

Begleitmaterial zur Inszenierung



Der Zauberer von Oz

Familienstück von Sergej Gößner

nach dem Kinderbuch von Lyman Frank Baum

Staatstheater Darmstadt – Spielzeit 2023/2024

Besonders empfehlenswert ab 5 Jahren

Dauer: 75 Minuten

INHALT

Der Zauberer von Oz – „Niemand ist eine Insel“	03
Besetzung	05
Kurzbeschreibung der Handlung	07
Die Besonderheiten der Fassung von Sergej Gößner	09
Die Autoren	11
Was in den einzelnen Szenen passiert	13
Anregungen für den Unterricht	19
Zur Nachbereitung	22
Anhang 1 – Kostümskizze von Designerin Nina Wronka	26
Anhang 2 - Bilder von der Inszenierung	29

IMPRESSUM

Spielzeit 2023|2024 | Herausgeber: Staatstheater Darmstadt, Georg-Büchner-Platz 1, 64283 Darmstadt | Telefon: 06151.2811-1 | www.staatstheater-darmstadt.de | Intendant: Karsten Wiegand | Geschäftsführende Direktorin: Andrea Jung | Redaktion: Mauricio Schwab Veloso | Fotos: Sinah Osner | Bearbeitung des Deckblatts: Kai Rosenstein | Redaktionsschluss: 17.11.2023 |

Änderungen vorbehalten



Der Zauberer von Oz – „Niemand ist eine Insel“

Viele von uns werden es aus der eigenen Erfahrung wiedererkennen: man will etwas erreichen und geht dafür einen Weg, der voller Schwierigkeiten und Herausforderungen ist. Und wenn man endlich dort ist, wo man hinwollte, muss man erkennen: das, was man auf dem Weg gelernt hat, war viel wichtiger als das, was man am Ende erreicht hat.

Darum geht es auch im „Der Zauberer von Oz“. Die kleine Dorothy – in unserer Fassung überall „Doro“ genannt – landet in einem unbekanntem Land und wird von einer Hexe informiert, dass sie nach Oz reisen muss, um eine Audienz mit dem Zauberer zu bekommen, der sie wieder nach Hause bringen kann. Was Doro aber nicht weiß: der Zauberer von Oz ist eine Illusion. Es liegt nur an ihr selbst zu entscheiden, wann und wie sie nach Hause kommt.

Doro muss erst eine lange Reise machen, um das zu erkennen. Sie muss Herausforderungen überwinden, in denen sie ihre Großzügigkeit, ihre Klugheit und ihren Mut beweist, bis sie vor dem geschlossenen Toren des Palasts des Zauberers endlich verstehen kann: es geht gar nicht darum, Smaragde zu sammeln (laut der Hexe braucht sie sechs davon, um eine Audienz zu bekommen), sondern um die Erfahrungen, die sie macht, um die Smaragde zu bekommen. Es geht darum, dass sie den Strohmann, die Blechfrau und den Löwen in ihrer Reise miteinbezieht, dass sie gegen die Abholzung des letzten Kampfbaumes kämpft, dass sie, um ihre Freunde zu retten, genau jene Smaragde opfert, die sie für die Audienz mit dem Zauberer brauchen würde.

Und erst wenn sie das versteht, geht das Tor des Palasts auf, und sie und ihre Freunde können reintreten. In dem Palast trifft sie dennoch wieder auf einer Enttäuschung: es gibt keinen Zauberer und im Raum ist nur ein Computer, der das Bild von der Person reflektiert, der vor ihm steht. Die Botschaft von Sergej Gößner mit diesem Symbol ist klar: es gibt keinen Zauberer, niemand wird uns ein Gehirn und ein Herz geben, niemand wird unsere Angst lösen, den anderen nicht zu genügen. Niemand außer wir selbst.

Dafür ist die Reise da. Damit man erkennen kann, wer man eigentlich ist und was man kann. Die Reise beweist uns, wir sind viel stärker, als wir uns selbst einschätzen. In diesem Sinne können die Freunde, die Doro unterwegs trifft, als Teil ihrer eigenen Persönlichkeit verstanden werden. Der Strohmann ist der Teil von ihr, der Angst hat, nicht klug genug zu sein. Die



Blechfrau der Teil, der lernen muss, nicht nur nach der Logik zu agieren und die Gefühle der anderen mit zu bedenken. Denn durch die Begegnung mit diesen Figuren wird Doro eine Art Spiegel vors Gesicht gehalten, und sie erkennt sich in den Ängsten der Anderen wieder. Und indem sie die Anderen ermutigt, ermutigt sie sich selbst.

Aber die Freunde sind auch Personen, die uns unterstützen, wenn wir nicht mehr wissen. Fast am Ende des Stücks lernen wir, dass wir nicht immer groß und stark und klug sind – oder sein müssen - und dass es manchmal in Ordnung ist, sich klein und unbedeutend zu fühlen und Hilfe zu brauchen. Wie die Hexe zu dem Löwen sagt: „Löwe! - darfst du Angst haben, musst du nicht alles wissen, kannst du um Hilfe bitten. Jederzeit. Niemand ist eine Insel.“

Niemand ist eine Insel. Mit dem „Zauberer von Oz“ erfahren die Kinder, dass die Reise mit guten Freunden viel mehr Spaß macht. Und dass man viel über sich selbst erfährt, wenn man großzügig genug ist, anderen zu helfen.

Mauricio Schwab Veloso

Darmstadt, 16.11.2023



Das gesamte Ensemble von „Der Zauberer von Oz“



Besetzung

Der Zauberer von Oz

Familienstück von Sergej Göbner nach dem Kinderbuch von Lyman Frank Baum

Ensemble

Papa / HexeStefan Schuster

DoroBerna Celebi
Marie Schröder

LöweJörg Zirnstern

StrohmannAron Eichhorn

BlechfrauAlice von Lindenau
Maria Helena Bretschneider
Rebekka Reinholz

Porzellan Prinzessin / Forstarbeiter 1Gabriele Drechsel

Wache der Porzellanprinzessin /Forstarbeiter 2Jörg Friedrich Schmidt

Live-Band

GitarreFelix Mannherz

BassSascha Feldmann

KeyboardClaus Weyrather

SchlagzeugAxel Pape



Künstlerisches Team

Regie.....	Caroline Stolz
Bühne & Kostüm.....	Nina Wronka
Musikalische Leitung/Komposition.....	Timo Willecke
Musikalische Leitung/Vocalcoaching.....	Silvia Willecke
Dramaturgie	Oliver Brunner
Regieassistentz & Abendspielleitung.....	Daniela Wahl / Franziska Caspari
Produktionsassistentz Bühne.....	Jana Steinhauer
Produktionsassistentz Kostüm.....	Katharina Heldner
Kommunikation.....	Valentina Tepel
Inspizienz.....	Frida Bräumer
Soufflage.....	Rafael Buchta
Vermittlung.....	Mauricio Schwab Veloso



Kurzbeschreibung der Handlung

Am Anfang befinden wir uns in einer kleinen Wohnung eines Hochhauses in einer Ecke der Stadt, wo das Mädchen Dorothea (von allen Doro genannt) mit ihrem Vater wohnt. Doro hat gerade ein neues Spiel auf ihrem Handy heruntergeladen: Smaragd City. Und sie ist begeistert! Plötzlich klopft es an ihr Fenster. Sie entdeckt draußen einen Luftballon, steigt ein und wird in ein fernes Land gebracht. Nach der Landung trifft sie eine Hexe, die ihr sagt, sie soll dem gelben Weg folgen, um eine Audienz bei dem Zauberer von Oz zu bekommen, der sie nach Hause bringen kann. Unterwegs soll sie Smaragde sammeln, die für den Eintritt ins Schloss des Zauberers benötigt werden.

Sie macht sich auf den Weg und trifft einen Strohhmann, der sich nach einem Gehirn sehnt. Sie überzeugt ihn, nach Oz mitzukommen und wird dafür mit einem Smaragd belohnt. Dann treffen Sie eine Blechskulptur, die sie ölen und wieder in Bewegung bringen (wofür sie wieder einen Smaragd bekommen). Die Skulptur, jetzt Blechfrau, will ein Herz bekommen und dafür begleitet sie die beiden auf ihrem Weg zum Zauberer. Unterwegs treffen sie dann einen Löwen, der sie auch nach Oz begleiten will – und bekommen einen dritten Smaragd.

Die vier kommen an einem Mohnfeld an, an dem ein giftiger Pollennebel weht. Der Löwe, die Blechfrau und der Strohhmann bekommen auf unterschiedliche Weisen die Effekte des Nebels zu spüren und Doro kann nur mithilfe der Hexe ihre Freunde retten, was sie einen Smaragd kostet. Der nächste Stopp in ihrer Reise ist das Porzellanland. Dort treffen sie die Porzellan-Prinzessin, die nicht schlafen kann. Sie bauen ihr ein Bett, bringen sie zum Schlafen und werden mit einem weiteren Smaragd belohnt. Bevor sie aber das Schloss des Zauberers erreichen, kommen sie noch zum Wald der Kampf bäume, der schon weitestgehend gefällt würde. Dort treffen sie den letzten Baum des Waldes und die Forstarbeiter*innen, die ihn fällen sollen. Entsetzt stellen sich die Freunde gegen die Abholzung und verhandeln, dass die Forstarbeiter*innen den Baum in Ruhe lassen, wenn sie die Smaragde bekommen, die die Freunde auf ihrer Reise gesammelt haben.

Dann kommen sie endlich am Schloss des Zauberers an. Ohne Smaragde wissen sie nicht, wie sie das Schloss betreten können. Doro merkt, dass die Erfahrung der Reise viel mehr Wert ist als jede Audienz mit dem Zauberer und plötzlich klopft es von innen an der Tür. Doro klopft



zurück und die Tür wird ihnen aufgemacht. Sie treten rein – und erfahren, dass es den Zauberer gar nicht gibt: Er ist ein Riesencomputer mit einem Bildschirm, auf dem diejenigen gezeigt wird, die am Computer stehen. Die Botschaft ist klar: Oz ist jeder und alle gleichzeitig. Der Strohmännchen, die Blechfrau, der Löwe und die Hexe entscheiden sich mithilfe der Zuschauer*innen, Oz gemeinsam zu regieren. Doro fragt die Hexe, wie sie nach Hause gehen kann und bekommt als Antwort, sie träumt, also, sie könnte immer selber entscheiden, wenn sie nach Hause kommen wollte.

Der Heißluftballon erscheint wieder, die Freunde verabschieden sich und Doro kommt nach Hause, wo wir sie im Bett wieder finden. Ihr Vater wacht sie auf und sie geht, um ihre Freunde von ihrem Traum zu erzählen. Ihr Vater findet Stroh am Bett liegend und fragt sich, was seine Tochter in der Nacht unternommen haben kann.



Doro vor dem Luftballon



Die Besonderheiten der Fassung von Sergej Gößner

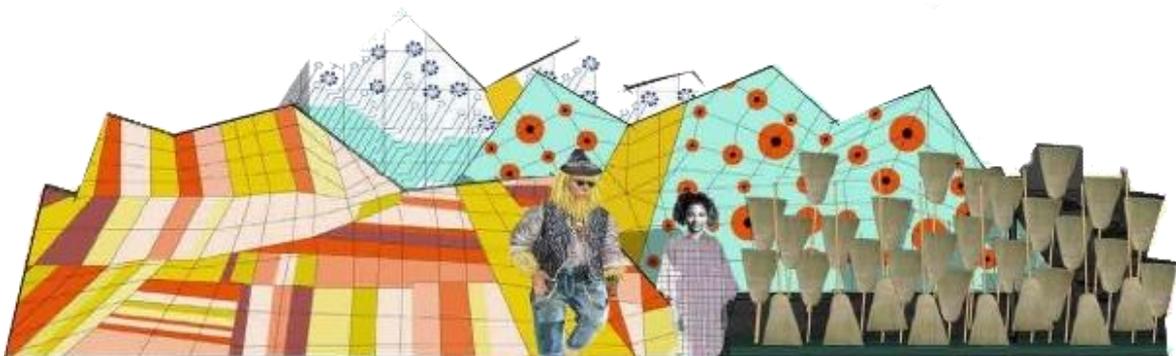
Gößners Fassung vom „Zauberer von Oz“ ist sehr innovativ und ermöglicht einen neuen und spannenden Zugriff auf das Werk von Lyman Frank Baum. Sie aktualisiert die Haupthandlung und lässt Parallelen mit unserer Welt entstehen, die einen leichteren Einstieg in das Stück ermöglichen und die gesamte Wahrnehmung der Handlung unterstützen.

Wie schafft Gößner diese Aktualisierung? Folgend werden ein Paar Aspekte beschrieben, die grundlegend für die neue Fassung sind und als Beispiel der Vorgehensweise des Autors dienen.

Doro (in dieser Fassung wird das Mädchen so genannt) wohnt nicht mehr in einer Farm in Kansas, sondern in einem Hochhaus in einem armen Bezirk irgendwo in der Stadt – Kranichstein ähnelnd. Doro wohnt allein mit ihrem Vater, der abends arbeitet und sie deswegen allein Zuhause lässt. Die Armut und die schwierigen Lebensumstände des Mädchens im Buch sind in einem konkreten Bild übersetzt, das viele Kinder aus ihrem Leben – oder von Freunden – kennen. Damit etabliert den Autor eine Verbindung zwischen Doro und dem jungen Publikum und bereitet den Weg, damit sie Doro in dem Abenteuer gespannt folgen.

Auch das fremde Land Oz ist aktualisiert, indem es die Projektion eines Handyspiels darstellt, das Doro gerade kennengelernt hat. Handyspiele gehören selbstverständlich zu dem Alltag der Mehrheit der Kinder, und Gößner nutzt bewusst diese Assoziation, um Oz den Kindern näher zu bringen. Außerdem bringt der Autor mit dieser Übersetzung eine neue Ebene für die Beziehung Realität x Traum des Originalen, indem er die virtuelle Ebene des Spiels hinzufügt. Den Zuschauer*innen wird bis zur letzten Szene nicht klar: ist Doro im Spiel gelandet? Oder träumt sie von einer vom Spiel inspirierten Welt? Kann man beide Welten voneinander trennen?

Die Verwandlung des Zauberers folgt demselben Prinzip: In Baums Buch ist der Zauberer von Oz nur ein Mensch, der viele Tricks kennt und die Bewohner von Oz dadurch illusioniert. Den vier Reisenden kann er nur zeigen, dass sie schon das besitzen, was sie sich wünschen (Ein Hirn, ein Herz, Mut). Dass der Zauberer in Gößners Fassung durch einen Computer ersetzt wird, der denjenigen filmt, der gerade vor ihm steht, verdeutlicht diese Botschaft: Man soll



nicht außerhalb von sich selbst die Lösung seiner Probleme suchen, sondern die Kraft in sich selbst finden. Jeder hat ein Hirn, ein Herz, und kann viel mehr wirken, als er denkt.

Auch neu in Gößners Fassung ist die Tatsache, dass Doro selbst die Entscheidung trifft, in den Ballon hineinzusteigen – auch erst ohne zu wissen, wo er sie hinbringen würde. Das ist eine kluge Steigerung des Originalen, die der Autor vorschlägt. Zu Baums Zeit war die Haltung von Dorothy sehr radikal für ein Mädchen in einem Kinderbuch, weil sie sehr aktiv und entschieden agiert und als Hauptfigur der Geschichte wirkt. Dies wäre aber heutzutage schwer wahrnehmbar, wenn Kleinigkeiten in dem Aufbau der Figur nicht verändert wären. Zwei dieser Veränderungen sind besonders spannend: da Doro nur ihren Vater hat, und er sie jeden Abend allein Zuhause lässt, verleiht das dem Mädchen eine Selbstständigkeit und Unabhängigkeit, die die Figur verstärkt. Auch in diesem Sinne ist das Einsteigen in den Heißluftballon aus eigener Entscheidung wichtig: Doro ist kein kleines Mädchen, das vom Wind irgendwohin getragen wird. Sie weiß, was sie will und agiert entsprechend, um diese Ziele zu erreichen. Gleichzeitig ist großzügig und hilft ihren Freunden, auch wenn es die Smaragde kostet, die sie für ihren Weg nach Hause braucht. Eine Frauenfigur, wie sie das XXI. Jahrhundert braucht.



Die Autoren

Lyman Frank Baum

Baum ist 1856 in Chittenango, New York geboren. Sein Vater war ein erfolgreicher Geschäftsmann und hatte mit Ölfeldern in Pennsylvania ein großes Vermögen erwirtschaftet. Zu seinem 15. Geburtstag schenkte ihm sein Vater eine Druckerpresse, die Baums Interesse am Schreiben weckte.

Bevor er aber zum Schreiben kam, arbeitete Baum im Theater, für Zeitungen und Zeitschriften, stellte das patentierte Schmieröl Baum's Castorine her, leitete das Warenhaus Baum's Bazaar und war zeitweilig auch Hühnerfarmer. Er war auch Herausgeber einer eigenen Wochenzeitschrift, die jedoch wie die meisten seiner Unternehmen nicht besonders erfolgreich war.

1891 zog er nach Chicago und suchte nach einer neuen Möglichkeit, Geld zu verdienen. Da er sich stets Gute-Nacht-Geschichten für seine eigenen Kinder ausgedacht hatte und ihnen diese am Bett erzählte, entschloss er sich, Geschichten für andere Kinder zu schreiben. Im Jahr 1900 erschien sein Buch „The Wonderful Wizard Of Oz“, das über Nacht zu einem riesigen Erfolg wurde. Baum verfasste noch 13 weitere Romane um das wunderbare Land, wobei er mehrfach erklärte, die Serie jetzt abgeschlossen zu haben und keine weiteren Oz-Fortsetzungen mehr zu schreiben. Aufgrund der hohen Nachfrage nach weiteren Oz-Romanen und wegen der Briefe vieler Kinder setzte er die Serie jedoch immer wieder fort.

Lyman Frank Baum starb 1919 in Hollywood. Er hat in seinem Leben über 60 Bücher veröffentlicht.

Sergej Gößner

Sergej Gößner wurde 1988 in Ludwigshafen am Rhein geboren. Er hat ursprünglich Schauspiel studiert und arbeitet inzwischen primär als Autor und Regisseur. Sein Debütstück MONGOS war 2016 für den Autorenpreis des Heidelberger Stückemarkts nominiert und wurde mit dem JugendStückePreis ausgezeichnet. WEGKLATSCHEN. APPLAUS FÜR BONNIE UND CLYDE wurde im Rahmen des Festivals „Kaas & Kappes“ mit dem 22. niederländisch-deutschen Kinder- und



Jugenddramatikerpreis prämiert. Sein Stück LAUWARM erhielt den Berganus-Preis und war auf der Shortlist des Brüder-Grimm-Preises des Landes Berlin. DIE ÜBERRASCHEND SELTSAMEN ABENTEUER DES ROBINSON CRUSOE stand auf der Auswahlliste für den Deutschen Kindertheaterpreis 2020. 2022 war sein Stück DER FABELHAFT DIE für den KinderStückePreis der Mülheimer Theatertage nominiert.



Die vier Reisenden am Mohnfeld



Was in den einzelnen Szenen passiert

Szene 1 – Zuhause



Doro ist am Abend in ihrem Zimmer und erzählt von ihrem Leben in der kleinen Wohnung im Haus 13b, dem mittleren von drei nebeneinanderstehenden Wohnblöcken. Sie erzählt vom Spiel Smaragd City, das sie neulich entdeckt hat. Ihr Vater kommt ins Zimmer, sie unterhalten sich, er ist besorgt, Doro sei zu viel online und habe zu wenig Bezug zum „realen“ Leben. Er geht zur Nachtschicht, Doro ist wieder

allein. Plötzlich klopft es an ihr Fenster. Doro sieht nach und entdeckt den Korb eines smaragdgrünen Heißluftballons, der gegen ihr Fenster schlägt. Sie klettert in den Korb. Der Ballon entfernt sich von ihrem Zimmerfenster und von ihrem Wohnblock, der Wind wird stärker und schließlich beginnt es zu stürmen. Endlich wird es um Doro herum wieder ruhiger und der Ballon sinkt.

Szene 2 - Ankunft in Oz

Doro landet mit dem Ballon an einem unbekanntem Land. Dort trifft sie eine Hexe. Sie sprechen miteinander und die Hexe erzählt Doro, sie sei in Oz. Doro wundert sich über die Ähnlichkeit von Oz mit dem Spiel, das sie vorher gespielt hat. Da Doro im Schlafanzug ist und Barfuß läuft, schenkt die Hexe Doro Schuhe. Sie sollen magische Kräfte haben. Dann erklärt sie die Regeln des Spiels: um nach Hause zu kommen soll



Doro sechs Smaragde sammeln, um eine Audienz beim Zauberer von Oz zu bekommen. Die Smaragde muss man durch Taten verdienen.

Szene 3 – Der Strohmann



Doro macht sich auf den Weg und kommt an einer Vogelscheuche vorbei, die ein Werbeschild hält. Doro schaut sie sich kurz etwas genauer an und geht dann weiter. Die Vogelscheuche geht ihr hinterher. Auf eine spielerische Weise schafft es Doro, dass die Vogelscheuche, eigentlich Strohmann, sich ihr anvertraut und mit ihr redet. Doro erzählt ihm, sie sei auf dem Weg zur Smaragdstadt, wo sie den Zauberer von Oz treffen möchte, damit er ihr helfen kann, wieder nach Hause zu kommen. Der Strohmann will sie begleiten, um ein oder gleich zwei Hirne vom Zauberer zu bekommen. Als Belohnung, dass sie den Strohmann für die Reise gewonnen hat, bekommt Doro den ersten Smaragd.

Szene 4 - Die Blechfrau

Doro und der Strohmann laufen weiter und treffen eine Skulptur aus Metall. Mithilfe einer Dose Schmieröl, die sie in der Bauchtasche der Skulptur finden, machen sie es möglich, dass die Skulptur sich wieder bewegt und sie verwandelt sich in eine Blechfrau. Dafür bekommen sie einen zweiten Smaragd. Die Blechfrau erzählt, ihr wurde vorgeworfen, sie hätte kein Herz, und als Doro ihr vom Zauberer von Oz erzählt, entscheidet sie sich, mitzukommen.

Szene 5 - Der Löwe

Plötzlich taucht auf dem gelben Weg ein Löwe auf. Er hinkt etwas, aber versucht, das zu überspielen. Doro schlägt vor, sie kann den Fuß des Löwen untersuchen. Der Löwe hat Angst,



stimmt aber am Ende zu. Doro entfernt einen Splitter aus dem Fuß des Löwen und bekommt dafür den dritten Smaragd. Sie erzählen ihm vom Zauberer von Oz und auch wenn er wenig beeindruckt wirkt und kein Anliegen an den Zauberer zu haben scheint, geht er mit den anderen weiter.

Szene 6 - Das Mohnfeld

Sie kommen auf ein Mohnfeld. Die Blechfrau erzählt, der Pollennebel aus diesem Feld soll hochgiftig sein. Der Löwe glaubt ihr nicht und marschiert durch das Mohnfeld. Plötzlich fällt er in einen tiefen Schlaf. Die Blechfrau will ihn retten, und geht mit in den Nebel. Sofort beginnen ihre Gelenke nach und nach zu blockieren. Der Strohmann will sie retten und läuft hinein, der Pollennebel ist inzwischen so dicht geworden, dass der Strohmann davon high wird. Doro ist erst ratlos, dann erinnert sie sich an die hohen Schuhe, die sie von der Hexe bekommen hat. Damit kann sie über das Feld laufen und den Strohmann retten. Sie wissen nicht, wie sie die anderen retten können. Plötzlich erscheint die Hexe. Sie zaubert und bekommt die Blechfrau wieder in Bewegung. Um den Löwen zu retten lässt sie es schneien, und der Nebel verzieht sich. Die Hexe verschwindet. In diesem ganzen Abenteuer verlieren sie einen Smaragd.



Szene 7 - Das Porzellanland

Doro, der Strohmann, die Blechfrau und der Löwe erreichen das Porzellanland und treffen die Porzellan-Prinzessin, die „nicht mehr alle Tassen im Schrank hat“. Sie kommen ins Gespräch und sie erzählt ihnen, sie schliefe nie. Sie bauen ein Bett für die Prinzessin: der Strohmann stellt auf einem Teller etwas Stroh, der Löwe legt seine Perücke dazu und die Blechfrau ein Paar Blumen.



Die Prinzessin betastet das Bett und legt sich langsam hin. Sie wird schlagartig müde und schläft ein. Doro, der Strohmann, die Blechfrau und der Löwe bekommen einen weiteren Smaragd. Die vier gehen weiter den gelben Weg entlang zum Schloss des Zauberers.

Szene 8 - Der Wald der Kampf bäume



Sie erreichen den Wald der Kampf bäume, wo nur ein Baum steht noch. Der Rest wurde bereits gefällt. Forstarbeiter*in 1 und 2 erscheinen, wollen den letzten Baum fällen. Unter dem Wald steht nämlich ein Smaragd-Reservoir, das Oz mit Energie versorgen kann. Doro ist empört und entscheidet sich, auf den Baum zu klettern. Die anderen kommen dazu und verteidigen den Baum. Die Forstarbeiter*innen wollen Verstärkung rufen, die Blechfrau schlägt eine

Abmachung vor: sie gibt den Forstarbeiter*innen alle Smaragde, die sie haben, wenn sie dem Baum in Ruhe lassen. Die Forstarbeiter*innen sind einverstanden. Die Smaragde, die auf dem Weg gesammelt wurden, verschwinden.



Szene 9 - Vor dem Schloss von Oz

Sie erreichen das Schloss von Oz. Sie sind enttäuscht, dass sie die Smaragde ausgeben mussten und jetzt keine Chance auf eine Audienz mit dem Zauberer haben. Der Löwe erzählt, er wollte auch den Zauberer sehen, weil er immer versucht, mehr zu sein als er ist, und das anstrengend sei. Doro bemerkt, dass das, was sie auf der Reise gewonnen haben viel wertvoller ist als die Begegnung mit dem Zauberer je sein könnte. Plötzlich klopft es gegen das Tor, zweimal, von Innen. Doro klopft dreimal zurück. Mit einem leisen Klick öffnet sich das meterhohe Tor.



Szene 10 - Im Schloss von Oz

Sie betreten gemeinsam den alten und großen smaragdgrünen Saal. In der Mitte des Saals steht ein großer Monitor. Darüber steht: Oz. Sie treten vor den großen Monitor, werden gefilmt und auf den Bildschirm projiziert. Plötzlich erscheint die Hexe. Sie erklärt der Blechfrau, dem Strohmännchen und dem Löwen, sie tragen alles, was sie brauchen, schon mit sich. Die Abenteuer der Reise haben es bewiesen. Doro versteht endlich, dass die Hexe sie benutzt hat, um das Tor des Schlosses zu knacken, und sie bestätigt, dass sie Oz regieren will. Die anderen finden das nicht fair. Strohmännchen fragt die Kinder im Zuschauerraum, ob die Hexe Oz regieren soll. Sie antworten. Dann fragt Doro die Kinder im Zuschauerraum, ob der



Strohmännchen, die Blechfrau und der Löwe Oz regieren sollen. Sie kündigt an: „Von heute an wird es Oz an nichts mehr fehlen! Es hat Erfahrung, Verstand, Löwenmut, Kreativität und vor allem hat es Herz!“. Dann fragt sie die Hexe, wie sie nach Hause kommen soll. Die Blechfrau erklärt ihr, sie würde träumen. Plötzlich verändert sich die Stimmung und der Heißluftballon landet vor dem Schloss. Alle fallen sich



noch einmal in die Arme und verabschieden sich. Doro klettert in den Korb des Heißluftballons. Der Ballon hebt ab. Die anderen rufen und winken zum Abschied. Wind kommt auf. Es blitzt und donnert. Der Ballon entfernt sich und verschwindet schließlich.

Szene 11 – Zu Hause

Der Traum ist zu Ende und wir sind wieder in Doros Zimmer. Es klopft an ihrer Zimmertür. Doro wacht in ihrem Bett auf. Der Papa kommt rein, Doro erzählt ihm von ihrem Traum und von Oz und geht weiter, um es ihren Freunden im Wohnblock weiter zu erzählen. Der Vater findet Stroh im Bett und wundert sich.



Anregungen für den Unterricht:

Zur Vorbereitung

- Die Klasse in drei Gruppen teilen, jede Gruppe soll eine Geschichte erfinden, in dem der Protagonist weit entfernt von Zuhause ist und einen Weg findet, zurückzukehren:
 - ⇒ dank einer guten Idee - also, seiner Klugheit.
 - ⇒ dank seines guten Herzes – also, seiner Großzügigkeit.
 - ⇒ dank seines Mutes.

Jede Gruppe soll eine Geschichte schreiben, und aufgeteilt vor der Klasse lesen.

Durch diese Aufgabe sollen sich die Gruppen damit beschäftigen, was es heißt, klug, großzügig oder mutig zu werden und wie man auf unterschiedlichen Weisen auf eine schwierige Situation reagieren kann.

- Jede*r Schüler*in soll ein Bild malen, in dem er/sie sich ein Computerspiel vorstellt, in dem er/sie selbst in einem fremden Land steht. Wie sieht dieses Land aus? Ist man in einer Stadt oder in der Natur? Ist es Tag oder Nacht? Was für Gegenstände gibt es dort? Hat er andere Spieler, die ihn/sie dabei unterstützen? Gibt es andere Spieler, die gegen ihn oder sie spielen?

Hier werden die Schüler*innen ermutigt, sich auf einer kreativen Weise mit dem Konzept der Fremde zu beschäftigen. Was versteht jemand unter „fremd“? Sind es eher beängstigende Vorstellungen, die aufkommen oder utopische? Wieso?

Spielpraktische Übungen:

⇒ Aufwärmen

Die Schüler*innen laufen im Raum im normalen Tempo. Sie sollen versuchen, immer geradeaus zu laufen und sich auf der Axis zu drehen, wenn sie in eine



andere Richtung gehen wollen (also gezieltes gehen, nicht rumirren). Der Blick ist nach vorn gerichtet, nicht zum Boden.

Der Boden verändert sich: Der/die Leiter*in gibt Anweisungen, und die Schüler*innen sollen versuchen, sich diese Anweisungen vorzustellen und körperlich umzusetzen (wie bewege ich mich, wenn... - gern hinweisen, dass der ganzen Körper in der Bewegung integriert werden kann):

1. Der Boden ist heiß wie ein Strand in einem Sommertag.
2. Der Boden ist voller Glasscheiben.
3. Der Boden ist rutschig wie Eis.
4. Der Boden ist klebrig und man kann nur mit Mühe die Füße hochheben und weiterlaufen.
5. Der Boden ist gummiartig wie ein Trampolin.

Der Raum verändert sich: ähnlich wie zuvor, aber jetzt verändert sich der ganze Raum, nicht nur der Boden, und die Schüler*innen sollen versuchen, mit der Vorstellung zu arbeiten, wie sie sich in einem solchen Raum bewegen können:

1. Der Raum ist so windig, dass man vom Wind ständig gedreht und fast vom Boden gehoben wird.
2. Der Raum ist wie Unterwasser.
3. Der Raum ist aus Götterspeise
4. Der Raum ist voller dicken Schlamms.

Kurze Pause zur Entspannung, und dann...

⇒ **Spiel:** Stell dir vor...

Die Schüler*innen laufen weiter im Raum mit gezielten Richtungen. Wenn der/die Leiter*in einmal klatscht, stoppen sie. Noch einmal klatschen und sie gehen weiter. Nach drei oder vier Stopps machen sie die Augen zu und es kommt die erste Anweisung: »wenn ich klatsche, werdet ihr laufen wie ein Strohmann« und dann



wieder klatschen. Nach eine Minute, wieder klatschen, sie stoppen, Augen zu, dann die zweite Anweisung: »wenn ich klatsche werdet ihr laufen wie eine Blechfrau« und klatschen. Nach eine Minute, wieder klatschen, sie stoppen, dann die dritte Anweisung: »wenn ich klatsche werdet ihr laufen wie ein Löwe« und klatschen. Nach eine Minute, wieder klatschen, sie stoppen.

Danach sollen die Schüler*innen zwei Reihen mit einem Korridor dazwischen bauen, eine Art Laufsteg. Sie laufen einzeln über den Laufsteg als Strohmann. Wenn alle fertig sind, als Blechfrau, und zuletzt als Löwe. Und ein letztes Mal mit derjenigen von den drei Figuren, die ihm oder ihr am besten gefällt. Um die Übung einfacher zu machen, beginnt man an einer Seite und wenn die erste Person von dieser Seite geht, bewegt sich die ganze Reihe in der Richtung aus in die die erste Person gegangen ist, so dass die zweite Person den Platz der ersten übernimmt. Wenn die erste fertig ist, läuft sie los (links und rechts abwechselnd).

Danach kann man gern eine kleine Diskussion über die Figuren machen und welche Eigenschaften sie für jedes Kind haben. Es ist in dieser Übung wichtig zu betonen, dass es nicht darum geht, wer die beste Figur darstellt, sondern um zu erfahren, wie unterschiedlich jedes Kind sich eine Figur vorstellen kann.

Man kann gern die Entwürfe von Kostümdesignerin Nina Wronka als Inspiration nehmen, die im Anhang 1 stehen.

⇒ **Spiel:** Meinungswaage

Für dieses Spiel braucht man die gesamte Klassenbreite. Der/die Spielleiter*in definiert im Voraus eine Wand, die „nein, so bin ich nicht“ oder „nein, das mache ich nicht so“ bedeutet. Die Wand gegenüber bedeutet dann „ja, so bin ich“ oder „ja, so mache ich das“. Dann erklärt er/sie den Schüler*innen die Spielregeln: er/sie wird eine Aussage lesen, und die Schüler*innen sollen sich entsprechend positionieren, wie sie zur Aussage stehen. Zum Beispiel: Liest die/der Spielleiter*in die Aussage: „ich spiele gern allein“, soll jede*r Schüler*in entscheiden, ob er/sie gern allein spielt (Wand „ja“), oder mit Anderen (Wand „nein“). Selbstverständlich



kann man auch jede Position dazwischen nehmen, wie zum Beispiel „ich spiele lieber allein, aber manchmal gern mit anderen“ (also, näher an „ja“ Wand, aber nicht direkt an die Wand), oder „ich spiele genauso gern allein und mit Anderen“ (Mitte des Raumes).

Durch dieses Spiel können sich die Schüler*innen mit sich selbst beschäftigen, indem sie erst überlegen müssen, wie sie zu jeder Aussage stehen. Außerdem erkennen sie, wie unterschiedlich die Menschen sind, und können eine neue Wahrnehmung der anderen entwickeln, indem Gemeinsamkeiten entdeckt werden, die vorher vielleicht nicht bekannt waren.

Auswahl an Aussagen

(im Hinblick auf die Vorbereitung für „Der Zauberer von Oz“, aber andere Aussagen können gern im Spiel integriert werden)

1. Ich spiele gern allein
2. Ich bin lieber Zuhause als in der Schule
3. Ich spiele gern am Computer bzw. Handy bzw. Tablet
4. Ich habe Angst, nicht klug genug zu sein
5. Ich glaube, ich bin eine mutige Person
6. Ich helfe gern anderen Menschen
7. Es beschäftigt mich sehr, was die anderen über mich denken

Zur Nachbereitung

- **Wir erinnern uns...** Noch bevor es ans Fragen geht, können die Schüler*innen ihre Augen schließen und sich daran erinnern, wie der Besuch der Vorstellung war. Dann kann jede*r kurz sagen, was ihr intensivstes Bild aus der Inszenierung war. Dadurch finden sich Anknüpfungspunkte, um ins Gespräch zu kommen. Beim Nachgespräch geht es nie um richtige oder falsche Sichtweisen oder Antworten, sondern um das Beschreiben vom Gesehenen und Erlebten. Gerne dazu auch die eingesetzten theatralen Mittel beschreiben lassen. Was hat wie, warum und wodurch gewirkt?



Fragen zur Diskussion:

- Wie wurden die verschiedenen Figuren auf der Bühne dargestellt?
- Welche Figur hat euch besonders gut gefallen? Wieso?
- Wie kommt Doro zu Oz?
- Was muss sie machen, um nach Hause zurückzukehren?
- Was wollte Doro vom Zauberer von Oz? Und der Strohhalm? Die Blechfrau?
- Und was ist mit dem Löwen? Wollte er nur die Freunde begleiten oder hatte er auch etwas, das er dem Zauberer fragen wollte?
- Schaffen es die Freunde, die Smaragden zu sammeln? Wieso?
- Und was erfahren sie, wenn sie im Schloss des Zauberers ankommen?
- Und was entscheiden sie, nachdem sie erfahren, dass es keinen Zauberer von Oz gibt?
- Und wie kommt Doro wieder nach Hause?

Die Fragen sind immer als eine erste Anregung gedacht und können gern nach Wunsch mit weiteren Fragen vertieft werden. Wenn man zum Beispiel die Frage: „Wie kommt Doro zu Oz“ stellt, kann man „was ist der Unterschied zwischen Oz und dem Haus von Doro“ oder „existiert Oz in der Wirklichkeit?“ weiter fragen. Wie viel Zeit man mit jeder Frage verbringt hängt vom Interesse der Klasse für bestimmten Themen und Situationen ab.

Spielpraktische Übungen:

⇒ **Aufwärmen** – im Kreis, mit einem weichen Ball.

1. Als erstes soll der Ball zweimal im Kreis zirkulieren (also, jede Schüler*in nimmt den Ball, und reicht ihn weiter für die/den nächste*n Schüler*in). Die erste Runde kann langsam beginnen, jede*r darf kurz den Ball wahrnehmen und dann weiter reichen, in der zweiten Runde soll es dann schnell weitergereicht werden.
2. Im zweiten Schritt wird der Ball zwischen den Schüler*innen hin und her geworfen. Regel: derjenige, der den Ball hat, soll erst Blickkontakt mit jemandem



aufbauen und ihm dann erst den Ball zuwerfen. Ohne Eile. Das Ziel ist selbstverständlich, dass der Ball nicht auf dem Boden fällt.

3. Dann wird den Ball weggenommen und die Schüler*innen sollen weiterspielen, als ob der Ball noch da wäre, also, als ob ein unsichtbarer Ball hin und her geworfen würde. Dabei sollen sie darauf achten, dass sie weiterhin den Ball fangen und werfen (als zwei unterschiedliche Bewegungen) und dass sie auch die Beine und Füße bei werfen miteinbeziehen.

4. Wenn das Spiel gut funktioniert, kann man als weitere Entwicklung vorschlagen, dass der Ball sich verändern kann, d. h., ein Ball, der die normale Größe hat, als er gefangen würde, kann wachsen und als einen großen Ball weiter geworfen werden. Variationen sind auch im Gewicht, Temperatur und Material möglich, und man kann auch zum Beispiel den Ball klebrig machen, oder mit Luft füllen, usw. Das hängt nur von der Kreativität der Schüler*innen ab.

⇒ Spiel: Die Abschnitte der Reise

Alle laufen im Raum (gezieltes Gehen, wie vorher beschrieben), mit dem Klatschen sollen alle ein Standbild bauen, also, ohne Bewegungen. Je nach Gruppe kann man versuchen, dass alle Schüler*innen ein Bild gemeinsam bauen, oder lässt jede*n sein/ihr eigenes Bild bauen, unabhängig von den anderen (was einfacher ist). Wichtig ist, dass die Schüler*innen nicht miteinander reden, wenn sie gemeinsam was bauen, sie sollen versuchen, wahrzunehmen, was die andere bauen und sich entsprechend anpassen.

Wenn das Bild fertig ist kann der/die Leiter*in nach Bedarf Fragen stellen, um die Bilder besser zu verstehen. Dann klatscht er/sie nochmal und die Schüler*innen gehen weiter im Raum. Bilder für die Übung:

1: Bei Doro Zuhause.

2: Ankunft im Oz.

3: Auf dem Weg trifft Doro den Strohhmann, die Blechfrau und den Löwen.

4: Das Mohnfeld.



5: Im Porzellanland.

6: Der Wald der Kampf bäume.

7: Im Schloss des Zauberers.

⇒ **Spiel:** Eine Audienz mit dem Zauberer

Jedes Kind stellt sich vor, was er sich vom Zauberer von Oz wünschen würde, wenn er die Chance hätte (hier gern nochmal gemeinsam daran erinnern, was die vier Freunde sich gewünscht haben), und das auf einem Stück Papier schreiben. Alle Papiere werden in einer Kiste gesammelt. Man macht dann einen Kreis und stellt die Kiste in der Mitte, die Schüler*innen treten einzeln vor, nehmen ein Stück Papier von der Kiste und lesen es laut. Nachdem alle Wünsche gelesen wurden, macht man eine kleine Diskussionsrunde darüber, was man sich gewünscht hat, und wie jede*r seinen bzw. ihren Wunsch verwirklichen kann (oder was jeder dazu beitragen kann).



Der Löwe und die Blechfrau auf dem gelben Weg.

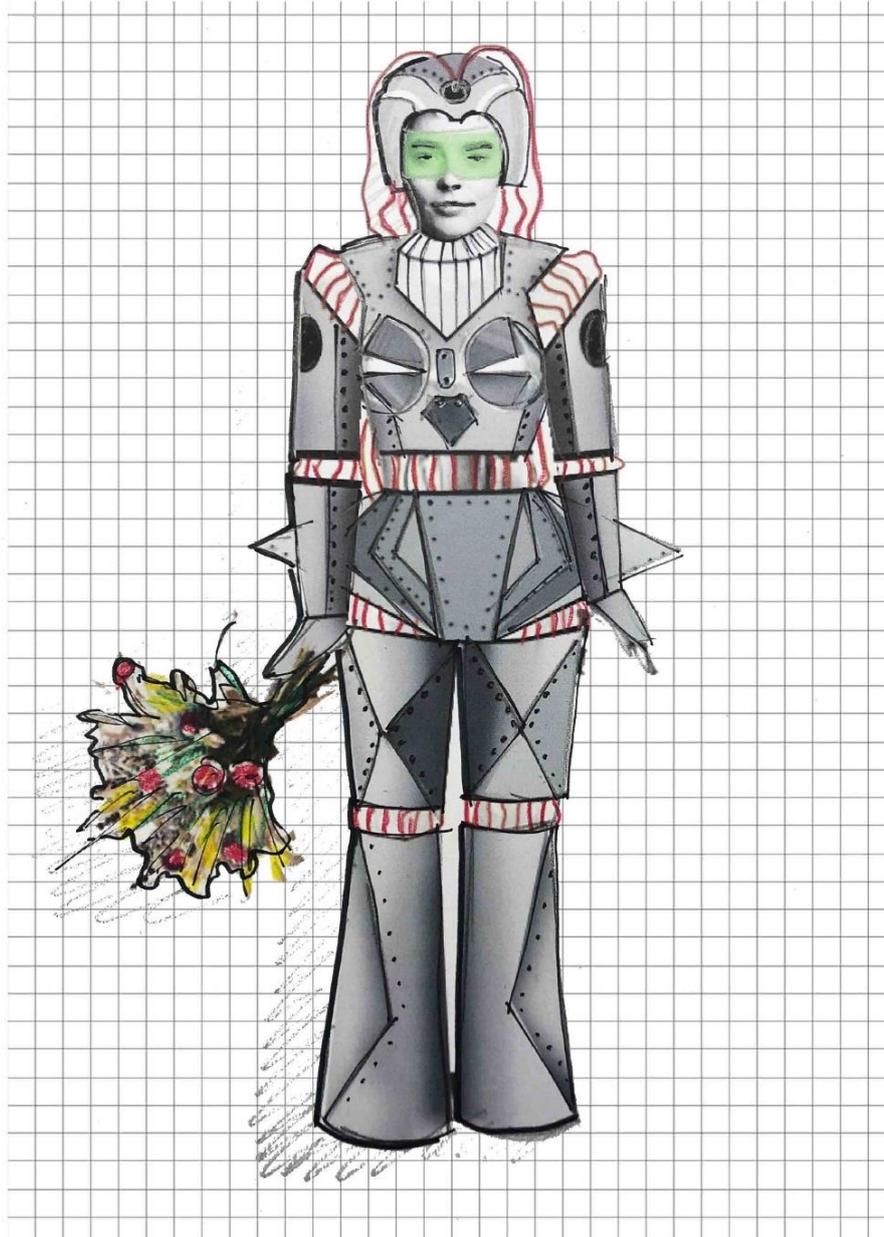


Anhang 1 – Kostümskizze von Designerin Nina Wronka

Der Strohmann



Die Blechfrau



Der Löwe



Anhang 2 – Bilder von der Inszenierung (@Sinah Osner)



Doro in ihrem Zimmer



Das gesamte Ensemble von „Der Zauberer von Oz“



DAS THEATER

Staatstheater Darmstadt



Die vier Reisenden am Mohnfeld



Die Hexe





Die Porzellanprinzessin



Die Blechfrau und der Löwe





Der Strohmann



Der Strohmann und die Blechfrau

