

THEATERPÄDAGOGISCHES BEGLEITMATERIAL

DIE UNENDLICHE GESCHICHTE

Das Theaterpädagogische Begleitmaterial zur Inszenierung von ‚Die Unendliche Geschichte‘ der Luisenburg Festspiele 2025 in Kooperation mit dem Salzburger Landestheater bietet dem Lehrpersonal eine besonders umfangreiche Gelegenheit in den Bildungseinrichtungen auf die unterschiedlichen Themen der ‚Unendlichen Geschichte‘ einzugehen.

Besonders hervorheben möchten wir:

- Die Anregung der Fantasie.
- Wie wichtig ist es Fantasie zu haben und wofür brauchen wir diese?
- Die Neugier und Begeisterung für Geschichten.
- Das Anregen zum Lesen von Büchern.
- Reden über wahre Werte wie Freundschaft, Familie und Zusammenhalt aber auch über das Verlieren eines Elternteiles oder Mobbing an Schulen, Privat oder im Netz.
- Wo habe ich mich im Stück wiedergefunden und warum?
- Wie wichtig sind zwischenmenschliche Beziehungen und was lösen diese aus?
- Wie stärkt man das eigene Ich?
- Die UNENDLICHE GESCHICHTE **VS** COMPUTERSPIEL (welche Parallelen finden wir anhand der Geschichte und Ihrer Funktion im Vergleich mit einem Computerspiel) welche Rolle spielt dabei unsere Vorstellungskraft?

Im ersten Teil des Begleitmaterial möchten wir anhand der Zusammenfassung des Stückes, der Biografie von Michael Ende, den Inszenierungsdetails einen kurzen Einblick geben.

Im zweiten Teil des Begleitmaterials finden Sie Anregungen zur Nachbereitung des Theaterbesuchs der ‚Unendlichen Geschichte‘. Nach eigenem Ermessen können diese je nach Stufe und Alter durch eigene Ideen weiterentwickelt und vertieft werden.

Wir freuen und bedanken uns über Ihren Besuch, Ihr Interesse und der Auseinandersetzung der ‚Unendlichen Geschichte‘ bei den Luisenburg Festspielen.

Ihr Team der Jungen Luisenburg



ZUSAMMENFASSUNG

DIE UNENDLICHE GESCHICHTE (nach Michael Ende)

Wieder einmal wird Bastian Balthasar Bux von seinen Mitschülern geärgert und verfolgt. Er findet in dem Buchantiquariat von Karl Konrad Koreander die Möglichkeit sich zu verstecken. Der alte Buchhändler mag aber keine Kinder. Als plötzlich das Telefon klingelt verschwindet der alte Herr ins Nebenzimmer. In diesem Moment entdeckt Bastian ein aufgeschlagenes altes Buch am Ladentisch und taucht in das Buch mit dem Titel ‚Die unendliche Geschichte‘ ein. Der junge Krieger Atréju, das Irrlicht, der Glücksdrache Fuchur, der Winzling, der Felsenbeißer, die alte Morla und die vielen anderen Geschöpfe Phantásiens erwarten Bastian in Ihrer Geschichte. Der Junge soll Phantásien vor dem Untergang bewahren, da die kindliche Kaiserin sehr krank ist. Dem Reich Phantásien droht deshalb die Auflösung in das Nichts. Leider ahnt Bastian davon erst einmal noch nichts. In der Geschichte angekommen begegnet er dem Glücksdrachen Fuchur. Gemeinsam mit dem tapferen Atréju begeben Sie sich zusammen in den mutigen Kampf gegen das Nichts. Im Verlauf der Geschichte werden Sie von guten sowie bösen Figuren und Gestalten auf Ihren Weg empfangen. Die alte Schildkröte Morla erzählt dabei müde und verbittert von dem Orakel Uyulála. Dort nämlich würde man den neuen Namen der Kindlichen Kaiserin herausfinden. Dies ist notwendig, damit die kindliche Kaiserin wieder gesund wird. Dabei treffen Sie den Wissenschaftler Engywuck, der alles über das Orakel weiß. Ebenso begegnen Sie dem Werwolf Gmork, einer finsternen Gestalt der Geschichte, er möchte den Weg zur Rettung versperren. Endlich erscheint die kindliche Kaiserin. Sie gibt bekannt, dass nur ein Menschenkind ihren wahren Namen offenbaren kann. Nach längerem Grübeln ist sich Bastian nun bewusst, dass er damit gemeint ist. ‚Mondenkind‘ verkündet er den Namen, - kurz vor dem Absturz Phantásiens in das Nichts - und ein neues Phantásien kann dank Bastian entstehen. Es tun sich neue Geschöpfe auf, die gute und böse sind. Der eigentliche gehetzte Feigling fühlt sich als Retter, Held und Schöpfer Phantásiens. Allerdings gerät er nun in seiner eigenen Geschichte zu verschwinden. Die Macht gerät aus dem Gleichgewicht. Xayíde, eine große Zauberin, versucht Bastians große Wunschkraft für sich zu nutzen, um so die Herrschaft über Phantásien zu erlangen. Doch gelingt es ihm das Gleichgewicht wieder herzustellen und aus der Geschichte wieder herauszukommen und zu seinem Vater als Held zurückzukehren.



KURZBIOGRAFIE

MICHAEL ENDE

Geboren wurde Michael Ende am 12. November 1929 in Garmisch als Sohn des surrealistischen Malers Edgar Ende und dessen Ehefrau Luise Bartholomä.

1931 zog die Familie nach München. In der Waldorfschule schloss Michael Ende seine Schulausbildung ab.

Er absolvierte er eine Ausbildung zum Schauspieler an der Münchner Otto-Falckenbergschule. Anschließend spielte er an kleinen Bühnen in Norddeutschland. Er schrieb in dieser Zeit Kabaretttexte. Er war im Anschluss Kritiker für den Bayerischen Rundfunk.

Michael Ende schrieb eine Kindergeschichte, die der Thienemann Verlag 1960 bzw. 1962 in zwei Bänden veröffentlichte: **„Jim Knopf und Lukas der Lokomotivführer“** und **„Jim Knopf und die Wilde 13“**.

Mit seiner Ehefrau Ingeborg, mit der er seit 1964 verheiratet war, zog er 1970 nach Italien.

Dort verfasste er unter anderem **„Momo“**.

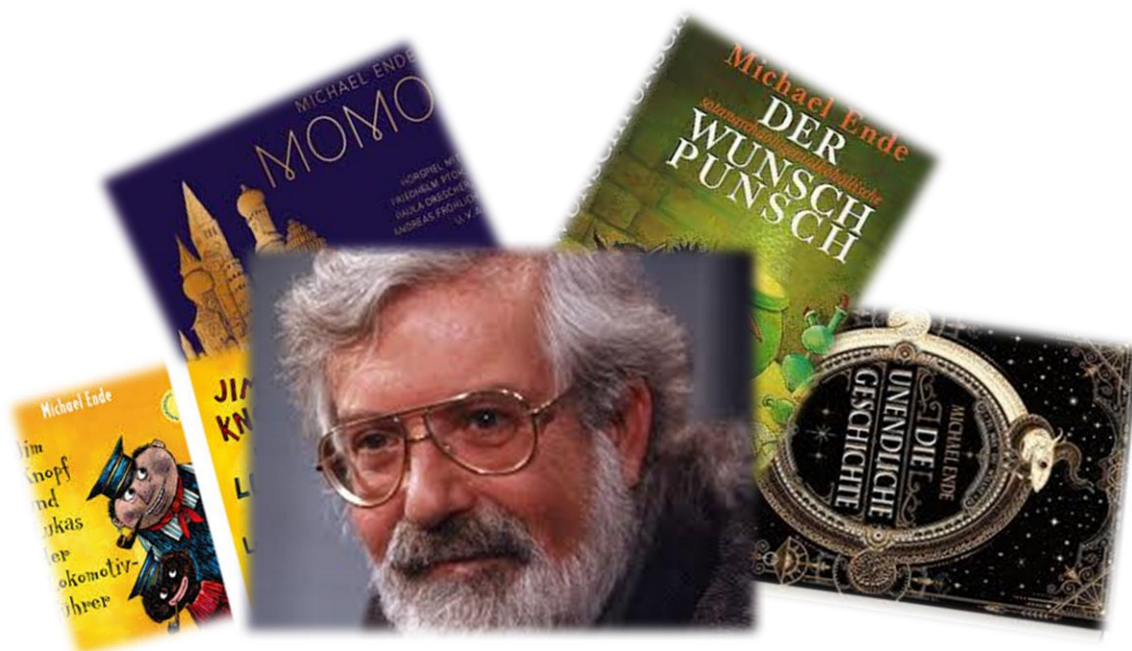
1979 erschien **„Die unendliche Geschichte“**.

Dieses Werk wurde in 40 Sprachen übersetzt und hatte eine Gesamtauflage von schätzungsweise 10 Millionen Auflagen. Dies war sein bislang größtes Werk.

1984 sah Michael Ende den Film „Die unendliche Geschichte“ und war über die Umsetzung und Machart entsetzt. Wütend zog er seinen Namen von dem Filmprojekt zurück.

Am 28. August 1995 starb Michael Ende in bei Stuttgart.

Für sein künstlerisches Werk erhielt Michael Ende insgesamt 41 Preise.



DIE LUISENBURG ÖFFNET 2025 DIE TORE PHANTÁSIENS

Die Luisenburg-Festspiele zeigen das Schauspiel in zwei Versionen.

- Einmal in einer besonders für Kinder und Familien geeigneten kurzen Fassung, diese Familienfassung ist auch für Schulen und Kindergärten geeignet.
- Die zweite Version ist eine lange Schauspielfassung für Besucherinnen und Besucher ab 12 Jahre.

DIE UNENDLICHE GESCHICHTE ist eine Kooperation der Luisenburg-Festspiele mit dem Salzburger Landestheater.

Regie: Dr. Carl Philip von Maldeghem

Bühnen- und Kostümbild: Christian Floeren

Figurenspielkonzeption: Richard Panzenböck

Musik: Julius von Maldeghem

Mit: Ensemble der Luisenburg Festspiele 2025

Künstlerische Theaterleitung: Birgit Simmler

Kaufmännische Theaterleitung: Matthias Fischer

DIE UNENDLICHE GESCHICHTE ist der Klassiker der deutschen Phantastik und zugleich eines der tiefgreifendsten modernen Märchen. Von Michael Ende 1979 veröffentlicht, wurde es ein Welterfolg, der mit der Verfilmung von 1984 endgültig zu einem zeitlosen Klassiker avancierte.



VORBEARBEITUNG

Vorbereitender Workshop der Jungen Luisenburg:

Auf Anfrage kommt Markus Schiefer, gerne vor Ihrem Theaterbesuch in Ihre Einrichtung und bereitet das junge Publikum auf die Vorstellung „Die Unendliche Geschichte“ vor. - Mit Gesprächen und kreativen Übungen aus dem Musical & Schauspielbereich, geeignet für verschiedene Altersgruppen.

Theaterregeln schnell erklärt

1. Pünktlich sein.
2. Den richtigen Platz einnehmen. (Jeder hat einen eigenen zugeteilten Platz)
3. Im Theater ist man leise. (lachen, weinen und Applaus ist natürlich erlaubt) 😊
4. Handys und Kameras bitte ausschalten.
5. Wir lassen keinen Müll auf den Sitzplätzen.

Aufmerksame Theaterdetektive

Die kommenden drei Sätze sind von drei unterschiedlichen Figuren aus dem Stück

Wir lesen uns diese Sätze vor der Vorstellung durch und versuchen die Sätze nach der Vorstellung zu den Figuren zuzuordnen.

- „Ich denke mir Geschichten aus, und erzähle sie – mir.“
- „Wir müssen ein Menschenkind suchen, dass der kindlichen Kaiserin einen neuen Namen gibt.“
- „Bald wird er ganz hier sein und mich bei meinem neuen Namen rufen, den nur er mir geben kann und werde ich wieder ganz gesund.“

Figuren-Standbilderaus der unendlichen Geschichte nachbauen!

Es werden Dreierteams gebildet. Ein Kind ist das Modell, ein weiteres Kind mit verbundenen Augen modelliert dieses Kind. Das dritte Kind erfährt vom Spielleitenden welche Pose (Statue) es einnehmen soll. Das Kind mit der Augenbinde muss nun nur durch das Abtasten der Statue das Modell formen.

- Ein Kind, welches versunken in einem Buch liest - Bastian
- Ein alter und gebückter Mann, der keine Kinder mag - Karl Konrad Koreander
- Ein kranke erschöpfte Kaiserin - Die kindliche Kaiserin
- Ein Arzt, der eine Spritze verabreicht - Die ratlosen Ärzte
- Ein tapferer Krieger mit einem Schwert in der Hand - Der Krieger Atreiu
- Ein lauernder Wolf - Der böse Werwolf Gmork
- Ein Pferd - Der treue Freund Artax
- Eine alte Schildkröte - Die uralte Schildkröte Morla
- Ein Fröhlicher & singender Flugdrache – Fuchur
- Eine Zauberin mit einem Zauberstab - Xayíde, eine große Zauberin

Nach diesen Aufgaben können Phantasiestatuen erfunden und geformt werden.