

KINDER



THEATER

Familienstück mit Musik

ab 3 Jahren



Materialmappe DER GRÜFFELO

Bühnenfassung von Anja Mathar und Maren Dupont. Diese Dramatisierung von *Der Gruffelo* basiert auf dem Bilderbuch "The Gruffalo". Illustrationen von Axel Scheffler. Text von Julia Donaldson. Herausgegeben von Macmillan Children's Books. Übersetzung © 1999 Beltz & Gelberg Verlag. Mit Musik von Christoph Eisenburger.

Premiere: 09. November 2019
Mobil unterwegs ab September 2019

Aufführungsdauer: ca. 30 Minuten

www.dasda.de

LIEBE ERZIEHERINNEN UND ERZIEHER,

wir freuen uns über Ihr Interesse an unserem aktuellen Kinderstück *Der Gruffelo* von Julia Donaldson und Axel Scheffler. Mit dieser Materialmappe möchten wir Ihnen die Möglichkeit bieten, mit den Kindern Ihrer Einrichtung begleitend zu *Der Gruffelo* zu arbeiten. Deshalb stellen wir Ihnen gerne Hintergrundinformationen, Spielvorschläge und die Noten der extra für das Stück komponierten Lieder zur Verfügung. Wir hoffen, dass unsere Anregungen und Ideen den Kindern einen spielerischen Zugang zum Stück erleichtern.

Darüber hinaus bieten wir für die Zusammenarbeit mit Kitas ein breit gefächertes Angebot. Den individuellen Bedürfnissen und Interessen angepasst, verabreden wir gerne konkrete Veranstaltungen. Möglich sind zum Beispiel praktische Workshops zur Vor- oder Nachbereitung Ihres Theaterbesuchs. In diesen praktischen Einheiten eröffnet die Theaterpädagogik mit ihrem Repertoire neue Ausdrucksmöglichkeiten und Erlebnisräume, die helfen können, alltäglichen Situationen und Konflikten gestärkt zu begegnen. Dabei steht die Aktivierung der Kinder im Vordergrund: Aus Zuschauern sollen Darsteller werden.

Herzliche Grüße

Franka Engelhard Miriam Jansen Tina Kukovic-Ulfik
Frederike Stolzenburg Michael Ulfik

Theaterpädagogen

Ihre Ansprechpartnerin



SABINE ALT

☎ 0241 161855

✉ theaterpaedagogik@dasda.de

Abb. 2: Sabine Alt

INHALT

Die Geschichte	1
Impulsfragen an die Kinder	1
Die Schöpfer des Grüffelos	2
Interview mit dem Regisseur	3
Spielideen	5
Bewegung	5
Sprache	6
Fantasie	7
Tiere	8
Ausmalbilder	9
Noten	13

BESETZUNGSLISTE

Inszenierung	Tom Hirtz
Bühnen- und Kostümbild	Frank Rommerskirchen
Ausstattung und Maske	Nadine Dupont
Dramaturgie	Maren Dupont
Musikalische Leitung	Christoph Eisenburger
Choreographie	Eveline Gorter
Max / Maus	Mehdi Salim
Mutter / Grüffelo	Ulrike Bieler
Tante Lena / Fuchs / Eule / Schlange	Tine Scheibe
Gesangeinstudierung	Tanja Raich
Theaterpädagogik	Franka Engelhard, Miriam Jansen, Tina Kukovic-Ulfik, Frederike Stolzenburg, Michael Ulfik
Kontakt Buchung	Sabine Alt



DIE GESCHICHTE

Max und seine Mutter bekommen Besuch von Tante Lena, die mal wieder nicht anders konnte, als dem geliebten Sohn ihrer Schwester Geschenke mitzubringen. Total begeistert von seinen neuen Stofftieren möchte Max sofort mit diesen spielen, und bittet seine Mutter sich eine Geschichte zu Maus, Fuchs, Eule und Schlange auszudenken. Es gefällt ihm überhaupt nicht, dass die kleine Stofftier-Maus schon zu Beginn Geschichte immer vor den anderen Waldbewohnern weglaufen muss, um nicht gefressen zu werden. Er hat eine Idee, wie die Maus die anderen Tiere austricksen kann und bewegt Mutter und Tante dazu, mitzuspielen. Die Rahmenhandlung rückt in den Hintergrund: Vor den Augen der Zuschauer verwandelt sich das Kinderzimmer in einen Wald, Max in die Maus, Tante Lena in einen Fuchs und seine Mutter beginnt, eine neue Geschichte zu erzählen.

Eine Geschichte, in der eine kleine, schlaue Maus den gefährlichen Tieren des Waldes, die sie auf ihrem Weg trifft, vorgaukelt, mit dem Grüffelo verabredet zu sein. Detailliert

beschreibt sie den Grüffelo, der ein furchterregend aussehender Geselle zu sein scheint und dem es sehr nach Schlangengurken, Eule mit Zuckerguss und Fuchsspieß gelüftet. Die Tiere fürchten sich und nehmen Reißaus. Doch plötzlich hat Max' Mama eine Idee, um es für die Maus wieder schwieriger zu machen. Sie verwandelt sich in den Grüffelo, der am allerliebsten kleine Mäuse frisst. Die schlaue Maus weiß sich aber auch in dieser Situation zu helfen und erzählt von ihrem schrecklichen Ruf im Wald. Sie sei von allen Tieren gefürchtet. Der Grüffelo brauche nur mitzukommen und würde es sehen. Als die Beiden durch den Wald gehen, begegnen sie Fuchs, Eule und Schlange. Doch diese achten weniger auf die Maus, als auf den großen, furchterregenden Grüffelo und flüchten. Der Grüffelo glaubt deshalb, dass die Maus gefährlich ist und fürchtet sich vor ihr. Max hat es geschafft, die Tiere und sogar ein Fantasie-Monster in die Irre zu führen und damit zu beweisen, dass Größe und Stärke nicht immer entscheidend sind.

Impulsfragen an die Kinder

1. Der Grüffelo ist ein schreckliches Monster. Wie könnt Ihr sein Aussehen beschreiben?
2. Warum kann die Maus nicht mit den anderen Tieren befreundet sein?
3. Um sich gegen die anderen Tiere und den Grüffelo zu wehren, braucht die kleine Maus keine giftigen Zähne, scharfen Krallen oder starken Muskeln. Sie könnte schnell weglaufen. Doch welche andere Idee hat die Maus in der Geschichte?
4. Die Maus fürchtet sich vor Fuchs, Eule und Schlange. Diese Tiere wiederum fürchten sich vor dem Grüffelo und zum Schluss fürchtet sich der Grüffelo vor der Maus. Wer könnte Dir helfen, wenn Du mal vor etwas Angst hast?
5. Mit wem könntest Du sprechen?
6. Max denkt sich für die kleine Maus Geschichten aus, um sie zu retten. Hast Du auch schon mal eine Geschichte mit Tieren erfunden?

DIE SCHÖPFER VON GRÜFFELO



Abb. 3: Axel Scheffler und Julia Donaldson

Julia Donaldson

Die Autorin der Geschichte „The Gruffalo“ ist die Britin Julia Donaldson (*1948 in London). Sie hat Literaturwissenschaften und Französisch an der University of Bristol studiert und wurde mittlerweile auf Grund ihrer Verdienste im Bereich Kunst zum Commander im britischen Ritterorden „The Most Excellent Order of the British Empire“ ernannt. Nachdem die vor 20 Jahren erschienene Geschichte „The Gruffalo“ ihr großer Durchbruch war, der sie zu einer der meistgelesenen Kinderbuchautorinnen der Welt gemacht hat, wohnt sie heute im schottischen Glasgow und arbeitet als freie Schriftstellerin.

Axel Scheffler

Illustriert wurde „The Gruffalo“ von Axel Scheffler. Auch er wurde durch die Arbeit an diesem Werk zu einem der Bekanntesten auf seinem Gebiet. Scheffler ist 1957 in Hamburg geboren und studierte dort zunächst Kunstgeschichte, später Grafik im englischen Corsham. Seit mehr als 30 Jahren wohnt er nun in London und arbeitet als Illustrator und Autor von Bilderbüchern.

INTERVIEW MIT DEM REGISSEUR TOM HIRTZ

Durch ihre geschickt ausgedachten und überzeugend vorgetragenen Geschichten vom Fantasie-Monster „Grüffelo“ schafft es die Maus, verschont zu bleiben. Was ist für Dich die Botschaft des Stücks?

Für mich der wichtigste Aspekt in der Geschichte, Kindern Mut zu machen, sich auch schwierigen Situationen zu stellen. Gerade im Alter zwischen drei und sechs Jahren sehen sich viele Kinder neuen, unbekanntem Situationen ausgesetzt: Die Kinder werden aus der rein familiären Umgebung gelöst und in der Kita nicht nur mit zunächst fremden sondern auch mit größeren Kindern konfrontiert sind. Das kann Angst machen. Und es ist auch vollkommen ok, dass diese neue Situation zunächst Angst macht. Aber der Grüffelo als Mut-Mach-Geschichte zeigt: Es gibt zwar Dinge, die Angst machen, doch wenn man sich eben diesen Dingen mit Mut und Fantasie stellt, lassen sich viele vermeintlich große Probleme lösen. Die Maus zeigt wunderbar, dass es mit Fantasie und Geschick möglich ist, schwierige Situationen zu lösen. Nur weil man klein oder jung ist, muss man sich nicht vor allem wegduckern.

Warum gibt es bei Euch die Rahmenhandlung, die im Bilderbuch nicht vorkommt?

Wir haben uns sehr bewusst dazu entschieden, die Geschichte nicht naturalistisch eins zu eins wie im Bilderbuch umzusetzen. Über die Rahmenhandlung können wir die Geschichte auf einer Ebene zeigen, die für die Kinder nachvollziehbar ist: Durch einen Impuls von außen (die geschenkten Stofftiere der Tante) bekommt das Kind Lust, zu spielen. Also erzählt die Mutter eine Geschichte. Aus dem ganz normalen Kinderzimmer wird der Wald, die Kostüme kommen aus der Verkleidungskiste und ein Skateboard funktioniert prima als Baumstamm. Es entsteht ein Spiel im Spiel. Dadurch wird die Geschichte für unsere kleinen Zuschauer zu keinem Moment angsteinflößend – die Kinder können die „Verwandlung“ der Figuren (Fuchs, Schlange etc.) sehen und nachvollziehen, denn es ist die gleiche Art, in der sie selber oft spielen. Mit Fantasie lassen sich ganze Welten erschaffen. Auf unserer Bühne passiert das alles natürlich mit entsprechender künstlerischer Qualität.

Der Grüffelo feiert 2019 bereits seinen 20. Geburtstag. Hast Du Deinen eigenen Kindern vom Grüffelo vorgelesen? Was hat ihnen besonders gut gefallen?

Meine Kinder liebten das Bilderbuch! Insbesondere das Prinzip, dass der Kleine, vermeintlich unterlegene, es mit Raffinesse schafft, den Großen zu überlisten. Außerdem hatten sie große Freude an den kindgerechten Reimen. Mein jüngster Sohn konnte mir durch diese einprägsamen Reime das Buch „vorlesen“. Ich musste nur Seite für Seite umblättern und er hat die Reime aufgesagt. Zuhause spielen meine Kinder die Geschichte ständig mit Stofftieren selber nach, genau wie in unserer Inszenierung.



Abb. 4: Sohn und Mutter verwandelt in Maus und Grüffelo.

Die DAS DA Kinderstücke für Menschen ab drei Jahren, wie nun auch *Der Grüffelo*, werden von den jeweiligen Schauspielteams in einer Theatersaison meist mehr als 150 Mal gespielt. Inwieweit verändert sich die Inszenierung bei so vielen Auftritten?

Natürlich ist jede Vorstellung anders: Die Räumlichkeiten in den Kitas sind unterschiedlich und jedes Mal spielen wir vor einem neuen Publikum, das immer unterschiedlich reagiert. Bei so vielen Vorstellungen besteht darüber hinaus immer die Gefahr, dass sich Gewohnheiten einschleichen oder sich eine Inszenierung leicht verändert. Damit das nicht passiert, schaue ich als Regisseur mir das Stück in regelmäßigen Abständen an, um gegebenenfalls nochmal den ein oder anderen Hinweis an die Schauspieler zu geben. Meistens ist das aber gar nicht notwendig, denn dadurch, dass wir ausschließlich mit professionellen Schauspielern arbeiten, wissen die Kollegen sehr genau, was sie tun. So können wir sicherstellen, dass alle Kinder, die das Stück besuchen, trotz eventueller unterschiedlicher Publikumsstimmungen die gleiche Inszenierung sehen.

Kindertheater ist bei Euch immer ein großes Thema – warum ist das so wichtig?

Für eine kulturell aufgeschlossene Gesellschaft halten wir es für sehr wichtig, schon die jungen Menschen für das Theater zu gewinnen. Gerade in den Zeiten der Digitalisierung ist ein „analoger“ Theaterbesuch für Kinder ein aufregendes und schönes Erlebnis. Wir bieten Theater für Kinder, das die Bedürfnisse, Probleme und Sehnsüchte seines Publikums kennt und daraus sinnliche, spannende Stücke entwickelt. Die jungen Zuschauer sollen sich wiedererkennen, ihre Phantasie entwickeln; sie sollen ihre Umwelt besser durchschauen können, um sie positiv zu verändern. Eine große Rolle in unseren Kinderstücken spielt immer wieder die Musik. Unsere Erfahrung zeigt, dass sehr viele Kinder über unsere Musik einen anderen Zugang zu den Themen erlangen.

Bei Euch dauert ein Kinderstück für Kindergartenkinder 30 Minuten – warum?

Unsere Erfahrung nach 30 Jahren Kindertheater zeigt, dass das der Zeitspanne entspricht, in der Kinder aufmerksam sein können. Längere Stücke mit entsprechend mehr Input führen häufig zu einer Überforderung der Zuschauer.

» Es gibt zwar Dinge, die Angst machen, doch wenn man sich eben diesen Dingen mit Mut und Fantasie stellt, lassen sich viele vermeintlich große Probleme lösen. «

Tom Hirtz



Abb. 5: Tom Hirtz

SPIELIDEEN



BEWEGUNG

Spiel 1 Zaubermaus

Aufgabe:

Ein Kind wird zur Zaubermaus ernannt. So wie dieses Kind sich durch den Raum bewegt, bewegen sich ebenfalls alle anderen Kinder. Die Zaubermaus kann rennen, hüpfen, kriechen, sich drehen... Hauptsache sie bleibt in Bewegung, bis ein anderer Name ausgerufen wird und dieses Kind zur Zaubermaus wird.

Spielvariante:

Gerne kann Musik abgespielt und jeweils zum Ausrufen des neuen Namens leiser gedreht werden. Bei sehr großen oder wilden Gruppen kann die Übung auch im Kreis durchgeführt werden. Dann macht die Zaubermaus eine oder mehrere Bewegungen an ihrem Platz vor, die von den anderen Kindern mitgemacht werden.

Zweck der Übung:

Jedes Kind bekommt im Rahmen dieser bewegungsreichen Übung einen kleinen Auftritt vor den anderen und kann seinen Mut sowie Kreativität trainieren.

Spiel 2 Stacheln am Gruffelo-Rücken

Aufgabe:

Jedes Kind befestigt an seiner Kleidung mehrere Gruffelo-Stacheln (am besten geeignet sind große Wäscheklammern). Solange die Musik spielt, müssen die Mitspieler versuchen, sich gegenseitig die Gruffelo-Stacheln wegzuschnappen. Wer



Abb. 6: Hoch oben im Baum lädt die Eule die Maus zum Essen ein.

einen Stachel vom anderen erobert hat, befestigt diesen an seiner Kleidung. Eine Weile werden so gegenseitig Stacheln vom Rücken weggeschnappt. Hält die Musik an, wird gemeinsam gezählt, wer die meisten Gruffelo-Stacheln hat.

Spielvariante:

Jedes Kind befestigt mehrere Stacheln an seiner Kleidung. Nun versuchen die Kinder, ihre Stacheln loszuwerden und sie an der Kleidung der anderen Kinder zu befestigen. Hält die Musik an, wird gezählt, wer die wenigsten Klammern hat.

Zweck der Übung:

Bei diesem Spiel müssen die Kinder mehrfach schnell zwischen Rennen und geschicktem Einsatz ihrer Feinmotorik umschalten.

Spiel 3 Finde die mutige Maus

Aufgabe:

Zunächst sollte die Spielleitung mit den Kindern besprechen und ausprobieren, wie eine ängstliche Körperhaltung im Gegensatz zu einer mutigen aussieht. Dann verlässt ein Kind den Raum. Von der Spielleitung wird ein Kind bestimmt, welches die mutige Maus ist. Diese nimmt im Stehkreis eine mutige Körperposition ein, während alle anderen Kinder ängstliche Körperpositionen einnehmen. Das Kind, welches draußen gewartet hat, wird reingeholt, schaut sich im Kreis jedes Kind an, und versucht die mutige Maus zu finden.

Spielvariante:

Alternativ können auch mutige Körperhaltungen eingenommen werden und ein Kind macht die Statue einer ängstlichen Maus.

Zweck der Übung:

Gefühle mit dem Körper darzustellen, hilft den Kindern, diese besser zu verstehen und sich in andere Charaktere und deren Gefühle hineinzusetzen.



Abb. 7: Aber auch der Fuchs hat seine Pläne mit der kleinen Maus.

SPRACHE

Spiel 1 Guckt die Maus aus dem Haus

Aufgabe:

Es wird ein Sitzkreis gebildet, in dem sich alle möglichst gut sehen können. Die Spielleitung spricht die untenstehenden Worte und macht die jeweilige Bewegung vor. Die Kinder machen die Bewegungen im Anschluss nach.

„Guckt die Maus aus dem Haus“

→ Zunge herausstrecken

„Guckt nach links“

→ Zunge in den linken Mundwinkel

„Guckt nach rechts“

→ Zunge in den rechten Mundwinkel

„Guckt nach oben“

→ Zunge in Richtung Nase

„Guckt nach unten“

→ Zunge in Richtung Kinn

„Plötzlich sieht sie den Gruffelo und bekommt Angst“

→ Zunge schnell hin und her bewegen

„Und schwupps ist sie weg“

→ Zunge rein und Mund fest zupressen

Spielvariante:

Nach ein paar Durchläufen können auch die Kinder die Bewegungen ansagen und vormachen oder neue Bewegungen erfinden.

Zweck der Übung:

Zunge und Lippen sind wichtige Organe der Sprechmotorik. Sie zu trainieren, fördert eine bessere Aussprache.

Spiel 2

„Am liebsten esse ich...“

Aufgabe:

Das Lieblingsessen der Maus sind Nüsse. Fuchs, Eule und Schlangen essen am liebsten Mäuse. Und wer der Maus glaubt, der weiß, dass der Grüffelo gerne Fuchsspieß, Eule mit Zuckerguß oder auch Schlangenpüree mag. Jedes Kind bekommt die Aufgabe (mit Hilfe der Eltern) ein Foto von seinem Lieblingsessen mitzubringen und den anderen davon zu erzählen. Wenn einem Kind das freie Sprechen schwer fällt, kann die Spielleitung bzw. können die anderen Kinder Fragen stellen: Welche Lebensmittel braucht man für dieses Gericht? Wer kocht es am besten? Wie oft gibt es das (einmal pro Woche, nur am Geburtstag, immer wenn Du es Dir wünschst)?

Spielvariante:

Alternativ können die Kinder auch ein Bild von ihrem Lieblingsessen malen. Bei Vorschulkindern kann es gelingen, dass die Kinder sich gegenseitig zu ihren Fotos oder Bildern befragen und vor der Gruppe das Lieblingsessen eines anderen Kindes vorstellen.

Zweck der Übung:

Die Kinder lernen sich gegenseitig und auch die Vielfalt des Essens kennen. Außerdem bekommt jedes Kind einmal die Aufmerksamkeit der Gruppe und übt das freie Sprechen.



Abb. 8: Die Tante bringt Geschenke mit. Durch die geschenkten Stofftiere findet die Geschichte ihren Einstieg.

Spiel 3

Reim-Memory

Aufgabe:

Nicht nur in der Geschichte, sondern auch in den DAS DA-Kinderliedern vom Grüffelo wird mächtig gereimt. Mit Hilfe von Fotos oder von den Kindern selber gemalten Bildern können Sie ein Memory-Spiel entwerfen. Als Pärchen gelten jene beiden Abbildungen, bei denen sich die Aussprache der Bezeichnung reimt.

Spielvariante:

Um das Thema Reimen einzuleiten, kann man mit den Tieren der Geschichte anfangen: Maus – Haus, Eule – Beule, Schlange – Zange. Sie können auch Reime aus der Geschichte vorlesen und jeweils das letzte Wort von den Kindern ergänzen lassen.

Zweck der Übung:

Das Reimen fördert das Sprachgefühl der Kinder und bereitet sie spielerisch auf Lesen und Schreiben vor.

FANTASIE

Spiel 1

„Die Abenteuer von...“

Aufgabe:

Die Mutter von Max denkt sich Abenteuergeschichten aus, in denen die neuen Stofftiere von Max die Hauptrolle spielen. Das können die Kinder auch. Vielleicht gibt es eine Art Maskottchen der Gruppe? Ein Stofftier soll ein Abenteuer erleben und ist als erstes in den Händen der Spielleitung, die die Geschichte beginnt. Irgendwann gibt sie – mitten im Satz – das Stofftier an ein Kind weiter, welches die Geschichte nun weiter erzählt und den Helden wiederum an ein weiteres Kind gibt. So entsteht ein gemeinsam erfundenes Abenteuer.

Spielvariante:

Fällt es der Gruppe oder einzelnen Kindern noch schwer, Ideen der anderen aufzugreifen, so kann die Spielleitung gut Hilfestellung geben, in dem die Reihenfolge Kind A > Spielleitung > Kind B > Spielleitung usw. festgelegt wird.

Zweck der Übung:

Dadurch, dass gemeinsam eine Geschichte ausgedacht wird, kann nicht ein einzelnes Kind bestimmen, wie das Abenteuer aussieht. So trainiert diese Übung Teamfähigkeit und Kompromissbereitschaft.

Spiel 2
Kunstaussstellung der Fantasie-Monster

Aufgabe:

Der Grüffelo ist ein furchterregendes Wesen mit knotigen Knien, einer Giftwarze auf der Nase und feurigen Augen. Jedes Kind kann ein eigenes Fantasie-Monster erfinden und malen oder mit anderen Materialien (z.B. aus Plastikmüll oder Ton) gestalten. Anschließend gibt es eine Kunstaussstellung (vielleicht mit einem Becher Orangensaft für jeden Besucher) bei der alle Werke gezeigt werden.

Spielvariante:

Die jungen Besucher der Kunstaussstellung können Namen für die Monster erfinden oder sich ausdenken, wovor ein jedes Angst hat bzw. wodurch es besiegt werden kann.

Zweck der Übung:

Kinder mögen es, sich auch mal zu gruseln oder die „böse“ Rolle zu spielen. Ist das Monster selbst erfunden und selbst gestaltet, so kann jedes Kind auch selbst bestimmen, wie gruselig dieses Monster sein darf.

TIERE

Spiel 1
Tiere raten

Aufgabe:

Ein Kind darf das typische Geräusch eines Tieres vormachen und die anderen Kinder raten, um welches es sich handelt. Fallen den Kindern nicht so viele Tiere ein, kann die Spielleitung mit Tierbildern helfen, die sie dem vormachenden Kind zeigt.

Spielvariante:

Die Tiere können zum Erraten auch pantomimisch, also komplett ohne Geräusche, durch Bewegungen dargestellt werden.

Zweck der Übung:

Durch diese Übung lernen die Kinder unterschiedliche Tiere und ihre typischen Bewegungen und Geräusche kennen.

Spiel 2
Waldtier-Massage

Aufgabe:

Die Kinder gehen zu zweit zusammen. Ein Kind legt sich bäuchlings auf eine Decke oder Matte, das andere Kind setzt sich daneben. Die Spielleitung erzählt welche Tiere sich auf der Waldlichtung treffen und zeigt mit den Fingern, wie diese auf dem Rücken des liegenden Kindes umgesetzt werden können. Für die Maus lässt man z.B. die Fingerkuppen trippeln, für die Schlange schlängelt der ganze Arm über den Rücken. Zwischendurch kann ein Regenschauer einsetzen (alle Finger trommeln auf dem Rücken) und die Tiere flüchten in ihr Zuhause. Zum Schluss wärmt die Sonne (beide Hände streicheln über den gesamten Rücken) die Lichtung im Wald und die Kinder tauschen die Plätze.

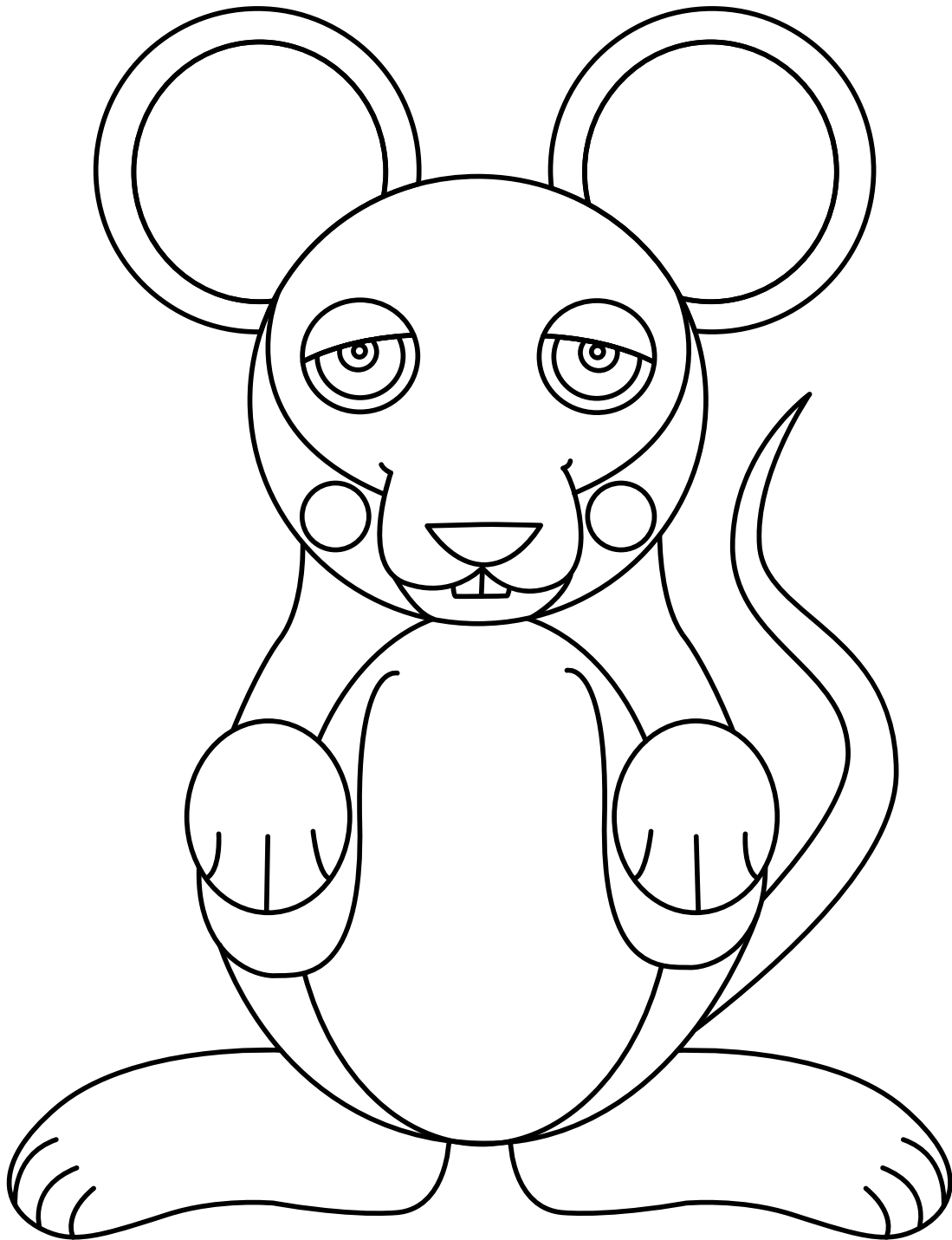
Zweck der Übung:

Durch diese Entspannungsübungen haben die Kinder die Chance, sich auszuruhen und Stress abzubauen. Außerdem fördert eine Massage von Kind zu Kind den körperlichen Umgang miteinander: Wie darf ich den anderen berühren bzw. wie möchte ich berührt werden und wie nicht?

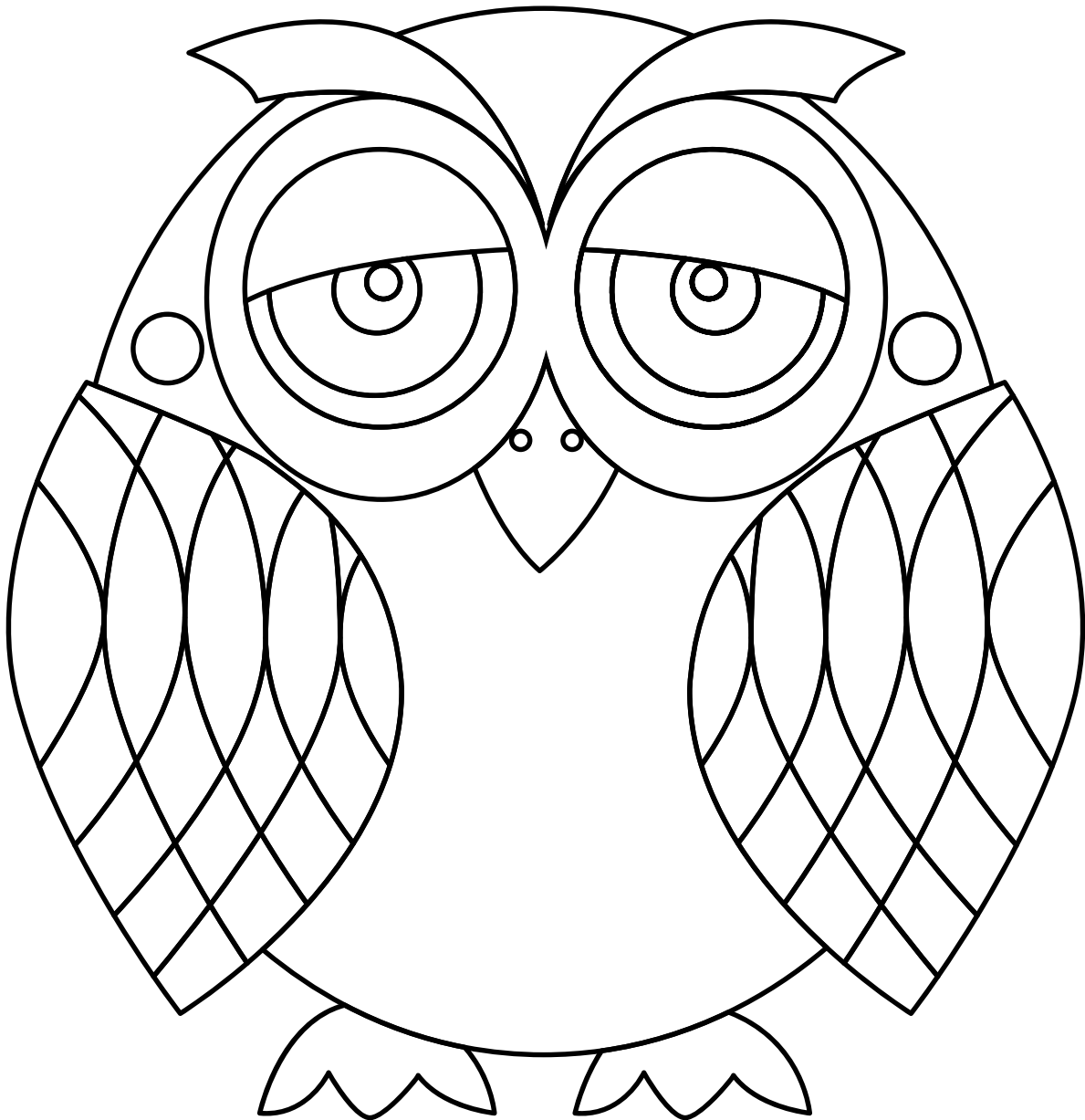


Abb. 9: Der Grüffelo

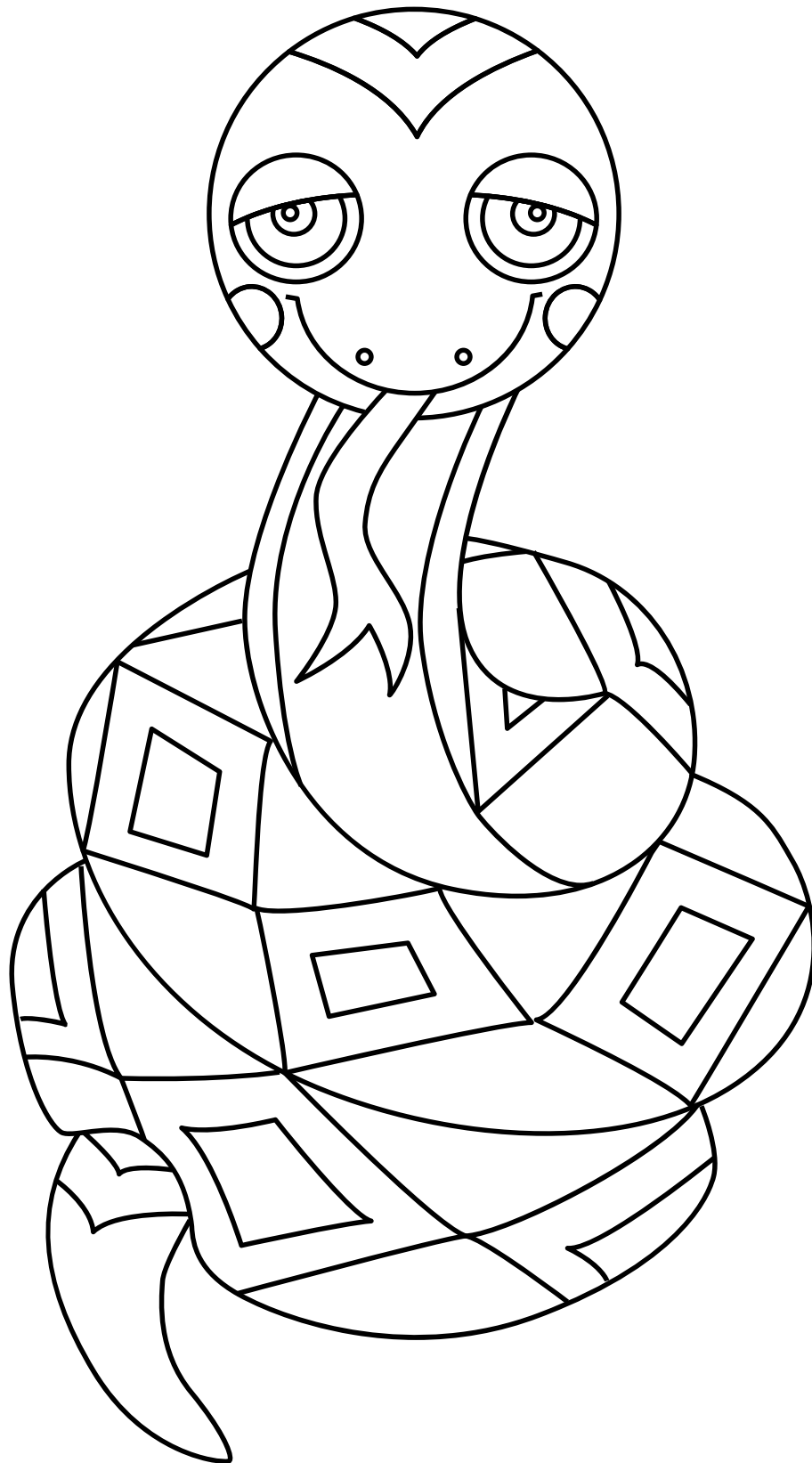
MAUS



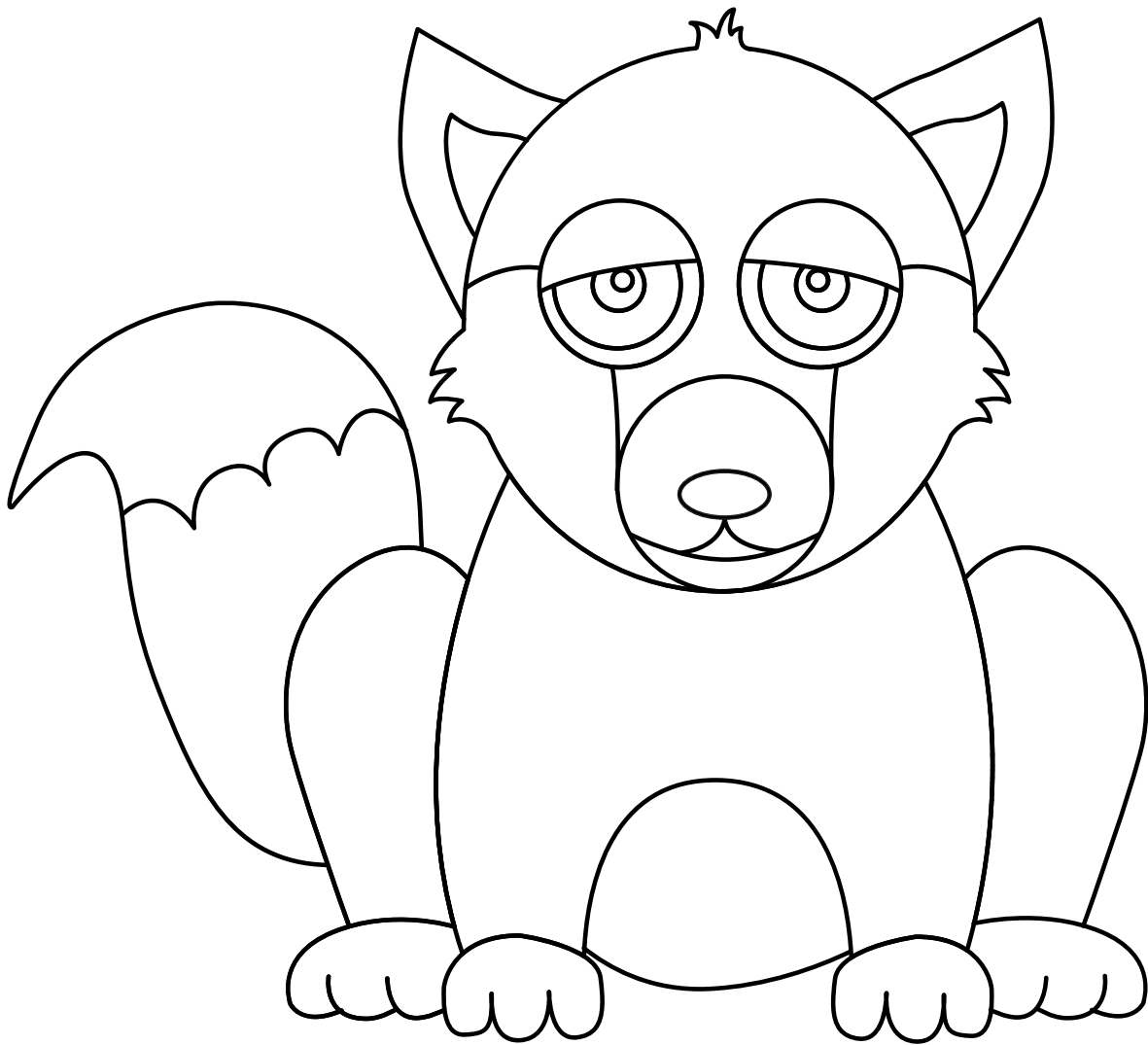
EULE



SCHLANGE



FUCHS



ICH HABE HUNGER

FUCHS:

Langsam
Dm A7

1. Dm Bb7 A7 2. Dm Bb7 A7

Ich ha - be

4 Dm Eø7 A7 Eø7 A7(#5)

Hun - ger, ich muss was es - sen! Ich ha - be Hun - ger, ich muss

7 Dm Gm Gm6 Dm

fres - sen viel - leicht ein Huhn, ei - ne Gans, ei - ne Laus. Doch am

10 E7 A7 D7 G D A7

Doubletime!

liebs - ten ei - ne Maus! Oh ja, Oh ja! Ich bin ei - ne

16 D D7 1. G D A7 D

schnel - le Maus! Oh ja, oh ja! Den Fuchs, den tricks ich aus! Oh

ICH HABE HUNGER

2

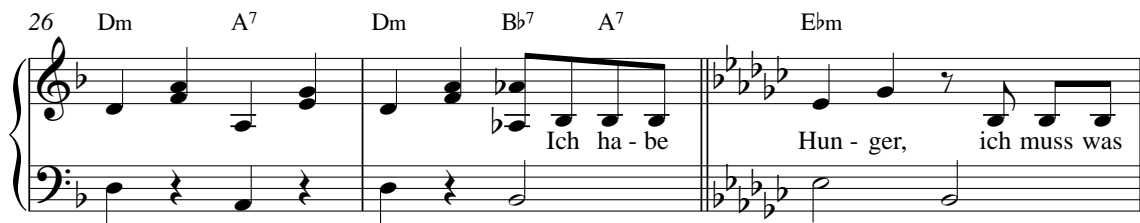
21 G D A⁷ Dm



ja, oh ja! Den Fuchs den trick's ich aus!
Halftime!

FUCHS:

26 Dm A⁷ Dm B^{b7} A⁷ Ebm



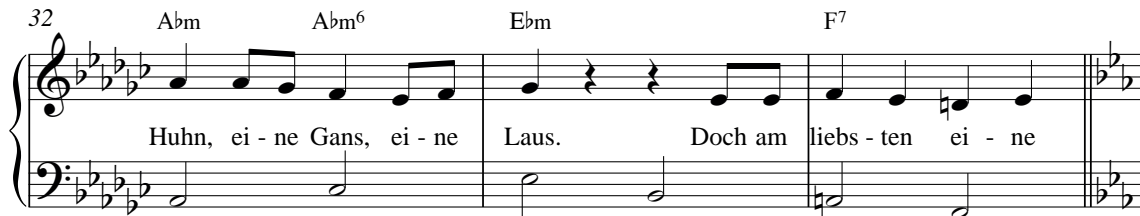
Ich ha - be Hun - ger, ich muss was

29 F^{ø7} B^{b7} F^{ø7} B^{b7}(#5) Ebm



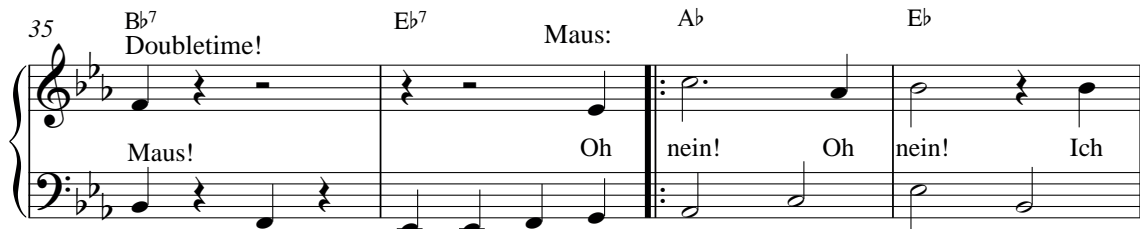
es - sen! Ich ha - be Hun - ger, ich muss fres - sen viel - leicht ein

32 Abm Abm⁶ Ebm F⁷



Huhn, ei - ne Gans, ei - ne Laus. Doch am liebs - ten ei - ne

35 B^{b7} Doubletime! E^{b7} Maus: Ab Eb



Maus! Oh nein! Oh nein! Ich

39 B^{b7} Eb Eb⁷ Ab



brau - che ein Ver - steck! Oh nein! oh

ICH HABE HUNGER

3

42 Eb Bb7 Eb

nein! Ich muss ganz schnell hier weg! Oh

45 Ab Eb

nein! Oh nein! Doch

49 Bb7 Eb Eb7 Ab

Ich bin ei - ne schlau - e Maus! Oh ja, oh

52 Eb Bb7 Eb

ja! Den Fuchs den trick's ich aus!

MÄUSE SIND LECKER!

Em F#°/E B⁷ EULE:

Ei - ne

Detailed description: This system contains the first two measures of the piece. The key signature has one sharp (F#) and the time signature is 4/4. The melody is in the treble clef, and the bass line is in the bass clef. The first measure has a half note G4, quarter note A4, quarter note B4, and quarter note C5. The second measure has a half note D5, quarter note E5, quarter note F#5, and quarter note G5. The bass line consists of chords: Em (E2, G2, B2), F#°/E (F#2, E2, G2), and B7 (B2, D3, F#3, G3).

3 Em B⁷ Em C⁷

al - te Eu - le, so wie ich, die hat 'nen Rie - sen - hun - ger,

Detailed description: This system contains measures 3 to 5. Measure 3: melody G4, A4, B4, C5; bass Em (E2, G2, B2). Measure 4: melody D5, E5, F#5, G5; bass B7 (B2, D3, F#3, G3). Measure 5: melody G5, F#5, E5, D5; bass Em (E2, G2, B2). Measure 6: melody C5, B4, A4, G4; bass C7 (C2, E2, G2, B2).

6 B⁷ F#⁷ B⁷ Em

fürch - ter lich! Ich kann nur noch gaaanz lang - sam flie - gen.

Detailed description: This system contains measures 6 to 8. Measure 6: melody G4, A4, B4, C5; bass B7 (B2, D3, F#3, G3). Measure 7: melody D5, E5, F#5, G5; bass F#7 (F#2, A2, C3, D3). Measure 8: melody G5, F#5, E5, D5; bass B7 (B2, D3, F#3, G3). Measure 9: melody C5, B4, A4, G4; bass Em (E2, G2, B2).

9 F#⁷ B⁷ Em Am

Das machtes schwer was Le cke - res zu kriegen. Doch für 'ne Maus

Detailed description: This system contains measures 9 to 11. Measure 9: melody G4, A4, B4, C5; bass F#7 (F#2, A2, C3, D3). Measure 10: melody D5, E5, F#5, G5; bass B7 (B2, D3, F#3, G3). Measure 11: melody G5, F#5, E5, D5; bass Em (E2, G2, B2). Measure 12: melody C5, B4, A4, G4; bass Am (A2, C3, E3).

12 Em F#⁷ B⁷

da komm' ich raus, denn das ist ein be-son-de-rer Schmaus!

Detailed description: This system contains measures 12 to 14. Measure 12: melody G4, A4, B4, C5; bass Em (E2, G2, B2). Measure 13: melody D5, E5, F#5, G5; bass F#7 (F#2, A2, C3, D3). Measure 14: melody G5, F#5, E5, D5; bass B7 (B2, D3, F#3, G3). The system ends with a double bar line and a key signature change to two sharps (F# and C#).

MÄUSE SIND LECKER!

2
15 E Refrain B7

Mäu - se sind le - cker, — Le - cker - le - cker-schme-cker!

17 F#m7 B7 1. F#m7 B7 E

Mäu - se sind le - cker, — Le - cker - le - cker-schme-cker!

19 2. F#m7 B7 E Em F#o/E B7 MAUS: Ei ne

Le-cker le cker-schme-cker! MAUS: Ei ne

22 Em B7 Em C7

klei - ne Maus so wie ich, die muss sich ver - ste-cken,

25 B7 F#o7 B7 Em

fürch - ter - lich! Ich darf jetzt nur gaanz lei - se ge - hen,

28 F#o7 B7 Em Am

denn die al - te Eu - le, die darf mich nicht se - hen! Doch fall' ich hin,

MÄUSE SIND LECKER!

31 Em F#7 B7 3

hat's kei-nen Sinn, weil ich dann viel zu laut bin!

EULE:
Refrain
34 E B7

Mäu - se sind le - cker, Le - cker - le - cker-schme-cker!

36 F#m7 B7 F#m7 B7 E

Mäu - se sind le - cker, Le - cker - le - cker-schme-cker!

38 A MAUS: B A

Was soll ich tun? Wo soll ich hin? Schnel-ler, schnel-ler muss ich sein!

41 B A B

Was soll ich tun? Wo soll ich hin? Ich

44 A B G#7 C#m

muss in ein Ver-steck hi - nein! Im-mer schnel-ler lauf ich rum,

MIR IST SO LANGWEILIG

4
47

B C#m C#m

1.
B C#m

lauf ich rum, lauf ich rum, im-mer schnel-ler lauf ich rum, oh nein, das war dumm!

nein! Das war dumm!

5

SCHLANGENSONG

Cm Rumba D^ø7 G⁷(b⁹) Cm

4 Cm Ab/C Cm⁶ Ab/C Cm

Ich bin so mie - se - pe - trig mies drauf, dass ich auf der Schwanz-spit-ze

8 G⁷ Fm⁶ Cm Ab⁷

Sla-lom lauf!_ Ich schlin-gel und ich schlän-gel mich, ich su-che, a - ber fin - de

11 G⁷ Cm Ab/C Cm⁶ Ab/C

nich'.... Oh Mann, wie geht's mir

14 Cm Cm/Bb Ab⁷ G⁷

schläääächt dann werd' ich rich - tig fies und äääächt

SCHLANGENSONG

2

17 Cm C⁷ Fm⁶ Cm

mies! Ich wü-te und bin furcht-bar bö's(e) Hau das Gras platt mit Ge-tös'(e),

20 G⁷ Cm C

rol-le mich zum Fluss hi-nun-ter, würg' mir ein, zwei Schne-cken run-ter -

22 Fm⁶ G⁷

a-ber der schne-cken schmaus reicht nicht aus! Ich

26 REFRAIN C

Schlin-gel-schlän-gel-schlan-ge, ich

28 G⁷ Fm

träu me schon so lan-ge von ei-nem Rie-sen-schle-cker-haps,Schle-cker

SCHLANGENSONG

3

31 Cm G7

haps, Rie - sen - schle - cker, Rie - sen - haps! Viel - leicht

33 Cm Cm Ab/C Cm⁶ Ab/C Cm

klappt's! Ich bin so mie - se - pe - trig mies drauf,

37 G7

dass ich mir schon all' mei - ne Schup - pen rauf', — ich

39 Fm⁶ Cm Ab⁷

seh' schon ganz zer - zus - selt aus, was ich jetzt brauch', das ist 'ne

41 G7 Cm Ab/C Cm⁶ Ab/C

Maus! Oh Mann, wie geht's mir

SCHLANGENSONG

4

44 Cm Cm/Bb Ab⁷ G⁷

schläääächt dann werd' ich rich - tig fies und äääächt

47 Cm C⁷ Fm⁶ Cm

mies! Ich stell mich auf und zi-sche laut pel - le mich aus mei-ner Haut,

50 G⁷ Cm C

seh' im Fluss mein Spie - gel - bild, wer - de jetzt erst recht ganz wild,

52 Fm⁶ G⁷ REFRAIN

ich seh' schreck-lich aus - so oh - ne Maus! Ich

DER GRÜFFELO SONG

Klavier

Em D G B⁷ Em B⁷

Er hat

5 **A** Em B⁷ Em B⁷ Em D

Klav.

schreck-li - che Hauer und schreck-li - che Klauen und schreck-li - che Zäh - ne, um

8 G B⁷ Em B⁷

Klav.

Tie - re zu kauen, ja der Grüf-fe - lo, Grüf-fe - lo, Grüf-fe - lo. Ja, der

11 Em B⁷

Klav.

Grüf - fe - lo. Er hat

13 **B** Em B⁷ Em B⁷ Em D

Klav.

kno - ti - ge Knie ei - ne gräss - li - che Tat - ze und vorn im Ge - sicht ei - ne

DER GRÜFFELO SONG

2

16 Klav. G B7 Em B7

gif - ti - ge War - ze, der Grüf - fe - lo, Grüf - fe - lo, Grüf - fe - lo. Ja, der

19 Klav. Em B7

Grüf - fe - lo. Er hat

21 Klav. C Em B7 Em B7 Em D

feu - ri - ge Au - gen, ei - ne Zun - ge soo la - ang und Sta - cheln am Rü - cken, da

24 Klav. G B7 Em B7

wird's ei - nem bang, ja der Grüf - fe - lo, Grüf - fe - lo, Grüf - fe - lo. ja, der

27 Klav. Em B7 Em D

Grüf - fe - lo, Grüf - fe - lo, Grüf - fe - lo. ja, der Gr - rr -

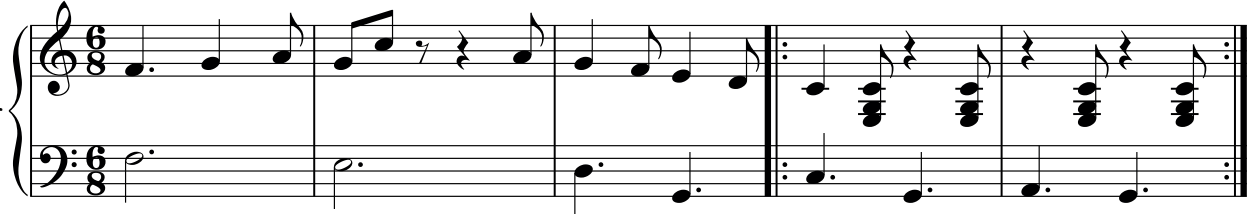
30 Klav. G Am B7 E5

rr - rr - üf - fe - lo! Ja, der Grüf - fe - lo!

KLEIN IST GROSS

Klavier

F C/E Dm⁷ G⁷ C



6 **Mama:** C G⁷ C

Klav. Das ist ein Lied für al - le Klei - nen, die sind manch-mal ziem - lich groß,



10 F C D⁷ G

Klav. ha - ben Plä - ne und I - de - en, ein - fach fa - mos!



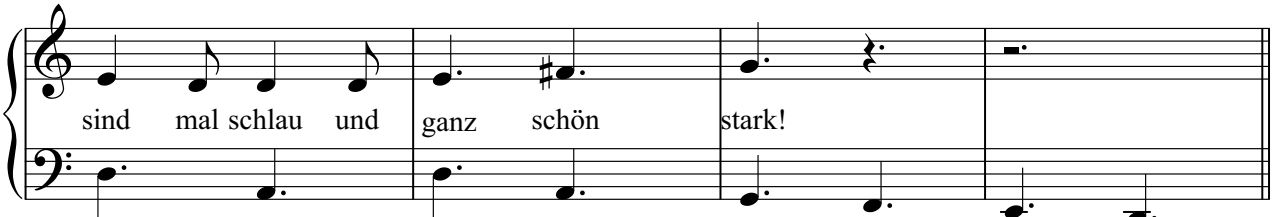
14 F Em Am⁷

Klav. Schau - en hin und den - ken nach,




18 D⁹ D⁷ G G⁷

Klav. sind mal schlau und ganz schön stark!



KLEIN IST GROSS

2  Refrain: Alle

22 C G F C

Klav. Klein ist groß, groß ist klein, zu -

26 F C/E Fmaj7 G

Klav. sam - men wer - den wir un - schlag - bar sein!

30 C Em Am Em

Klav. Groß ist klein, klein ist groß. Wir

34 F C/E Fmaj7 G C

Klav. spie - len uns ins Grüf - fel - land und dann geht's rich - tig los -

38 F C/E Dm7 G7 Em7 Am7

Klav. denn der Ge - win - ner ist im - mer die Phan - ta - sie!

42 Dm7 C/E Dm7 G7 C (Fine)

Klav. denn der Ge - win - ner ist im - mer die Phan - ta - sie!

KLEIN IST GROSS

46 F C/E Dm⁷ G⁷ C 3

Klav.

51 C Max: G⁷ C

Klav.

Das ist ein Lied für al - le Gro - ßen, die sind manch-mal ziem - lich klein,

55 F C D⁷ G

Klav.

fal - len auf die blö - des - ten Sa - chen rein!

59 F Em Am⁷

Klav.

Hal - ten sich für o - ber - klug, und

63 D⁹ D⁷ G G⁷ REFRAIN (Alle):

Klav.

fürch - ten sich vor 'nem Mäu - se - pup!

Tante Lena:

67 C G⁷

Klav.

Das ist ein Lied für klein und groß, denn im Team sind

KLEIN IST GROSS

4

70 C F C D⁷

Klav. wir fa - mos, grüf - fel - stark und mäu - se - schlau und rie - sen -

74 G F Em

Klav. groß! Ge - mein - sam zieh'n wir durch die Welt.

78 Am⁷ D⁹ D⁷ G G⁷

Klav. Ma - chen nur, was uns ge - fällt!

♩ Refrain: Alle

83 C G F C

Klav. Klein ist groß, groß ist klein, zu -

87 F C/E Fmaj⁷ G

Klav. sam - men wer - den wir un - schlag - bar sein!

91 C Em Am Em

Klav. Groß ist klein, klein ist groß. Wir

KLEIN IST GROSS

5

95 F C/E Fmaj7 G C

Klav. spie - len uns ins Grüf - fel - land und dann geht's rich - tig los -

99 F C/E Dm7 G7 Em7 Am7

Klav. denn der Ge - win - ner ist im - mer die Phan - ta - sie!

103 Dm7 C/E Dm7 G7 C

Klav. denn der Ge - win - ner ist im - mer die Phan - ta - sie!

107 F C/E Dm7 G7

Klav.



Abbildungsverzeichnis

- Abb. 1** Originalzeichnung: Axel Scheffler, Herausgegeben von Macmillan Children's Books.
Übersetzung © 1999 Beltz & Gelberg Verlag.
- Abb. 2** Sabine Alt, Foto von Achim Bieler
- Abb. 3** Axel Scheffler und Julia Donaldson, Foto von Christoph Rieger
- Abb. 4** Sohn / Maus: Mehdi Salim, Mutter / Grüffelo: Ulrike Bieler, Foto von Achim Bieler
- Abb. 5** Tom Hirtz, Foto von Achim Bieler
- Abb. 6** Eule: Tine Scheibe, Foto von Achim Bieler
- Abb. 7** Fuchs: Tine Scheibe, Foto von Achim Bieler
- Abb. 8** Sohn: Mehdi Salim, Mutter: Ulrike Bieler, Tante: Tine Scheibe, Foto von Achim Bieler
- Abb. 9** Grüffelo: Ulrike Bieler, Foto von Achim Bieler

IMPRESSUM

DAS DA THEATER gemeinnützige GmbH
Liebigstraße 9
52070 Aachen

Telefon: 0241 16 16 88
E-Mail: theater@dasda.de

Geschäftsführender Gesellschafter: Tom Hirtz

Folgen Sie uns auf:  