist nicht eindeutig festzustellen. An einigen Orten haben vermutlich tatsächlich Wölfe gelebt, in anderen Schluchten hat sich nur der Wind gefangen und geheult wie ein Wolf. Eine weitere Erklärung liegt in einer Jagdtaktik von Wölfen: Sie treiben ihre Beute zwischen Felsen und erlegen sie dort.

In der Geschichte von Max und Kaspar ist die Wolfsschlucht ein gruseliger Ort voller Geheimnisse. Dort halten sich finstere Ge-stalten auf und es geschehen magische Dinge. Wer aus der Wolfsschlucht wieder herauskommt, kann sich nicht mehr genau erinnern, was passiert ist.



Aber warum wurde ausgerechnet die Wolfsschlucht zu einem Gruselort?

Als die Oper *Der Freischütz* geschrieben wurde, war der Wolf der am meisten verbreitete Beutegreifer in unseren Wäldern. Die Menschen haben sich immer mehr Lebensraum von der Natur genommen und haben so den Wolf immer mehr verdrängt. Dieses Verhalten der Menschen hat die Natur ins Ungleichgewicht gebracht. Um jedoch Landwirtschaft zu betreiben, brauchten die Menschen Platz für ihre Nutztiere wie Schafe, Kälber oder Gänse.

Doch nicht nur für die Menschen waren diese Tiere wertvoll, auch für Wölfe galten sie als gute Nahrungsquelle. Außerdem gab es damals noch die Krankheit Tollwut. Häufig wurden Menschen von tollwütigen Tieren gebissen und starben an der Infektion. So wurde der Wolf zu einer Bedrohung und das Bild vom bösen Wolf verbreitete sich in den Köpfen. Er sollte gejagt und getötet werden: mit Giftködern, Netzen, Fallgruben oder Gewehren. Aus diesem Grund entstand das Märchen vom bösen Wolf.



Kennst du Erzählungen, in denen der Wolf böse ist?

Die Menschen haben über lange Zeit mit dem Wolf zusammen-gelebt und haben Geschichten geschrieben, in denen er vor-kommt. Häufig wurde er als gefährlich beschrieben, manchmal aber auch als mutig und stark. So entstanden zum Beispiel verschiedene Vornamen, die dies ausstrahlen sollten, wie Wolf-gang, Wolfdietrich oder Wolfram.

Kennst du Erzählungen, in denen der Wolf gut ist?

Seit circa 1850 gab es keine freilebenden Wölfe mehr. Der Wolf galt bei uns als ausgerottet. Erst mehr als 100 Jahre später wurde der Wolf hierzulande unter Naturschutz gestellt, weil er inzwischen als wichtiges Lebewesen für das Gleichgewicht der Natur gilt. Die Sorge vor der Tollwut ist heute unbegründet, da es die Krankheit hierzulande nicht mehr gibt. Wölfe dürfen nun nicht mehr gejagt werden und ihre Bauten dürfen nicht betreten werden. Kurz nach dieser Ent-scheidung wurden vor circa 30 Jahren wieder freilebende Wölfe be-obachtet, die später auch Junge geboren haben, die ersten in Freiheit geborenen Wölfe seit über 100 Jahren.

Seitdem breiten sich Wölfe in ganz Europa wieder mehr aus.



→
Ein paar Beispiele
findest du in
diesem Heft auf
Seite 61.



→
Die Antworten
findest du auf
Seite 61.

Begegnung mit einem Wolf

Wölfe sind sehr scheu und normalerweise für den Menschen nicht gefährlich. Es kommt sogar nur selten vor, dass Menschen und Wölfe sich in freier Wildbahn begegnen. Um Nutztiere wie Rinder, Schafe oder Ziegen vor dem Wolf zu schützen, gibt es nützliche Maßnahmen wie elektrische Zäune oder Hunde zum Schutz der Herden.

Der Wolf ist sehr wichtig für das ökologische Gleichgewicht, denn er jagt meist nur schwache oder kranke Tiere.

Wölfe gehören zu unserer Naturlandschaft dazu und sind hier zu Hause, genauso wie viele andere Tiere und wir Menschen.

Wölfe sind sehr scheu und meiden die Nähe zu den Menschen. Aber was tun, wenn man doch einmal einem Wolf begegnet? Kreuze an, was du für richtig hältst (mehrere Antworten sind möglich).

Was solltest du tun, ...

... wenn du einem Wolf in freier Wildbahn begegnest?

- ☐ aufgeregt wegrennen
- ☐ ruhig bleiben
- ☐ Abstand halten
- ☐ möglichst nah an den Wolf herangehen

... wenn der Wolf sich nicht zurückzieht?

- ☐ dem Wolf Essen hinwerfen
- ☐ laut sprechen
- ☐ in die Hände klatschen

... wenn der Wolf auf dich zukommt?

- ☐ versuchen, den Wolf zu streicheln
- ☐ stehenbleiben und dich groß machen
- ☐ versuchen, den Wolf mit deinem Körper einzuschüchtern

Im Wolfsrudel

Wölfe sind Rudeltiere und leben mit der ganzen Familie zusammen: Eltern, Kinder, Tanten und Onkel. Ein Rudel besteht aus 10-12 Tieren, manchmal sogar aus noch mehr, denn sie wissen: Gemeinsam sind wir stark! In der Gruppe schaffen sie es sogar, einen Elch zu erlegen.

Innerhalb des Rudels hat jedes Tier seinen Platz und muss sich an die strenge Rangordnung halten.

Der Leitwolf:

Er hat den höchsten Rang und trägt den Kopf hoch erhoben und den Schwanz aufgerichtet. Er sorgt für Ruhe und Ordnung und führt bei der Jagd das Rudel an.

Wölfe in mittlerer Stellung:

Sie tragen zwar den Kopf hoch erhoben, der Schwanz bleibt aber waagrecht.

Wölfe am Ende der Rangordnung:

Sie tragen den Kopf gesenkt und haben den Schwanz eingezogen.

Versuche einmal, die verschiedenen Ränge mit deinem eigenen Körper darzustellen. Suche dir andere Menschen, mit denen du ein ganzes Rudel darstellen kannst.

Musikalische Tiere

Du kennst bestimmt das berühmte Heulen des Wolfes. Meist ist es nachts zu hören und so hat sich das Bild vom Wolf gebildet, der den Mond anheult.

Der Wolf setzt seine Stimme jedoch vielseitig ein: Er kann knurren, jaulen und bellen und darüber mit anderen Wölfen kommunizieren. Jeder Wolf eines Rudels hat seinen eigenen Ruf und ist so gut von den anderen zu unterscheiden.

Ähnlich wie singende Menschen auf der Opernbühne benutzen Wölfe ihre Stimme sowie ihre Körpersprache und Mimik, um etwas zu erzählen. So können sie zum Beispiel Drohen, Freude oder Angst ausdrücken. Sie nehmen darüber auch Kontakt zu Wölfen aus anderen Rudeln auf.

In der Oper gibt es die Solo-Stimmen, die allein erklingen, es gibt aber auch einen Chor, in dem viele Stimmen gemeinsam erklingen. Wölfe lieben es ebenso, als Chor aufzutreten. Sie heulen zum Beispiel alle gemeinsam, um sich auf die Jagd einzustimmen oder um anderen Rudeln zu sagen: Das ist unser Revier! So stärken sie ihr Zusammengehörigkeitsgefühl.



Wolfsmaske

Was du brauchst:

- Bastelvorlage (in der Mitte des Heftes)
- schwarzen Permanentmarker oder schwarzen Buntstift
- Klebstoff
- Schere
- Faden



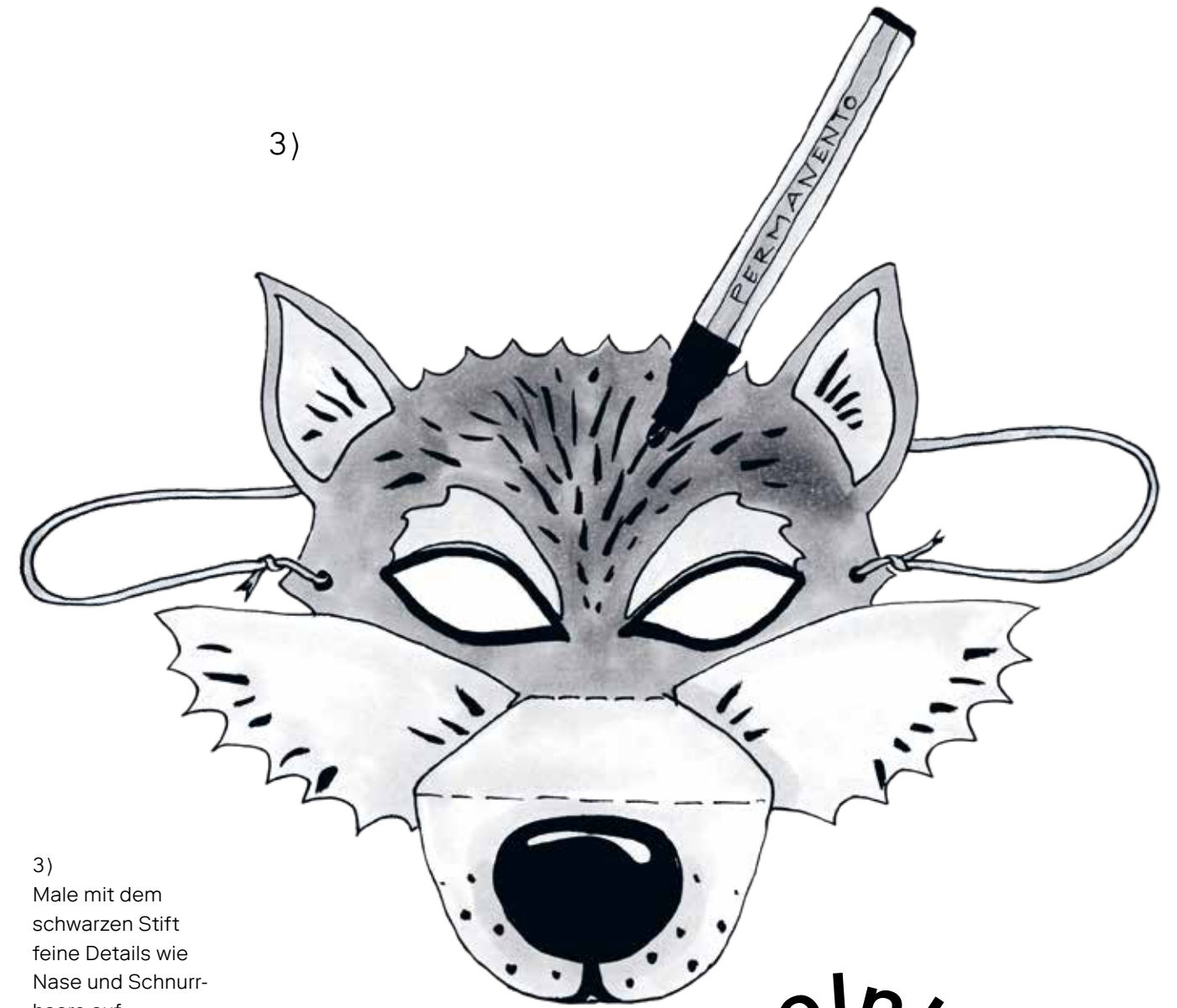
1 + 2)



1)
Schneide die Vorlagen vorsichtig entlang der Linien aus. Vergiss nicht, auch die Augen und die anderen kleinen Teile auszuschneiden. Klebe die weißen Teile auf das graue Wolfsgesicht.

2)
Bohre ein kleines Loch seitlich der Augen in die Maske und befestige deinen Faden mit Knoten. Schneide die Schnauze links und rechts ein. Falte dann die vordere Spitze nach oben.

3)



3)
Male mit dem schwarzen Stift feine Details wie Nase und Schnurrhaare auf.

Fertig ist deine Wolfsmaske, die zusammen mit dem Windheulen in der Wolfsschlucht zum Einsatz kommt.

Basteln! Basteln!

Impressum

Medieninhaberin

Bregenzer Festspiele GmbH

Intendantin

Lilli Paasikivi

Redaktion

Nadine Grenzendörfer (Staatsoper Unter den Linden),

Linda Grizfeld (Staatsoper Unter den Linden),

Jana Linzmeier (Bregenzer Festspiele), Olaf A. Schmitt /

Dramaturgie der Staatsoper Unter den Linden

Noten

Elias Corrinth

Illustrationen, Kostümentwürfe

Valerie Hirschmann

Gestaltung

HERBURG WEILAND, München

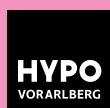
Im Auftrag der Staatsoper Unter den Linden

Druck

Vorarlberger Verlagsanstalt, Dornbirn

Änderungen vorbehalten. Stand: 18. Dezember 2024

BREGENZER FESTSPIELE



Mit freundlicher
Unterstützung der

HILTI
FOUNDATION