



Mitmachmärchen:

Der gestiefelte Kater

nach dem Märchen von Charles Perrault und der Gebrüder Grimm

Herausgegeben von:

Theater Dortmund / Kinder- und Jugendtheater
Theaterpädagogik
Erika Schmidt-Sulaimon
Beate Giesbrecht, studentische Praktikantin

Spielzeit 2017/2018
Theater Dortmund/KJT
Sckellstr. 5-7, 44141 Dortmund
Direktion: Andreas Gruhn

Mitmachmärchen: Der gestiefelte Kater

Mitmachmärchen bieten eine gute Möglichkeit, mit Kindern zu Märchen zu arbeiten und sie gleichzeitig in einer spielerischen Art und Weise daran aktiv zu beteiligen. Durch Improvisation, Spaß und Spiel lernen die Kinder das Märchen näher kennen und erproben dabei, vor anderen Kindern aufzutreten, konzentriert zuzuhören, ihre Kreativität zu nutzen und zu improvisieren.

Auch wenn diese Improvisationsaufgabe keine Vorkenntnisse der Kinder benötigt, ist es hilfreich im Vorfeld mit den Kindern kurz

- die Körperhaltung der einzelnen Rollen,
- die Bewegung der einzelnen Rollen und
- das Sprechen mit verschiedenen Emotionen

auszuprobieren.

Vorbereitung:

Mithilfe der Rollenkarten (siehe Arbeitsmaterial) werden unter den Kindern folgende Rollen verteilt und mit einigen Erkennungs-Zeichen versehen (z.B. Stiefel für den Kater). Die erwähnten Requisiten müssen nicht real existieren. Es ist förderlicher für die Phantasie, wenn sie „aus der Luft“ genommen und bespielt werden.

| Teil 1 | Teil 2 |
|--------------------------------------|---|
| Müller | Jüngster Müllersohn / Graf von Carabas |
| Ältester Sohn | Kater |
| Zweiter Sohn | Prinzessin |
| Jüngster Müllersohn/Graf von Carabas | König |
| Kater | Bauern der Wiese (mehrere Spieler) |
| Schuster | Bauern des Kornfelds (mehrere Spieler) |
| Wald (mehrere Spieler) | Schloss des Zauberers (mehrere Spieler) |
| Rebhühner (mehrere Spieler) | Zauberer |
| König | Wachen (2 Spieler) |
| Prinzessin | |
| Schloss des Königs (mehrere Spieler) | |
| Diener als Wachen (2 Spieler) | |

Zum Beginn jeder Szene werden die dazugehörigen Textkarten (siehe Arbeitsmaterial) an die jeweiligen Spieler verteilt und nach der Szene wieder weggelegt.

Im Vorfeld muss ebenso ein Geräusch festgelegt werden, das den Kindern signalisiert, dass sie von der Bühne gehen müssen. Geräusche können zum Beispiel das Klingeln einer Triangel, dreimal in die Hände klatschen oder das Schütteln einer Rassel sein.

Dadurch, dass das vorliegende Märchen in zwei Teile gegliedert ist, bietet es die Möglichkeit, je nach Belieben den zweiten Teil zu einem anderen Zeitpunkt als „Fortsetzung“ oder aber auch direkt im Anschluss an den ersten Teil zu spielen. Sowohl die Anzahl der Rollen als auch die Verwendung der Textkarten können variiert werden, sodass es zum Beispiel Doppelbesetzungen gibt oder die Kinder gar keinen Text sprechen und dieser statt dessen von der Anleitung vorgelesen wird.

Anleitung

Die Kinder haben die Aufgabe zuzuhören und auf das Vorgelesene zu reagieren und mit so wenig Requisiten wie möglich zu improvisieren.

Aufgabe der Anleitung ist dabei, das vorliegende Märchen laut und deutlich vorzulesen. Unterdessen müssen immerzu kleine Pausen gemacht werden, um den Kinder zu ermöglichen, die Handlung darzustellen.

Der gestiefelte Kater

Teil 1:

[Szene 1. Spieler: Müller, 3 Söhne, Kater]

Es war einmal vor langer Zeit ein Müller, der drei Söhne hatte. Als er bald alt und gebrechlich war, hinterließ er am Sterbebett seinen drei Söhnen sein einziges Vermögen und sprach ganz zittrig und kraftlos:

(Müller) „**Du, ältester Sohn bekommst die Mühle.**“

So gab er ihm die Schlüssel der Mühle.

(Müller) „**Du, mein zweiter Sohn, bekommst den Esel.**“

Er überreichte ihm den Esel und fuhr fort:

(Müller) „**Und mein Jüngster bekommt den Kater.**“

Die zwei älteren Brüder waren zufrieden mit ihrem Erbe, sie freuten sich darüber. Der jüngste Müllersohn war aber traurig. Er klagte.

(Jüngster Sohn) „**Meine Brüder können sich zusammentun und ehrlich ihr Brot verdienen, aber was kann ich mit dem Kater anfangen? Ich lass mir ein Paar Pelzhandschuhe aus seinem Fell machen, dann ist's vorbei.**“

Der Kater, der dies mit anhörte, sprach zu ihm in ernstem Ton.

(Kater) „**Seid nicht traurig, mein Herr, Ihr braucht mir nur einen Sack zu geben und mir ein Paar Stiefel machen zu lassen, mit denen ich durchs Gebüsch streifen kann, und Ihr werdet sehen, dass ich für Euch viel besser bin, als Ihr meint.**“

Geräusch für Abgang von Bühne

[Szene 2. Spieler: jüngster Müllersohn, Kater, Schuster]

Auch wenn der jüngste Müllersohn sich nicht viel aus den Worten des Katers machte, so dachte er ganz angestrengt mit zweifelndem Gesichtsausdruck nach und erinnerte er sich daran, wie gut und geschickt der Kater Ratten und Mäuse fangen konnte, indem er sich versteckte und tot stellte. Und so lächelte er ganz besonnen, denn er zweifelte nicht mehr daran, dass der Kater ihm in seinem Elend helfen werde.

Nun ging der Müllersohn mit dem Kater zum Schuster, um ihm Stiefel anfertigen zu lassen. Der Schuster war überrascht über diesen seltsamen Auftrag und sagte:

(Schuster) „**Dem Kater soll ich Stiefel anpassen? Das ist sehr ungewöhnlich.**“

Als die Stiefel fertig waren, überreichte der Schuster sie dem Kater. Dieser zog sie an und war überglücklich, denn sie passten ausgezeichnet.

Der Müllersohn aber war nicht so glücklich, denn er musste dem Schuster sein allerletztes Geld geben.

(Jüngster Müllersohn) „**Hier, das ist alles, was ich noch habe.**“

Nun nahm der Kater einen Sack, machte dessen Boden voller Korn, band eine Schnur darum, womit man ihn zuziehen konnte. Dann warf er den Sack über den Rücken und ging auf zwei Beinen, wie ein Mensch, zur Tür hinaus.

Geräusch für Abgang von Bühne

[Szene 3. Spieler: Kater, Rebhühner, Wald]

Der Kater machte sich auf den Weg in den Wald. Dort gab es viele Rebhühner, aber sie waren scheu und rannten immer ganz schnell zwischen den Bäumen umher, dass kein Jäger sie erwischen konnte. Der Kater aber hatte eine List. Als er in den Wald kam, machte er seinen Sack auf, breitete das Korn auseinander, die Schnur aber legte er ins Gras und leitete sie hinter einen Baum. Da versteckte er sich. Die Rebhühner kamen bald gelaufen, fanden das Korn und eins nach dem anderen hüpfte in den Sack hinein. Augenblicklich zog der Kater die Schnur zu.

Geräusch für Abgang Bühne

[Szene 4. Spieler: Kater, Rebhühner, Schloss des Königs, Diener, König, Prinzessin]
Voller Stolz auf seine Beute begab der Kater sich mit den Rebhühnern zum Schloss des Königs. Der aß nämlich so gerne Wild. Als er vor den Toren des Schlosses ankam, standen dort zwei Diener Wache.

(Beide Diener): „**Halt! Wohin?**“

Der Kater antwortete.

(Kater): „**Zum König. Mein Herr, der Graf von Carabas schickt mich.**“

Daraufhin führten die Diener den Kater ins Schloss hinein und stellten sich links und rechts neben den König und die Prinzessin.

Der Kater machte eine große Verbeugung vor ihnen und sprach:

(Kater) „**Majestät, hier bringe ich Euch Rebhühner. Mein Herr, der Graf von Carabas, hat sie selbst erlegt und sendet sie durch mich mit den besten Grüßen.**“

Der König und die Prinzessin schauten sich zwar erst gegenseitig verwundert an, begannen aber binnen Sekunden, sich über das Geschenk zu freuen. Deshalb antwortete der König entzückt:

(König) „**Sage deinem Herrn, dass ich ihm danke und dass er mir eine Freude gemacht hat.**“

Der König freute sich so sehr auf den Rebhuhn-Braten, dass er zum Dank den Dienern anordnete, Gold aus seiner Schatzkammer in den Sack des Katers zu füllen. In den nächsten Monaten fing der Kater weiterhin Rebhühner, brachte sie dem König und erzählte ihm, dass es Geschenke von seinem Herrn, dem Grafen von Carabas, seien.

Geräusch für Abgang Bühne

[Szene 5. Spieler: Müllersohn, Kater, König, Prinzessin, Wachen]

Der Müllersohn war froh über seinen plötzlichen Reichtum und konnte es gar nicht glauben, dass er nun ein Graf sein sollte.

Eines Tages hörte der Kater davon, dass der König mit seiner Tochter, der schönsten Prinzessin der Welt, eine Spazierfahrt machen würde und sagte zum Müllersohn:

(Kater) „**Macht, was ich euch sage und ihr werdet großes Glück erfahren. Geht in diesem See neben dem Wald baden.**“

Der Müllersohn tat dies, ohne zu ahnen, wozu das gut sein mochte. Während er nun badete, fuhr der König in seiner Kutsche mit der Prinzessin und den Wachen durch den Wald und kam an dem See vorbei. Schnell versteckte der Kater die armselige Kleidung des Müllersohns unter einem Stein und begann zu schreien:

(Kater) „**Zu Hilfe, zu Hilfe, der Herr Graf von Carabas ist am Ertrinken!**“

Auf diesen Schrei hin streckte der König seinen Kopf aus dem Wagen, und als er den Kater erkannte, der ihm so oft Geschenke gebracht hatte, befahl er seinen Wachen, dem Herrn Graf von Carabas schnell zu Hilfe zu eilen.

Geräusch für Abgang Bühne

Teil 2:

[Szene 6. Spieler: Wachen, Graf von Carabas, Kater]

Während die Wachen den armen Grafen aus dem See zogen, trat der Kater an die Kutsche heran und jammerte erbärmlich:

(Kater): „**Ach, allergnädigster König! Mein Herr, der hat sich hier im See zum Baden begeben, da ist ein Dieb gekommen und hat ihm die Kleider gestohlen.**“

Der König und die Prinzessin waren schockiert und befahlen daraufhin den Wachen, eines der schönsten Gewänder für den Grafen von Carabas zu holen. Als die Wachen ihm das Gewand brachten und kaum, dass der Graf das Gewand anhatte, strahlte er vor Selbstbewusstsein, denn darin sah er schön und wohlgestaltet aus. Der Königstochter gefiel der Graf in dem Gewand ebenso gut. Den Blicken zwischen Prinzessin und dem Grafen konnte man ansehen, dass sie sich über beide Ohren ineinander verliebt hatten. Voller Mitleid über den angeblichen Raubüberfall lud der König den Grafen ein, ihn auf der Spazierfahrt zu begleiten. So öffneten die Wachen die Tür zur Kutsche und der Graf stieg ein.

Geräusch für Abgang Bühne

[Szene 7. Spieler: Kater, Bauern der Wiese, Bauern des Kornfelds, Diener, Prinzessin, Graf von Carabas, König]

Der Kater, der ganz begeistert war, dass sein Vorhaben so erfolgversprechend begann, ging voraus. Da traf er auf einige Bauern, die eine Wiese mähten, und rief ihnen zu:

(Kater): „**Wem gehört diese Wiese?**“

Die Bauern antworteten:

(Bauern) „**Dem großen Zauberer. Er ist sehr grausam**“

Darauf der Kater:

(Kater) „**Hört, jetzt wird gleich der König vorbeifahren. Wenn er wissen will, wem die Wiese gehört, so antwortet: dem Grafen von Carabas. Zum Dank werdet ihr befreit und müsst nicht mehr für den grausamen Zauberer schuffen.**“

Der Kater ging weiter zum Kornfeld.

Als die Kutsche samt Dienern, Prinzessin, dem Grafen und König an der Wiese vorbeikam, fragte der König die Bauern neugierig:

(König) „**Wem gehört denn diese Wiese, die ihr mäht?**“

Daraufhin sagten die Bauern einstimmig:

(Bauern) „**Sie gehört dem Grafen von Carabas.**“

Der König war überrascht und begeistert und lobte den Grafen:

(König) „**Da habt ihr aber einen schönen Besitz.**“

Darauf entgegnete der junge Graf:

(Graf) „**Das ist wahr, Majestät. Die Wiese bringt jedes Jahr eine gute Ernte.**“

Die Prinzessin war glücklich darüber, was für einen guten Eindruck der Graf auf den König machte und warf ihm verliebte Blicke zu.

Geräusch für Abgang Bühne

[Szene 8. Spieler: Kater, Bauer des Kornfelds, König, Graf, Prinzessin]

Als der Kater am Kornfeld angekommen war sprach er dort zu den Bauern, wie zuvor an der Wiese. Denn auch das Kornfeld gehörte dem Zauberer.

(Kater) „**Wenn der König wissen will, wem das Kornfeld gehört, so antwortet: dem Grafen von Carabas.**“

Und der Kater ging wieder weiter.

Der König, der kurz danach mit der Kutsche vorbeikam, wollte wissen, wem die Kornfelder gehörten, die vor ihm lagen. Da sagten die Bauern:

(Bauern) „**Sie gehören dem Grafen von Carabas.**“

Und wieder freute sich der König mit der Prinzessin. Der Kater, der der Kutsche vorausging, sagte immer das gleiche zu allen Leuten, die er traf, und der König war sehr erstaunt über das viele Land, das dem Grafen von Carabas gehörte.

Geräusch für Abgang Bühne

[Szene 9. Spieler: Kater, Schloss des Zauberers, Zauberer, Wachen]

Endlich kam der Kater zu einem wunderschönen Schloss, das einem Zauberer gehörte. Er war der reichste Mann, den man sich nur denken konnte, denn all die Ländereien, durch die der König gefahren war, gehörten zu seinem Schloss. Der Kater hatte sich sorgfältig erkundigt, wer dieser Zauberer war und über welche besonderen Kräfte er verfügte. Nun gelangte er an den Wachen vorbei in das Schloss, machte eine große Verbeugung vor dem Zauberer und sagte:

(Kater) „**Man hat mir versichert, dass Ihr die Gabe besitzt, Euch in jedes Tier zu verwandeln, und Ihr Euch zum Beispiel in einen Löwen oder in einen Elefanten verwandeln könnt.**“

Der Zauberer entgegnete barsch und unfreundlich:

(Zauberer) „**Das ist richtig und, um Euch das zu zeigen, will ich jetzt vor Euren Augen zu einem Löwen werden.**“

Der Kater war so entsetzt, einen brüllenden Löwen vor sich zu sehen, dass er augenblicklich zurücksprang. Wenig später, als der Kater sah, dass der Zauberer seine ursprüngliche Gestalt wieder angenommen hatte und auf seinen Thron saß, kam er wieder näher und sagte:

(Kater) „**Man hat mir weiterhin versichert, dass ihr so mächtig seid, dass Ihr Euch in ganz kleine Tiere wie zum Beispiel eine Ratte oder eine Maus verwandeln könnt. Aber das ist doch unmöglich, das geht doch gar nicht, oder?**“

Der Zauberer erwiderte wütend:

(Zauberer) „**Unmöglich? Ihr werdet es schon sehen!**“

Und damit verwandelte er sich in eine Maus, die auf dem Fußboden herumlief. Kaum hatte der Kater sie gesehen, stürzte er sich auf sie und verschlang sie.

Geräusch für Abgang Bühne

[Szene 10. Spieler: König, Kater, Schloss des Zauberers, Wachen, Prinzessin, Graf] Währenddessen kam der König zu dem wunderschönen Schloss des Zauberers und wollte unbedingt das Schlossinnere sehen. Der Kater hörte die Kutsche näherkommen, lief aus dem Schloss heraus und sprach zum König:

(Kater) „**Majestät, seid herzlich willkommen hier im Schloss des Grafen von Carabas.**“

Erstaunt fragte der König:

(König) „**Wie, Herr Graf von Carabas? Das Schloss gehört auch noch Euch?! Ich kann mir nichts Schöneres vorstellen als diesen Hof und all die Gebäude, die ihn umgeben; erlaubt Ihr, dass wir eintreten?**“

Die Wachen öffneten die Kutschentür und der König stieg aus. Danach folgte der Graf von Carabas, der der jungen Prinzessin die Hand reichte um sie ins Schloss zu führen. So ging der König mit dem Kater voraus in das Schloss und der Graf und die Prinzessin und schließlich die Wachen folgten.

Der König brauchte nicht lange zu überlegen als er an das weite Land und das wunderschöne Schloss zurückdachte. Er sah den Thron, drehte sich ganz energisch und glücklich zum Grafen und der Prinzessin um und sagte:

(König) **„Es liegt nur an Euch, Herr Graf, ob Ihr mein Schwiegersohn werden wollt.“**

Der Graf verbeugte sich mehrfach vor ihm, fiel vor der Prinzessin auf die Knie, nahm ihre Hand und fragte:

(Graf) **„Wollt ihr meine Frau werden?“**

Und sie antwortete:

(Prinzessin) **„Ja, das will ich.“**

Sie fielen sich in die Arme und der König und der Kater jubelten. Sie heirateten noch am selben Tag. Der Kater aber wurde sein erster Minister und ging nur noch zum Vergnügen auf die Mäusejagd.

Und wenn sie nicht gestorben sind, dann leben sie noch heute.

Geräusch für Abgang Bühne

Applaus für alle!!!

Dieses Mitmachmärchen wurde konzipiert und verfasst* von Beate Giesbrecht, studentische Praktikantin in der KJT-Theaterpädagogik, und Erika Schmidt-Sulaimon, Theaterpädagogin am KJT.

**Nach der Textvorlage „Der gestiefelte Kater“ von Charles Perrault und der Gebrüder Grimm.*

Arbeitsmaterial: Rollenkarten

| | |
|---|---|
|  Müller  |  Ältester Sohn |
|  Zweiter Sohn | Jüngster Müllersohn/ Graf von Carabas |
| Kater | Schuster |
| Wald | Wald |

| | |
|---|---------------------------|
|  Rebhuhn | Rebhuhn |
| König | Prinzessin |
| Schloss des Königs | Schloss des Königs |
| Diener/Wache | Diener/Wache |
| Bauer der Wiese | Bauer der Wiese |



**Bauer der
Wiese**

**Bauer des
Kornfelds**

**Bauer des
Kornfelds**

**Bauer des
Kornfelds**

**Schloss des
Zauberers**

Zauberer

Arbeitsmaterial: Textkarten

Teil 1

| | |
|-----------------------------|--|
| Szene 1 Müller | ✂ |
| ✂ 1 | „Du, ältester Sohn bekommst die Mühle.“ |
| Szene 1 Müller | ✂ |
| 2 | „Du, mein zweiter Sohn, bekommst den Esel.“ |
| Szene 1 Müller | |
| 3 | „Und mein Jüngster bekommt den Kater.“ |
| Szene 1 Jüngster Sohn | |
| | „Meine Brüder können sich zusammentun und ehrlich ihr Brot verdienen, aber was kann ich mit dem Kater anfangen? Ich lass mir ein Paar Pelzhandschuhe aus seinem Fell machen, dann ist's vorbei.“ |
| Szene 1 Kater | |
| | „Seid nicht traurig, mein Herr, Ihr braucht mir nur einen Sack zu geben und mir ein Paar Stiefel machen zu lassen, mit denen ich durchs Gebüsch streifen kann, und Ihr werdet sehen, dass ich für Euch viel besser bin, als Ihr meint.“ |
| Szene 2 Schuster | |
| | „Dem Kater soll ich Stiefel anpassen? Das ist sehr ungewöhnlich.“ |
| Szene 2 Jüngster Müllersohn | |
| | „Hier, das ist alles, was ich noch habe.“ |
| Szene 4 Diener/Wache | |
| | „Halt! Wohin?“ |

Szene 4 Kater



1 „Zum König. Mein Herr, der Graf von Carabas, schickt mich.“

Szene 4 Kater

2 „Majestät, hier bringe ich Euch Rebhühner. Mein Herr, der Graf von Carabas, hat sie selbst erlegt und sendet sie durch mich mit den besten Grüßen.“

Szene 4 König

„Sage deinem Herrn, dass ich ihm danke und dass er mir eine Freude gemacht hat.“

Szene 5 Kater

1 „Macht, was ich euch sage und ihr werdet großes Glück erfahren. Geht in diesem See neben dem Wald baden.“

Szene 5 Kater

2 „Zu Hilfe, zu Hilfe, der Herr Graf von Carabas ist am Ertrinken!“

Teil 2

Szene 6 Kater



1 „Ach, allergnädigster König! Mein Herr, der hat sich hier im See zum Baden begeben, da ist ein Dieb gekommen und hat ihm die Kleider gestohlen.“

Szene 7 Kater

1 „Wem gehört diese Wiese?“

Szene 7 Bauern der Wiese

1 „Dem großen Zauberer. Er ist sehr grausam.“

Szene 7 Kater

2 „Hört, jetzt wird gleich der König vorbeifahren. Wenn er wissen will, wem die Wiese gehört, so antwortet: dem Grafen von Carabas. Zum Dank werdet ihr befreit und müsst nicht mehr für den grausamen Zauberer schufteln.“

Szene 7 König

1 „Wem gehört denn diese Wiese, die ihr mäht?“

Szene 7 Bauern der Wiese

2 „Sie gehört dem Grafen von Carabas.“

Szene 7 König

2 „Da habt ihr aber einen schönen Besitz.“

Szene 7 Graf von Carabas

„Das ist wahr, Majestät. Die Wiese bringt jedes Jahr eine gute Ernte.“

Szene 8 Kater

„Wenn der König wissen will, wem das Kornfeld gehört, so antwortet: dem Grafen von Carabas.“

Szene 8 Bauern des Kornfelds

„Sie gehören dem Grafen von Carabas.“

Szene 9 Kater

1 „Man hat mir versichert, dass Ihr die Gabe besitzt, Euch in jedes Tier zu verwandeln, und Ihr Euch zum Beispiel in einen Löwen oder in einen Elefanten verwandeln könnt.“

Szene 9 Zauberer

1 „Das ist richtig und, um Euch das zu zeigen, will ich jetzt vor Euren Augen zu einem Löwen werden.“

Szene 9 Kater

2

„Man hat mir weiterhin versichert, dass ihr so mächtig seid, dass Ihr Euch in ganz kleine Tiere wie zum Beispiel eine Ratte oder eine Maus verwandeln könnt. Aber das ist doch unmöglich, das geht doch gar nicht, oder?“

Szene 9 Zauberer

2

„Unmöglich? Ihr werdet es schon sehen!“

Szene 10 Kater

„Majestät, seid herzlich willkommen hier im Schloss des Grafen von Carabas.“

Szene 10 König

1

„Wie, Herr Graf von Carabas? Das Schloss gehört auch noch Euch?! Ich kann mir nichts Schöneres vorstellen als diesen Hof und all die Gebäude, die ihn umgeben; erlaubt Ihr, dass wir eintreten?“

Szene 10 König

2

„Es liegt nur an Euch, Herr Graf, ob Ihr mein Schwiegersohn werden wollt.“

Szene 10 Graf von Carabas

„Wollt ihr meine Frau werden?“

Szene 10 Prinzessin

„Ja, das will ich.“