



NUSSKNACKER UND MAUSEKÖNIG

frei nach E.T.A. Hoffmann, Alexandre Dumas
von und mit Barbara & Christoph Gottwald
Spielleitung: Wolf Mihm

für die Altersgruppe ab 4 Jahren,
für Grundschulen geeignet

Mehrfachvorstellungen möglich
drinnen und draußen spielbar



INHALT:

Freddi ist ein lebensfroher, verspielter Mann, der beim Aufräumen in einer Kiste einen alten Nussknacker findet und sofort beginnt, mit ihm herumzualbern. Seine Freundin Mara arbeitet konzentriert am Computer und will nicht gestört werden, schon gar nicht mit solch altem, kaputten Kram. Auch für ihre Maus, ihr liebstes Kuscheltier, hat sie keine Zeit. Spielen ist für Kinder, nicht für Erwachsene!

Zeitgleich erwachen Nussknacker und Mausekönig. Ein alter Streit zwischen ihnen bricht auf und es kommt zum „Gefecht“. Der Mausekönig verliert zunächst und verschwindet.

Als Mara hochkonzentriert arbeitet, fällt der Strom plötzlich aus - jemand hat das Kabel durchgebissen. Um sie aufzumuntern, beginnt Freddi, ihr die „Geschichte von der harten Nuss“, von Prinzessin Pirlipat, Frau Mauserinks und dem Uhrmacher Drosselmeyer zu erzählen. So ganz hat Mara ihre Phantasie noch nicht verloren und sie steigt auf die Geschichte mit ein, mit ungeahnten Folgen.

Am Ende schaffen es Mara und Freddi den Mausekönig zu besiegen und den Nussknacker zu befreien. Und alles durch die Kraft der Phantasie, ganz ohne Computer, Technik und Geld.

KONZEPT:

Viele kennen das Ballett, aber selten die Urgeschichte von E.T.A. Hoffmann, die an vielen Stellen sehr unheimlich ist. Dumas' Bearbeitung ist schon kindgerechter ausgefallen. Tschaikowsky ließ die gruseligen Stellen fast komplett weg und konzentrierte sich auf den zweiten, lieblichen Teil: im Zuckerland.

Unser Aspekt ist die Macht der Phantasie, die Klein und Groß erleben können, sofern der Alltag nicht das Träumen verlernen lässt. Unsere Rahmenhandlung mit Mara und Freddi spielt in unserer heutigen Zeit voll Homeoffice, Computer und Telefonkonferenzen. Eine Realität, die viele Kinder intensiv erlebten. Eltern, die keine Zeit haben, genervt sind und „nur ganz schnell noch was machen müssen.“ Doch welche Möglichkeiten bieten sich, wenn die Technik streikt und altes, vielleicht kaputtes Spielzeug plötzlich anfängt zu leben? Da kann es hoch her gehen, sodaß die Auswirkungen auch in der „Realität“ zu spüren sind. Bei uns geht es gut aus und die ehrgeizige Mara findet ihre Phantasie wieder, das Gute gewinnt und das Böse ist besiegt.

Hoffmanns Gruselstellen sind kindgerecht umgesetzt und werden durch die Intensität der Spielweise an das Alter des Publikums angepasst, sodaß das Stück sowohl für Kindergartenkinder als auch für die coolen Viertklässler spannend ist.

SPIELORTE:

- A) Bei uns im Theater mittendrin, Plätze ca. 40
- B) Das Stück kann in der Schule, dem Kindergarten oder Einrichtung gezeigt werden, der Turnraum oder die Aula sind geeignet.
- C) wir kommen mit unserem „Thespiskarren“, unserer mobilen Bühne für draußen, auf den Schulhof oder in den Garten.

TECHNISCHE ANFORDERUNGEN:

Innen: Wir benötigen eine Spielfläche von ca. 4m x 4m und einen Stromanschluss 230V. Einen PKW-Parkplatz.

Karren: Wir benötigen eine PKW-Zufahrt, eine Stellfläche von ca. 3 x 5m und einen PKW Parkplatz.

ZEITLICHER RAHMEN:

Ca. 45 Minuten Vorstellung

Aufbauzeit innen: ca. 60 Minuten, Abbauzeit ca. 30 Minuten nach dem Auslass des Publikums

Aufbauzeit Karren: ca. 20 Minuten, Abbauzeit ca. 5 Minuten

Umbauzeit zwischen den Vorstellungen: mind. 15 Minuten (plus ggfs. Lüftungszeit)

Premiere: 30. November 2020 am Aschenberg Fulda