

Hubertus Hess

Das Kind bringt euch den goldnen Schein

Kurzinformation

Maria und Joseph kommen nach Bethlehem, wo sich die alte Weissagung von der Geburt Jesu erfüllen soll. In sieben kurzen, prägnanten Szenen wird die Weihnachtsgeschichte in Schattenbildern dargestellt. Herbergssuche, Hirten, Engel und Könige gehören dazu. Kurze, einprägsame Verse wechseln mit bekannten Liedern, so daß genügend Zeit und Ruhe zum Schauen bleibt.

Spieltyp: Menschenschattenspiel

Spielanlaß: Weihnachtsfeier in Grundschule, Gemeinde, Kirche

Spielraum: Aula, Gemeindesaal, Kirche

Spieler: Viele Kinder von 7 bis 10 Jahren

Spieldauer: Etwa 25 Minuten

Aufführungsrecht: Bezug von 10 Textbüchern und 1 Notenbeilage

<P14M>D<P255D>as vorliegende Weihnachtsspiel ist in einem 1. Schuljahr entstanden. Deutsch, Religion und Sachunterricht (Thema »Licht und Schatten« wirkten im fächerübergreifenden Sinne zusammen. Lernen und Spielen fanden zu einem harmonischen Einklang. Die Aufführung war eine willkommene Gelegenheit, Kinder, Geschwister, Eltern und Lehrer zu einer besinnlich_»frohen Feierstunde zusammenzubringen.

Obwohl es ohne größere Schwierigkeiten möglich ist, das Stück auch als offenes Podiumsspiel zu stellen, zieht der Verfasser das Schattenspiel vor. Die Gefahr der Verkitschung, von der die volkstümliche Darstellung der Weihnachtsgeschichte ja immer wieder bedroht ist, kann auf diese Weise leichter vermieden werden. Andererseits geht von den Schattenbildern eine eigene Faszination aus, die dem Krippenspiel in besonderer Weise entgegenkommt: Sie nehmen die Lichtsymbolik der Weihnacht in die dramaturgische Gestaltung hinein. Die ruhige Bewegungsführung des Schattenspiels wird zum Ausdruck der Stille und zur Vermittlung der Besinnlichkeit eingesetzt. In etlichen Szenen geraten - besonders während der Musik - die ruhigen Bilder zu stehenden, also unbewegten Bildern.

Die Anzahl der mitwirkenden Kinder ist variabel. Je nach Größe einer Klasse oder Gruppe läßt sich das Spiel einrichten. So können beispielsweise einzelne Kinder mehrere Sprecherrollen übernehmen. Hinter der

Schattenwand brauchen wir kaum Requisiten und auch Kostüme nur andeutungsweise. Problemlos läßt sich dann der Hirtenhut mit der Königskrone vertauschen, so daß ein Kind durchaus mehrere Rollen spielen kann.

In jeder Klasse gibt es einige Kinder, die an Sprachhemmungen leiden. Sobald sie in einer Gruppe auftreten oder im Chor mitsprechen dürfen, ist diese Schwierigkeit behoben. Solche Kinder sollen nicht mit Einzelrollen belastet werden. Im Gesamt-Chor und im Chor der »KinderFehler! **Verweisquelle konnte nicht gefunden werden.** Die Kulissen werden mit dem Tageslichtprojektor von der Rückseite her auf die Schattenwand projiziert. Beim Schneiden der Kulissenbilder beachte man die Maße der Glasplatte des Tageslichtprojektors, in der Regel ca. 30 cm x 30 cm. Als Material eignet sich Tonpapier oder leichter Karton. Die sieben Szenen erfordern vier Kulissenbilder: 1. Die Stadt Bethlehem, 2. Eine Straße in Bethlehem, 3. Der Stall, 4. Das Hirtenfeld.

Für die Schattenwand eignet sich am besten Nesselstoff, 3,50 m breit und 2,50 m hoch. Das Tuch sollte faltenfrei und straff hängen. Der Tageslichtprojektor steht etwa 3 m weit von der Schattenwand entfernt, damit sie hinreichend ausgeleuchtet ist. Stellt man den Projektor in Tischhöhe auf, so werden Verzerrungen, wie sie bei Schrägprojektion auftreten, vermieden.

Beim Szenenwechsel wird der Projektor jeweils für kurze Zeit ausgeschaltet; daher empfiehlt es sich, den Zuschauerraum zusätzlich mit einigen Kerzen zu erhellen.

Da der Nesselstoff Schall schluckt, läßt man üblicherweise beim Schattenspiel die Darsteller stumm agieren; vor der Schattenwand übernehmen Sprecher ihren Vortrag. Im kleinen Raum etwa Klassenzimmergröße - können jedoch auch Schulanfänger problemlos Vortrag und Darstellung vereinbaren. Von der Raumgröße wird es also abhängen, wie die einzelnen Spielleiter verfahren wollen.

Allen, die unser Spiel nachgestalten, wünschen wir viel Freude.

Hubertus Hess

und die Erstkläßler in Baiersbronn

Umschlagzeichnung und Szenenbilder von Annelore und Hubertus Hess

SPIELER UND SPRECHER

Der Lektor

Maria (langes Kleid, Schleier)
Joseph (Hut, Mantel, Wanderstab, Laterne)
Zwei Wirte (Schürzen)
Zwei Wirtinnen (Kleider, Schürzen)
Drei Engel (lange Gewänder; statt Flügel: erhobene Hände)
Drei Hirten (Hüte, Stöcke, Hirtenkittel)
Kaspar
Melchior
Balthasar
die drei Könige
Zwei bis drei Kinder (sitzen im Chor)
Mehrere Sprecher (sitzen im Chor, stehen beim Einzelvortrag auf)
Instrumenten-Besetzung
1 Alt-Flöte
1 Schellenrassel
1 Holzblocktrommel
1 Pauke
1 Triangel
Technik
1 Person am Tageslichtprojektor
1 Geräuschemacher (2. Szene)

@Ü-MIT = 1

@Ü-MIT = AUF DEM WEG NACH BETHLEHEM

@R-MIT = *Der Lektor, Chor, Sprecher und Instrumentalisten sitzen in Reihen rechts und links von der Schattenwand auf der Vorbühne, so daß sie zugleich das Spiel verfolgen und in den Zuschauerraum hineinsprechen können*

DER LEKTOR

Der Kaiser Augustus hat befohlen: Alle Menschen sollen ihre Namen aufschreiben lassen. Jeder soll in seine Stadt gehen. Auch Joseph und Maria müssen dem Kaiser gehorchen. Ihre Stadt heißt Bethlehem. Der Weg dorthin ist sehr weit. Sie gehen zu Fuß. Ganz müde kommen sie am Abend an.

Projektor einschalten, 1. Szenenbild: Die Stadt Bethlehem

I FLÖTENMELODIE

Maria durch ein'n Dornwald ging
Der Chor summt zur Flötenmelodie. Joseph und Maria kommen während der Musik langsam ins Bild, bleiben stehen, Blickrichtung nach Bethlehem

ERSTER SPRECHER

Maria und Joseph kommen von fern.
Am Himmel leuchtet der erste Stern.

ZWEITER SPRECHER

Es ist schon Abend. Der Weg war weit.
Sie sind so müde. 's ist Schlafenszeit.

DRITTER SPRECHER

Maria trägt ein Kindelein.
In dieser Nacht soll's geboren sein.

I FLÖTENMELODIE

Maria durch ein'n Dornwald ging
Der Chor summt zur Flötenmelodie

JOSEPH

deutet auf die Stadt

Maria, schau, das ist die Stadt,
wohin uns der Kaiser befohlen hat.

MARIA

wendet sich zu Joseph um
Bethlehem hat sich Gott erwählt:
So hat es schon der Prophet erzählt.

JOSEPH

Dort laß uns nach einer Herberge fragen.

Man wird uns das Haus schon nicht versagen.

I FLÖTENMELODIE

Maria durch ein'n Dornwald ging

Der Chor summt dazu. Während die Flöte spielt, wird der Projektor ausgeschaltet und das Szenenbild gewechselt

@Ü-MIT = 2

@Ü-MIT = KEIN PLATZ IN DER STADT

@R-MIT = *Der Projektor wird wieder eingeschaltet. Das 2. Szenenbild erscheint: Eine Straße in Bethlehem, Maria und Joseph. Joseph klopft mit seinem Stock am rechten Haus. Maria wartet hinter Joseph*

@R-MIT =

ERSTER WIRT

tritt heraus, unwillig

Wer stört mich zu dieser späten Stunde?

Wer seid Ihr? Bringt Ihr gar schlimme Kunde?

JOSEPH

mit versöhnlicher Stimme

Nein, Herr, ach, sei uns wohlgesinnt.

Wir bringen dir das göttliche Kind.

ERSTE WIRTIN

tritt hinter dem Wirt aus dem Haus, sehr abweisend, mit ausgestrecktem Arm und Zeigefinger

Ein kleines Kind? Ihr seid wohl toll!

Geht fort, geht fort, unser Haus ist schon voll!

MARIA UND JOSEPH

flehentlich, halten die offenen Hände hin

Ach, schickt uns nicht weg. Ach, laßt uns doch ein.

Das Kind bringt euch einen goldenen Schein.

DER WIRT UND DIE WIRTIN

schütteln die Köpfe, wehren mit den Händen ab

Wir brauchen kein Kind, keinen goldenen Schein.

Nur wer gut zahlt, den lassen wir ein.

Beide drehen sich um, gehen ins Haus zurück, schlagen von innen die Türe zu; nur akustisch vernehmbar: Brett kräftig auf ein Podest schlagen

I FLÖTENMELODIE

Maria durch ein'n Dornwald ging

Der Chor summt dazu. Während die Flöte spielt, dreht sich Joseph zu Maria um, faßt sie an der Hand. Beide schauen einander eine Weile still an. Gegen Ende der Melodie wenden sich beide zum linken Haus. Joseph klopft dreimal mit seinem Wanderstab

ZWEITE WIRTIN

tritt aus dem Haus, stellt sich Maria und Joseph sehr ablehnend entgegen

Was will denn dieses Bettelvolk hier?

Ich hab nichts. Ich geb nichts. Was wollt ihr von mir?

MARIA

Ach, gute Frau, sei wohlgesinnt.

Wir bringen dir das göttliche Kind.

ZWEITER WIRT

schaut aus dem Fenster: steht erhöht am Schattenrand, beugt den Oberkörper so vor, daß nur der Kopf aus dem Obergeschoß des Hauses ins Bild hereinragt; ruft entsetzt

Ein kleines Kind? Ihr seid wohl toll!

Geht fort, geht fort, unser Haus ist schon voll!

MARIA UND JOSEPH

flehentlich

Ach, schickt uns nicht weg. Ach, laßt uns doch ein.

Das Kind bringt euch einen goldenen Schein.

ZWEITE WIRTIN

Wir brauchen den Schein nicht und auch nicht das Kind.

Im Stall gibt's noch Platz bei Esel und Rind.

Sie weist mit dem ausgestreckten Zeigefinger zum Stall, der jedoch noch nicht im Bild ist

ZWEITER WIRT

deutet in die gleiche Richtung