

NACHBEARBEITUNG

Wir lernen Phantàsien kennen

Durch das Lesen der Zusammenfassung und der Figurenbeschreibungen der unendlichen Geschichte, versuchen wir herauszufinden welche Gestalten sich im Ausmalbild erkennen. (siehe Skizze)

Gestalten aus Phantàsien bauen

Die Schülerinnen und Schüler verteilen sich im Raum und schließen die Augen der Spielleitende beschreibt nun Gestalt um Gestalt aus Phantàsien (siehe Figuren der Unendlichen Geschichte). Wenn die Standbilder fertig sind öffnen alle zur selben Zeit die Augen.

Das Nichts erreicht Phantàsien

Ein Spielender ist das NICHTS und muss die anderen Spielenden fangen. Wenn das NICHTS jemanden gefangen hat, wird dieser verschlungen und fängt mit. Bis alle gefangen sind und das NICHTS gewonnen hat.

Das Nichts auflösen

Alle Spielenden stehen dicht in einem Haufen aneinander. Auf ein Zeichen des Spielleitenden, geben sich alle die Hände. Das Nichts als Knoten muss nun von der Gruppe aufgelöst werden, ohne dabei die Hände loszulassen.

Der Spiegel zwischen Bastian und Atréju

Übung: Zu zweit spiegeln, ein Kind ist das Spiegelbild, eines vor dem Spiegel. (Atréju und Bastian)

Ein neues Phantàsien gemeinsam schaffen

Jedes Kind überlegt sich eine neue Phantàsienfigur für ein eigenes und neues Phantàsien und zeichnet dies auf ein Blatt Papier und schneidet es aus. Jedes Kind überlegt sich eine Geschichte zu dieser Figur und gibt ihr einen Namen. Am Ende werden alle Figuren in einen Karton gehängt oder geklebt. Überlegt euch eine neue ‚Unendliche Geschichte‘ zum Schaukasten.

Reise nach Phantàsien

Die Kinder sitzen nach dem Theaterbesuch in der Klasse oder liegen mit geschlossenen Augen auf dem Boden. Durch gezielte Fragen zum Theaterbesuch und das Befragen von genauen Eindrücken der Aufführung regen Sie die Kinder zur Erinnerung an. Was geschah am Anfang auf der Bühne? Wie sah das Bühnenbild aus? Wie endete die Aufführung? Was war besonders lustig, traurig, spannend an der Aufführung? Welche Geräusche gab es? Welcher Satz ist besonders hängen geblieben? Welche Rolle war besonders sympathisch und welche besonders böse? Welchen Teil hatte die Musik im Stück? Welches Kostüm fand ich besonders spannend? Hast du nach dem Theaterbesuch Lust bekommen, das Buch «Die unendliche Geschichte» von Michael Ende zu lesen oder den Film anzuschauen? Es geht in dieser Übung nicht um das wortgenaue beschreiben der Aufführung, sondern um einzelne Momente, Sätze oder Szenen usw. Die Erinnerung an das Stück soll das praktische Nachspielen von Szenen aus dem Stück fördern.

Aufmerksame Theaterdetektive (Auflösung)

Zu welchen Figuren haben die drei Sätze aus (VORBEARBEITUNG) gehört?



FIGUREN

DIE UNENDLICHE GESCHICHTE

BASTIAN BALTHASAR BUX, ist ein schüchterner, 10-jähriger Junge. Er ist Hauptfigur und Retter der Unendlichen Geschichte. Er liest gerne, ist aber leider trotzdem kein guter Schüler. Von anderen Kindern wird er in der Schule gehänselt. Bastians lebt bei seinem Vater, der sehr viel arbeitet, dieser redet kaum noch mit Bastian. Bastians Mutter ist bereits verstorben.

ATRÉJU, ist die zweite Hauptfigur in der Unendlichen Geschichte aus dem Volk der „Grünhäute“. Atréju ist sehr mutig und bekommt von der kindlichen Kaiserin den Auftrag herauszufinden, warum sie krank wurde. Er bekommt von ihr das Amulett AURYN und bricht mit seinem Pferd Artax auf in die Sümpfe der Traurigkeit.

ATRAX, Pferd und Begleiter von Atréju. Versinkt in den Sümpfen der Traurigkeit

FUCHUR, der Glücksdrache ist ein Geschöpf der Luft und trägt Atréju auf seinem Rücken. Zum Fliegen braucht er keine Flügel, er ist so leicht wie eine Wolke und wer sein Gesang gehört hat, vergisst ihn ein Leben lang nicht mehr.

KINDLICHE KAISERIN, ist ein Mädchen von unbeschreiblicher Schönheit. Sie ist die Herrscherin von Phantasien und hat eine seltsame Krankheit. Kein Arzt konnte herausgefunden, woran sie erkrankt ist. Um die Kindliche Kaiserin und das Reich Phantasien zu retten, Sie braucht einen neuen Namen, um wieder gesund zu werden.

KARL KONRAD KOREANDER, ist der schlecht gelaunter Buchladenbesitzer eines Antiquariats, dort werden ganz viele alte Bücher gesammelt und weiterverkauft.

CAÍRON, ist der bekannteste Arzt Phantásiens, auch er ist nicht in der Lage, die kindliche Kaiserin zu heilen. Er ist ein Zentaur. Ein Wesen, das zur Hälfte Mensch und zur anderen Hälfte ein Pferd ist.

IRRLICHT, diese sollen die Bewohner Phantásiens vom Weg abbringen und in die Irre führen.

FELSENBEISSER, ist eine riesiges Felswesen, welches aus Stein besteht. Er ernährt sich ausschließlich von Steinen und Felsen. Der Felsenbeißer wurde von seinem Volk zur Kindlichen Kaiserin gesandt, um ihr zu berichten, dass Phantasien immer mehr im Nichts versinkt.

RENNSCHNECKE, ein schneller Bote Phantásiens.

DIE URALTE MORLA, ist eine große alte erschöpfte Schildkröte und eine einsame Denkerin. Sie ist das älteste Geschöpf Phantásiens abgesehen von der Kindlichen Kaiserin. Die uralte Morla lebt in den Sümpfen der Traurigkeit.

GMORK, der Werwolf, ist der Gegenspieler Atréjus. Seine einzige Aufgabe ist es, Atréjus Auftrag zu unterbrechen. Ziel ist die totale Zerstörung des phantásischen Kaiserreiches durch das Nichts.

UYULÁLA, ist die Stimme der Stille und wird ‚das südliche Orakel‘ genannt. Das Orakel gehört einem uralten, körperlosen Volk an. Sie besteht nur aus einer Stimme.

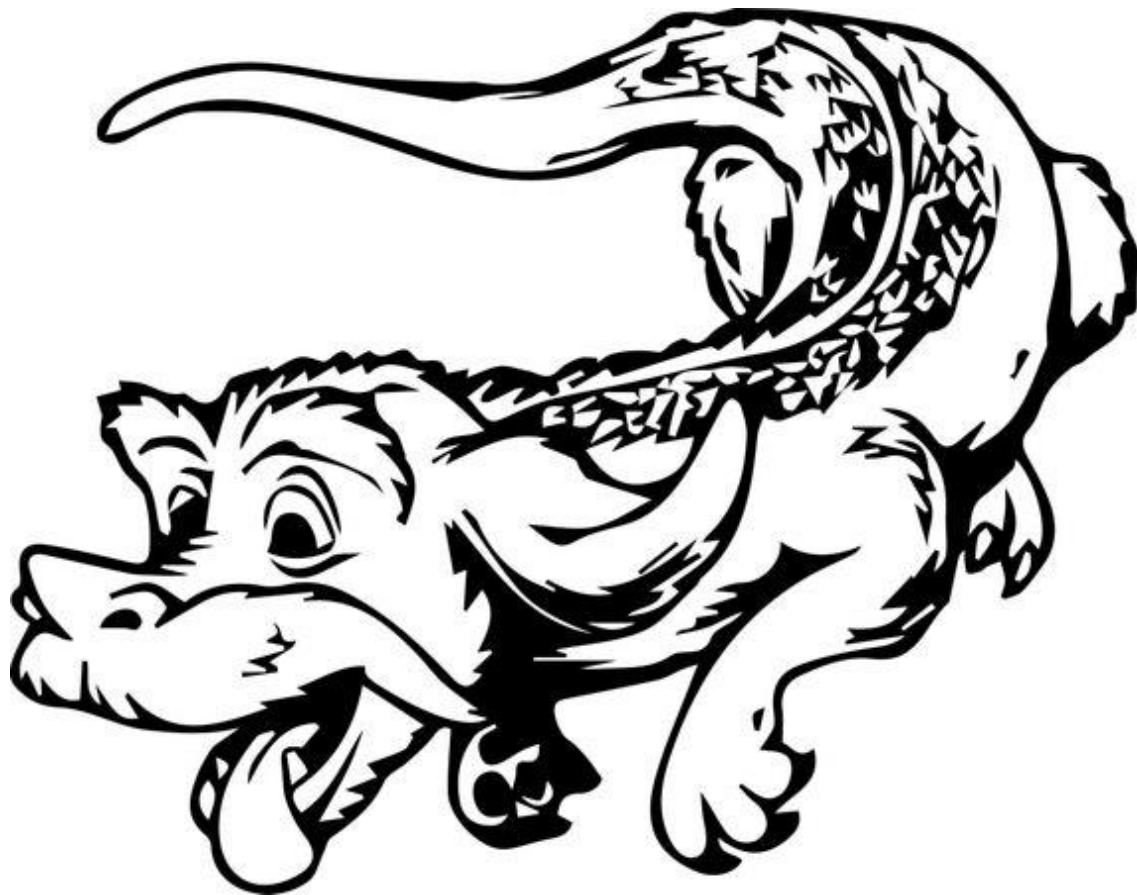
YGRAMUL DIE VIELE, ist ein insektenartiges Ungeheuer, Igramul verwandelt sich oft in eine Spinne. Mit ihrem Gift kann sie Geschöpfe an jeden Ort in Phantásiens bringen.

DIE VIER WINDRIESEN, SPUCKGESTALTEN

PHANTÁSIE, ist das Reich der Phantasie und ist unendlich. Es hat keine Grenzen. Hier ist alles möglich eine Welt wo Traum und Wirklichkeit eng beieinander liegen. Phantásien eine Rückzugswelt und zugleich ein gefährliches Abenteuer.

DAS NICHTS, Das Nichts ist wie ein Sturm und zugleich eine magische Anziehungskraft. Es verschlingt alles, was mit ihm in Kontakt kommt. Es macht die Kindliche Kaiserin krank und zerstört Phantasien.

AURYN, ist ein großes goldenes Amulett, auf dem eine helle und eine dunkle Schlange zu sehen sind, die einander in den Schwanz beißen. Das Amulett verleiht Kräfte und auf seiner Rückseite steht: „Tu was du willst“.



"Es gibt Menschen, die können nie nach Phantasien kommen, und es gibt Menschen, die können es, aber sie bleiben für immer dort. Und dann gibt es noch einige, die gehen nach Phantasien und kehren wieder zurück. So wie du, Bastian. Und sie machen beide Welten gesund."

Quellenangaben:

Buch: Die Unendliche Geschichte von Michael Ende

<https://michaelende.de/autor/biographie>

<https://www.luisenburg-aktuell.de/programm/die-unendliche-geschichte-familienfassung/>

Szenenfotos: Salzburger Landestheater

Theaterpädagogisches Sammelmaterial: Internetrecherchen

Theaterpädagogisches Sammelmaterial/Übungen: Eigenarbeit Markus Schiefer