

A G O R A

DAS THEATER DER  
DEUTSCHSPRACHIGEN  
GEMEINSCHAFT BELGIENS

AGORA Theater VoG  
4m Stellwerk 2  
B-4780 Sankt Vith

T: +32 (0)80 22 61 61  
agora@agora-theater.net  
www.agora-theater.net



# KÖNIG LINDWURM

A G O R A  
DAS THEATER DER  
DEUTSCHSPRACHIGEN  
GEMEINSCHAFT BELGIENS  
studibühne köln

TEXT UND REGIE:  
ANIA MICHAELIS

PREMIERE:  
MÄRZ 2018. TRIANGEL. ST. VITH (B)

Ostbelgien

Province  
de Liège  
Culture

FÉDÉRATION



AGORA, DAS THEATER DER DEUTSCHSPRACHIGEN GEMEINSCHAFT BELGIENS. AM STELLWERK 2, B-4780 ST. VITH.  
TEL.: +32 80 22 61 61. AGORA@AGORA-THEATER.NET. WWW.AGORA-THEATER.NET. KÜNSTLERISCHE LEITUNG AGORA: KURT POTHEN.

---

KÖNIG LINDWURM ODER - WIE SCHREIBT MAN EINEN BRIEF?

VON ANIA MICHAELIS NACH DEM MÄRCHEN VON SVEND GRUNDTVIG  
EIN ABENTEUER FÜR ERWACHSENE UND KINDER AB 8 JAHREN

---

Liebe Lehrer:innen, Pädagog:innen und Theaterinteressierte!

»Stellen Sie sich vor, es gäbe ein Zaubermittel, das Kinder aufmerksam zuhören lässt, das ihre Fantasie beflügelt und ihren Sprachschatz erweitert, das sie darüber hinaus befähigt, sich in andere Menschen hineinzusetzen und deren Gefühle zu teilen, das gleichzeitig noch ihr Vertrauen stärkt und sie mit Mut und Zuversicht in die Zukunft schauen lässt.« Prof. Dr. Gerald Hüther (Neurobiologe) Sie werden mit Ihren Kindern die AGORA Inszenierung vom „König Lindwurm“ sehen. In einer kreisrunden Bühne erzählt eine Spielerin das Märchen. Dabei spielt sie alle Figuren, die Erzählerin, die Königin, den König, die alte Frau im Wald, den Lindwurm und die Schäferstochter. In der Inszenierung geht es um Liebe, das Entdecken von Sexualität und das Ringen um Reife. Es geht darum, was es bedeutet zu lieben, sich selbst zu lieben und jemand anderes. Nicht immer ist das einfach. Anders als in vielen Märchen, sieht man in dieser Inszenierung auf einem „Kampfplatz der Liebe“ an der Seite des Helden eine aktive Heldin. Selbstbewusst stellt sich die Schäferstochter den schwierigen Herausforderungen und geht ihren eigenen Weg. Am Ende finden beide zu sich selbst und zur/zum anderen. Und gewinnen so ihr Königreich. In dieser Materialmappe erhalten Sie Impulse für den gemeinsamen Theaterbesuch. Die Mappe ist in zwei Teile gegliedert. Im ersten Teil finden Sie Informationen zur Inszenierung. Der zweite Teil gibt Ihnen spielpraktische Anregungen und Tipps für die eigene Vor- und Nachbereitung. Bei Fragen zu den Aufgabenstellungen oder den Übungsanleitungen können Sie sich gern unter [agora@agora-theater.net](mailto:agora@agora-theater.net) mit uns in Verbindung setzen.

Wir wünschen viel Spaß beim Spielen und Ausprobieren  
und freuen uns auf Ihren Vorstellungsbesuch.

Ania Michaelis, Regisseurin  
Jakob Bertram, Theaterpädagoge des AGORA Theaters  
Dario Köster, Theaterpädagoge des AGORA Theaters  
Katja Wiefel, Theaterpädagogin und Autorin dieser Begleitmappe

---

KÖNIG LINDWURM ODER - WIE SCHREIBT MAN EINEN BRIEF?

ZUR INSZENIERUNG

---

Die Königin will, will, will ein Kind. Beide Rosen isst sie, obwohl ihr die alte Frau im Wald extra gesagt hat, sie soll nur eine nehmen. Die Königin dachte, sie würde vielleicht Zwillinge bekommen - einen Jungen und ein Mädchen. Aber was die Königin in Wahrheit bekommt, das ist ein kleiner Lindwurm. Sofort nach seiner Geburt schlüpft er unter das Bett seiner Mutter. Und dort? Hat er seinen Aufenthalt. Wie Mann werden? Wie Frau werden? Wie lieben? Nur die kluge Schäferstochter lässt sich nicht fressen. Liebe findet statt - dann mischt Ritter Rot die Karten neu und ein Briefwechsel führt zum Kampf um Leben und Tod. »König Lindwurm« ist ein nordisches Märchen. Ein Entwicklungsmärchen, dessen Protagonisten lernen miteinander zu leben. Wie miteinander sprechen? Wie einander lieben? Wie beeinflusst die Elternvorgeschichte die eigene Entwicklung? Die Grausamkeit des Märchens einerseits und die Verletzlichkeit und der kontrollierte Witz der Spielerin auf der anderen Seite bahnen den Weg der Erzählung. Das Bühnenbild zeigt eine kleine Arena: »Kampfplätze der Liebe«. Hier findet das Spiel statt: die Suche nach Liebe, das Aushalten von Liebe, das Durcharbeiten der Wünsche, der Irr- und Abwege und im besten Fall: ein Ankommen. Sei es nur für einen Moment und die Dauer eines Feuerwerks.

Spieldauer: ca. 1 Stunde

Premiere: 1. März 2018

---

ENSEMBLE

---

REGIE UND TEXT:

Ania Michaelis

GRAFIKDESIGN:

Nicolas Zupfer

SPIEL:

Viola Streicher

FOTOS:

Willi Filz

SZENOGRAFIE:

Céline Leuchter

PRODUKTIONSASSISTENZ:

Roland Schumacher

KOSTÜM:

Petra Kather

DRAMATURGIE:

Ulrike Carl

TECHNIK:

Joé Keil/ Gerd Vogel

KÜNSTLERISCHE LEITUNG AGORA:

Kurt Pothen

THEATERPÄDAGOGISCHE BEGLEITUNG:

Katja Wiefel

---

LITERATUR

Bruno Bettelheim: Kinder brauchen Märchen. dtv, Verlagsgesellschaft GmbH & Co. KG, 34. Auflage, München 2017, S. 324-328.

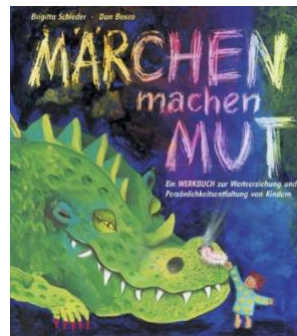
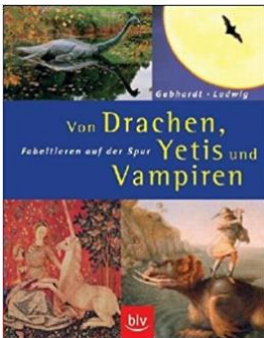
Harald Gebhardt, Mario Ludwig: Von Drachen, Yetis und Vampiren. Fabeltieren auf der Spur. BLV, München 2005.

Wilma Osuji: Die 50 besten Märchenspiele. Don Bosco Medien GmbH, München 2003.

Brigitta Schieder: Märchen machen Mut. Don Bosco Medien GmbH, München 2000.

Karin Wedra, Barbara Greiner-Burkert: Mit Märchen zur Ruhe kommen. Don Bosco Medien GmbH, München 2014.

Linde Koch: Praxisbuch Märchen. Gütersloher Verlagshaus, Gütersloh 2001.



---

VOR DER AUFFÜHRUNG

---

Stimmen Sie sich und die Kinder auf das gemeinsame Theatererlebnis ein. Sprechen Sie darüber. Lassen Sie dabei der Fantasie freien Lauf. Richtig und falsch gibt es nicht. Es geht darum, die Neugier zu wecken, die Beobachtung zu schärfen und Theaterregeln zu besprechen. Nachfolgend finden Sie einige Anregungen.

Sprechen Sie über das Medium Theater.

Fragen:

Wart ihr schon mal im Theater? Was habt ihr gesehen? Was hat euch gut gefallen und was überhaupt nicht? Was ist beim Theater anders als beim Film? Gibt es Regeln, die bei einem Theaterbesuch beachtet werden? Sind Regeln gut? Brauchen wir Regeln? Wo gibt es noch Regeln? Was passiert, wenn man eine Regel bricht?

Unterhalten sie sich über die Inszenierung.

Sprechen Sie über den Titel. Schon die Nennung allein regt die Fantasie an. Zeigen Sie das Plakat. Sammeln Sie Eindrücke und Vorstellung.

Fragen:

Was ist auf dem Plakat zu sehen? Worum könnte es in der Inszenierung gehen? Wie stellt ihr euch den König Lindwurm vor? Wie sieht er aus? Welche Figuren könnten noch vorkommen?

Sprechen Sie über Märchen.

Fragen:

Welche Märchen kennt ihr? Welche Figuren kommen häufig in Märchen vor? Welche Orte kommen häufig in Märchen vor? Welche Gegenstände kommen häufig in Märchen vor? Habt ihr ein Lieblingsmärchen? Was passiert in dem Märchen? Warum mögt ihr es?

Erteilen Sie einen Beobachtungsauftrag.

Eine SchauspielerIn erzählt das Märchen vom König Lindwurm. In der Inszenierung stellt sie verschiedene Figuren dar. Erteilen Sie den Kindern den Auftrag, während der Vorstellung besonders auf die Darstellung der Figuren zu achten.

Fragen:

Welche Figuren werden in der Inszenierung dargestellt? Wie werden die Figuren dargestellt? Welche Requisiten gehören zu den Figuren? Was für Kostüme tragen die Figuren? Kann man gut erkennen, wann welche Figur gespielt wird?

---

DAS MÄRCHEN KÖNIG LINDWURM

---

Es war einmal ein König, der hatte eine wunderschöne Königin. Als sie Hochzeit hatten und in der ersten Nacht zu Bett gingen, war nichts auf ihrem Bett geschrieben; aber als sie aufstanden, war darauf zu lesen, dass sie keine Kinder haben würden. Darüber war der König sehr traurig, aber die Königin noch viel mehr. Sie dachte, es sei doch gar zu schlimm, dass sie gar keinen Erben für ihr Reich haben sollten.

Eines Tages ging sie in tiefen Gedanken und kam an eine abgelegene Stelle. Da begegnete ihr ein altes Weib, das fragte, ob ihr die Königin nicht sagen wolle, warum sie denn gar so traurig sei? Die Königin schaute auf und sagte: »Ach, das hilft mir doch nichts, wenn ich es dir auch sage. Du kannst mir doch nicht helfen.«

»Vielleicht doch«, sagte die Alte und bat die Königin, sie möge es doch sagen. Ja, sie könne es ja sagen: und sie erzählte, wie nach der Hochzeitsnacht auf ihrem Bett geschrieben stand, dass sie keine Kinder haben sollten, und darüber sei sie so sehr traurig.

Da könne sie ihr wohl helfen, sagte die Alte, sie könne schon Kinder bekommen. Am Abend bei Sonnenuntergang solle sie eine Schüssel nehmen und sie umgestürzt in der Nordwestecke des Gartens aufstellen. Am Morgen, bei Sonnenaufgang, solle sie sie wieder wegnehmen. Dann würden zwei Rosen darunter stehen, eine rote und eine weiße. »Nimmst du nun die rote und isst sie, so wird es ein Knabe. Nimmst du aber die weiße, so wird es ein Mädchen. Aber beide zusammen darfst du nicht nehmen.«

Die Königin ging heim und tat, wie die Alte ihr gesagt hatte. Am Morgen, als die Sonne aufging, ging sie auch in den Garten und hob die Schüssel auf, und da standen zwei Rosen, eine rote und eine weiße. Nun wusste sie nicht, welche sie nehmen sollte. Nahm sie die rote, so wurde es ein Knabe, der konnte in einen Krieg kommen und erschlagen werden; und dann hatte sie wieder kein Kind. Also dachte sie, sie wollte lieber die weiße nehmen; dann wurde es ein Mädchen, und das konnte bei ihr zu Hause bleiben und dann heiraten und in einem anderen Reiche Königin werden. Also nahm sie die weiße Rose und aß sie. Aber die schmeckte so vorzüglich, dass sie die rote auch nahm und ass. Denn sie dachte bei sich: »Wenn es Zwillinge gibt, so geht es in einem hin.« Nun geschah es, dass zu dieser Zeit der König im Krieg war, und als die Königin merkte, dass sie schwanger war, schrieb sie ihm und ließ es ihn wissen, und er war sehr glücklich darüber. Es ging nun eine Weile, und als es an der Zeit war, dass sie gebären sollte, gebar sie einen Lindwurm. Kaum war er geboren, so schlüpfte er unter das Bett in die Kammer, und da hatte er seinen Aufenthalt.

Es dauerte wieder eine Weile, und da kam ein Brief vom König, dass er in kurzer Zeit heimkehren werde. Und als der König heimkam und in seinem Wagen vor dem Schlosse anfuhr, und die Königin herauskam, um ihn zu empfangen, da kam auch der Lindwurm und wollte ihn begrüßen. Er sprang an dem Wagen in die Höhe und rief; »Willkommen daheim, Vater!«

»Was!« sagte der König. »Bin ich dein Vater?«

»Ja, wenn du nicht mein Vater sein willst, so mache ich dich und das Schloss kaputt!« Da musste der König ja sagen. Sie gingen ins Schloss, und die Königin musste bekennen, was zwischen ihr und der Alten vorgegangen war.

Einige Tage darauf versammelte sich der ganze Rat und alle Vornehmen und wollten den König in der Heimat willkommen heißen und zum Sieg über seine Feinde beglückwünschen. Da kam auch der Lindwurm und sagte: "Vater, jetzt will ich heiraten!«

»Ja, was glaubst du denn, wer wird dich wohl nehmen?« sagte der König.

»Ja, wenn du mir nicht eine Frau verschaffst, sei sie jung oder alt, groß oder klein, reich oder arm, dann mache ich dich und das ganze Schloss kaputt.«

Da schrieb der König an alle Königreiche, ob jemand seinen Sohn heiraten wolle. Da kam auch eine wunderschöne Prinzessin. Aber es kam ihr kurios vor, dass sie ihren Verlobten nicht eher sehen durfte, als bis sie in dem Saal stand, wo sie getraut werden sollten. Da erst kam der Lindwurm zum Vorschein und stellte sich neben sie.

Der Hochzeitstag ging zu Ende, und sie sollten miteinander in die Kammer. Aber kaum waren sie darin, so fraß er sie auf.

Es verging eine Weile, und dann kam der Geburtstag des Königs. Als da alle bei Tisch saßen, kam der Lindwurm wieder und sagte: "Vater, ich will heiraten!"

Der König sagte: "Was für eine Frau wird dich wohl nehmen wollen?"

»Ja, wenn du mir nicht eine Frau verschaffst, sei sie wie sie will, so fresse ich dich und das ganze Schloss auf!«

Der König schrieb an alle Königreiche, ob jemand seinen Sohn heirate wolle. Da kam wieder eine wunderschöne Prinzessin von weit her. Sie bekam ihren Bräutigam auch nicht zu sehen, bis sie in dem Saal stand, wo sie getraut werden sollten. Da kam der Lindwurm und stellte sich neben sie. Aber als der Hochzeitstag um war und sie in die Kammer kamen, brachte der Lindwurm sie um. Nach einiger Zeit war der Geburtstag der Königin. Da kam der Lindwurm herein, als alle am Tisch saßen, und sagte wieder; »Vater, ich will heiraten!«

»Nun kann ich dir keine Frau mehr verschaffen", sagte der König. "Nun wollen die zwei mächtigen Könige, deren Töchter ich dir zu Frauen gegeben habe, Krieg gegen mich führen. Was soll ich da anfangen?«

»Ach, lass sie nur kommen! Solange du mit mir gut stehst, mögen sie ruhig kommen, und wenn es gleich zehn wären. Aber wenn du mir keine Frau verschaffst, sei sie jung oder alt, groß oder klein, reich oder arm, so mache ich dich und das Schloss kaputt!«

Da musste der König nachgeben, aber er war sehr unglücklich. Da war ein alter Mann, der war Schäfer beim König. Er hatte ein Häuschen im Wald und auch eine Tochter. Zu dem ging der König hin und sagte: »Hör, lieber Mann, willst du deine Tochter nicht meinem Sohn zur Frau geben?«

»ein, das kann ich nicht; denn einmal habe ich nur das eine Kind, um in meinem Alter für mich zu sorgen, und außerdem wird der Prinz, wenn er so schöne Prinzessinnen nicht schont, auch meine Tochter nicht schonen, und das wäre sündhaft!«

Aber der König wollte sie haben, und der Alte musste sich darein fügen. Der alte Schäfer ging heim und erzählte alles seiner Tochter. Sie wurde sehr traurig und ging in tiefen Gedanken in den Wald. Wie sie so ging, begegnete sie einer alten Frau, die wollte auch in den Wald, um Beeren und Holzäpfel zu pflücken. Sie hatte einen roten Rock und eine blaue Jacke an. »Warum bist du

denn so traurig?« fragte sie. »Ich habe wohl Grund, traurig zu sein, aber es hat keinen Wert, wenn ich es dir sage, denn du kannst mir doch nicht helfen.«

»Vielleicht doch«, sagte sie. »Erzähl mir nur!«

»Also, ich soll den Königssohn heiraten, der ist aber ein Lindwurm. Er hat schon zwei Prinzessinnen umgebracht, und ich weiß gewiss, dass er mich auch umbringen wird!«

»Ach, wenn du auf mich hören willst, könnt dir geholfen werden«, sagte die Alte. Das Mädchen wollte gern ihren Rat hören. »Wenn die Trauung vorbei ist, und du in die Kammer gehst, so musst du zehn Hemden anhaben. Hast du nicht so viel, so musst du sie leihen. Dann musst du einen Kübel voll Lauge und einen Kübel voll süßer Milch verlangen und einen Arm voll Ruten. Und das soll in die Kammer gebracht werden. Wenn er nun hereinkommt, wird er sagen: Schön Jungfrau, zieh dein Hemd aus! Dann musst du sagen: König Lindwurm, zieh deine Haut aus! Und das werdet ihr zueinander sagen, bis du neun Hemden ausgezogen hast und er neun Häute. Dann hat er keine Haut mehr, aber du hast noch ein Hemd an. Dann musst du ihn nehmen, er ist dann nichts anderes als ein blutiger Fleischklumpen, und die Ruten in die Lauge tauchen und ihn so lange damit schlagen, bis er fast in Stücke fällt. Dann musst du ihn in der süßen Milch baden und in die neun Hemden wickeln und in den Arm nehmen. Aber dann wirst du einschlafen, wenn es auch nur für kurze Zeit ist.«

Das Mädchen dankte für den guten Rat; aber Angst hatte sie trotzdem, denn es war doch ein arges Unterfangen mit einem so unheimlichen Tier.

Der Hochzeitstag war da, und in einer großen und prächtigen Karosse kamen da zwei Damen gefahren, die das Mädchen mit dem Brautstaat schmücken sollten. Sie wurde ins Schloss und in den Saal geführt. Der Lindwurm kam und stellte sich neben sie, und sie wurden getraut. Es ging gegen Abend, und sie sollten ins Brautbett. Da verlangt die Braut einen Kübel voll Lauge und einen Kübel voll süßer Milch und die Ruten. Die Herren lachten sie aus, das sei Bauernaberglaube und Einbildung, aber der König sagte, man solle ihr geben, was sie verlange. Und sie bekam es. Bevor sie die Kammer betrat, zog sie die neun Hemden an, außer dem einen, das sie schon anhatte.

Als sie in die Kammer kamen, sagte der Lindwurm: »Schön Jungfrau, zieh dein Hemd aus!« Da sagte sie »König Lindwurm, zieh deine Haut aus!«

Und so ging es weiter, bis sie neun Hemden ausgezogen hatte und er neun Häute. Das fasste sie wieder Mut, denn er lag am Boden und konnte sich kaum rühren, und das Blut lief an ihm herunter. Da nahm sie die Ruten und tauchte sie in die Lauge und schlug ihn so stark sie konnte und so lange, als nur irgendein Zweig von den Reiseren noch da war. Dann tauchte sie ihn in die süße Milch und wickelte ihn in die neun Hemden und ging ins Bett und legte ihn in ihren Arm. Dann schlief sie gleich ein, aber es war spät. Als sie wieder aufwachte, lag sie im Arm eines schönen Königssohnes.

Der Morgen kam. Niemand traute sich, zur Tür der Kammer hineinzusehen, denn sie dachten alle, es sei ihr ergangen wie den beiden ersten. Da wollte der König hineinsehen, und als er die Tür öffnete, rief sie: »Komm nur herein. Es steht alles gut!«

Er ging hinein und war voller Freude, holte die Königin und alle anderen. Und da war ein großes Glückwünschen über dem Brautbett, wie noch niemals eines gewesen ist. Sie standen gleich auf und gingen in ein anderes Gemach, wo sie angekleidet wurden, denn in dieser Kammer sah es gräulich aus. Dann wurde aufs Neue Hochzeit gehalten mit Prunk und Freude, und der König und die Königin



hatten die junge Königin sehr gern. Sie wussten gar nicht, was sie ihr alles zuliebe tun sollten, weil sie ihren Lindwurm erlöst hatte.

Nach einiger Zeit wurde sie schwanger; aber da war wieder Krieg, und der alte König und König Lindwurm mussten ins Feld ziehen. Ihre Zeit kam, und sie gebar zwei schöne Knaben.

Um diese Zeit war Ritter Rot am Hofe. Der sollte dem König einen Brief überbringen, dass sie zwei schöne Knaben hatte. Er reiste eine Strecke weit, dann machte er den Brief auf und schrieb stattdessen, dass sie zwei junge Hunde geboren hätte. Der König bekam den Brief und war sehr traurig, denn er fand es wunderlich, dass sie junge Hunde geboren hatte. Er hatte eher einen Lindwurm oder so etwas erwartet. Er schrieb zurück, sie sollten die Geschöpfe bis zu seiner Heimkunft leben lassen, wenn sie überhaupt leben könnten. Diesen Brief sollte Ritter Rot heimbringen; aber als er ein Stück weit gereist war, machte er auch diesen Brief auf und schrieb einen anderen, sie sollten die Königin mitsamt den Kindern verbrennen.

Über diesen Brief war die alte Königin sehr traurig, denn sie hatte die junge Königin sehr gern. Bald darauf kam ein Brief vom König, wann er heimkommen werde. Da bekamen sie Angst und wussten nicht, was sie tun sollten, denn die alte Königin konnte es nicht übers Herz bringen, sie verbrennen zu lassen. Die Kinder ließ sie einer Amme überbringen, denn sie dachte, der König könne doch vielleicht besseren Sinnes werden, wenn er erst zu Hause wäre. Der Königin gab sie Essen mit und etwas Geld und hieß sie in den Wald gehen.

Sie ging in den Wald und wanderte einen Tag und noch einen Tag und war in großer Not. Da sah sie einen großen Berg und stieg hinauf, ohne anzuhalten. Oben auf dem Berg waren drei Bänke, und sie setzte sich auf die mittlere und presste sich die Milch aus den Brüsten, denn sie war sehr gequält, weil sie ihre Kinder nicht mehr hatte.

Da kamen zwei große Vögel und setzten sich rechts und links neben sie. Es waren ein Schwan und ein Kranich, und sie presste ihnen die Milch in den Schnabel, so nah saßen sie bei ihr. Und wie sie so dasaß, wurden sie auf einmal zu den zwei schönsten Prinzen, die man sich denken kann, und der Berg wurde zum schönsten Königsschloss, das man sehen kann, mit Gefolge und Getier und Gold und Silber und allem, was dazugehörte. Sie waren so verzaubert gewesen, dass sie niemals erlöst werden konnten, wenn sie nicht Milch von einer Königin tranken, die zuvor zwei Knaben geboren hatte.

Sie ging dann mit den beiden, mit König Schwan und König Kranich. Und der eine wollte sie heiraten und der andere auch, denn sie hatte ja beide erlöst.

Inzwischen kam König Lindwurm heim und fragte nach der Königin. »Freilich«, sagte die alte Königin, »du hast gerade noch nötig, dass du nach ihr fragst! Du bist mir der Rechte! Du hast nichtmehr daran gedacht, dass sie dich aus deinem großen Elend erlöst hat! Du hast es fertig gebracht, zu schreiben, wir sollten sie und die Kinder verbrennen! Schämen sollst du dich!«

»Nein«, sagte König Lindwurm, »ihr habt mir geschrieben, sie hätte zwei junge Hunde geboren, und ich habe euch geschrieben, ihr solltet die Geschöpfe leben lassen, bis ich heimkäme.«

Da redeten sie lang hin und her, bis sie dahinterkamen, dass Ritter Rot Verrat geübt hatte. Da wurde er festgenommen und musste gestehen. Und man sperrte ihn in ein mit Nägeln beschlagenes Fass und spannte vier Pferde davor, und die rannten mit ihm über Berg und Tal. Der König war voller Trauer um seine Frau und seine Kinder, als er erfahren hatte, dass es zwei schöne Knaben waren. Die

alte Königin sagte zu ihm: »Sei nur ruhig! Die Kinder sind gut aufgehoben, denn sie sind bei Ammen untergebracht. Aber wie es ihr geht, das weiß ich nicht, denn ich habe ihr etwas Essen und etwas Geld geben lassen und sie in den Wald gehen heißen, und seitdem haben wir nichts mehr von ihr gehört.«

Da befahl der König, man solle die Kinder zurückholen, und nahm etwas Essen und etwas Geld und ging in den Wald, um sie zu suchen. Er wanderte zwei Tage lang und drei Tage lang und suchte nach ihr, aber er fand sie nicht.

Da kam er schließlich an das Schloss im Wald. Als er Leuten begegnete, fragte er sie, ob sie nicht eine fremde Jungfrau im Wald hätten gehen sehen. Aber sie hatten niemand gesehen. Da wollte er in das Schloss hineingehen und sehen, was für Königsleute darin wohnten. Er ging hin und trat ein.

Gerade als er hineinkam, sah er sie, und sie sah ihn auch. Aber sie hatte Angst, weil sie dachte, er suchte sie, um sie zu verbrennen, und sie lief davon. Die beiden Prinzen kamen herein, und sie kamen ins Gespräch miteinander und wurden recht gute Freunde. Sie luden ihn zum Mittagessen ein. Da sagte er, sie hätten da eine schöne Jungfrau, wo sie denn her sei?

Sie antworteten, ja, sie sei sehr lieb, sie hätte sie beide befreit. Da wollte er wissen, von was sie sie befreit hätte, und sie erzählten ihm die ganze Geschichte. Da sagte er, er könne sie auch gut leiden, ob sie nicht ein Übereinkommen treffen könnten? Man könne ihr vielleicht heimlicherweise das Mittagessen versalzen, und der, den sie dann auffordern würde, er solle ihr zutrinken, der solle sie bekommen. Damit waren die Prinzen wohl zufrieden, denn so konnten sie auch gleich entscheiden, wer von ihnen beiden sie bekommen sollte, denn sie glaubten nicht, dass sie den Fremden auffordern würde, ihr zuzutrinken. Sie gingen zum Mittagessen und da sagte sie: »Mir kommt das Essen so versalzen vor:

König Schwan sitzt nah bei mir,  
König Kranich ist gut mit mir,  
König Lindwurm trinkt mit mir.«

Gleich nahm er die silberne Kanne zur Hand und trank auf ihr Wohl, und die anderen tranken auf ihre eigenes Wohl. Und dann mussten die anderen auf sein und ihr Wohl trinken, obgleich sie nicht zufrieden waren. Da erzählte König Lindwurm ihnen, wie sie ihn erlöst habe, bevor sie sie erlöste; also stünde er ihr am nächsten. Darauf sagten die beiden Prinzen, das hätte er ihnen vorher sagen sollen, dann hätten sie sie ihm überlassen. Aber er sagte, das hätte er nicht so sicher wissen können. Dann zog König Lindwurm mit der Königin heim, und die Kinder waren inzwischen auch heimgeholt worden.

König Schwan behielt das Schloss im Wald und holte sich eine Prinzessin aus einem anderen Königreich. Und König Kranich ging in ein anderes Land und verheiratete sich dort. So hatte jeder von ihnen etwas. König Lindwurm und seine Königin standen in hohen Ehren ihr Leben lang. Sie waren sehr glücklich und hatten viele Kinder.

Als ich das letzte Mal dort war, bekam ich ein zinnernes Butterbrot in einem Sieb angeboten.

*Klara Stroebe: Nordische Volksmärchen. Jena 1915, Teil 1, Nr. 8. (AT 433B, Dänemark, Fureby-Nordjütland)*

---

## SPIEL MIT DEM MATERIAL PAPIER

---

Dauer: 15 min

Material: A4 Papier

Ziel: Fantasie anregen, Verfremdung als Theatermittel kennenlernen

Nicht immer werden die Dinge im Theater 1:1 dargestellt. In der Inszenierung vom König Lindwurm wird mit Objekten und Material auf unterschiedliche Weise gespielt. Zentrales Element ist z.Bsp. eine große Kiste, die auch mal als Pferd, als Bett, als Schloss, als Bank benutzt wird.

Spielen Sie mit dem Material Papier.

Zeigen Sie den Kindern ein Blatt Papier. Sprechen Sie kurz darüber, wie Papier hergestellt wird, warum Papier hergestellt wird, wie man es nutzt. Verwenden Sie nun das Papier so, als ob es etwas anderes wäre. Beispielsweise wird aus dem Papier ein Fernrohr, oder ein Mikrophon. Lassen Sie die Kinder raten. Anschließend kann jedes Kind selbst ein Blatt Papier in etwas anderes verwandeln. Die anderen raten.

Die Kinder können darauf achten, wie das Material Papier in der Inszenierung eingesetzt wird und welche Requisiten noch verwendet werden.

---

## COLLAGE VOM LINDWURM

---

Dauer: 45 min

Material: Zeichenkarton A3, farbiges und gemustertes Papier, Zeitschriften, Fundsachen, Kleber, Stifte, Schere

Ziel: Fantasie anregen, Kreativität fördern, Darstellen und Gestalten

Der Bezeichnung nach ist ein Lindwurm ein schlangenartiges Fabelwesen mit zwei oder mehr Beinen. Er hat kleine oder keine Flügel und ähnelt einem Drachen. Alle Kinder stellen gemeinsam einen Lindwurm dar. Überlegen Sie zunächst mit den Kindern, wie ein Lindwurm aussehen könnte. Probieren Sie dann alle gemeinsam, einen Lindwurm darzustellen. Der Lindwurm kann schlafen, gehen, brüllen, schleichen ... Lassen Sie die Kinder eine Collage gestalten. Im Anschluss gestaltet jedes Kind eine Collage vom Lindwurm. Als Material können Zeitschriften, gemusterte Papiere, Stoffe und diverse Fundsachen genutzt werden. Stellen Sie die Bilder aus.

---

Nach der Aufführung

---

Nehmen Sie sich Zeit für ein Gespräch mit den Kindern. Viele interessante Themen und Fragen stecken in der Inszenierung. Erinnern Sie sich gemeinsam zurück an das Gesehene. Auch hier gilt, dass es kein Richtig und kein Falsch gibt. Spontaneität ist gefragt. Die Kinder äußern eigene Eindrücke, hören die Meinung und Ideen der anderen, entdecken Neues und können so Gesehenes verarbeiten. Die folgenden Spiele und Fragen sollen als Anregung verstanden werden, den Theaterbesuch in der einen oder anderen Weise nachklingen zu lassen.

Sammeln Sie Eindrücke.

Alle sitzen im Kreis und schließen die Augen und erinnern sich an die Inszenierung. Alles, was dabei in den Kopf kommt, ist gefragt (Bilder, kleine Szenen, Requisiten, Kostüme, Farben, Töne, Stimmungen, Licht, Worte usw.). Die Augen werden wieder geöffnet. Ein Ball wird geworfen und dabei eine Situation oder ein Eindruck zur Inszenierung gerufen. Jedes Kind sollte mindestens ein Mal zu Wort kommen.

Regen Sie Diskussionen an.

Geben Sie Raum für den Austausch über das Gesehene. Auch hier gibt es kein richtig und kein falsch. Jeder setzt das, was er sieht in Bezug zu eigenen Erfahrungen. Die eigene Meinung resultiert aus der subjektiven Wahrnehmung. Nachfolgend finden Sie eine mögliche Auswahl an Fragen, um ins Gespräch zu kommen. Fragen zu den Figuren: An welche Figuren erinnert ihr euch? Welche Requisiten könnt ihr den jeweiligen Figuren zuordnen? Wie wurden die Requisiten eingesetzt? Welche Kostüme hatten die Figuren an? Welche Charakterzüge hatten die Figuren? Könnt ihr euch an bestimmte Sätze oder Aussprüche der Figuren erinnern? Welche Beziehung hatten die Figuren untereinander? Wie wurden die Figuren dargestellt? Welche Figur findet ihr gut? Was genau gefällt euch an dieser Figur?

Fragen zur Inszenierung:

Worum geht es in der Inszenierung? An welche Situationen erinnert ihr euch? Wie wurden die Situationen spielerisch umgesetzt? Was hat euch am besten gefallen und was gar nicht? Was fandest Du lustig, traurig, langweilig, eklig, grausam, schön, hässlich? Was genau hat Deine Empfindung hervorgerufen? Welche Zeitspanne umfasst die Handlung? Woran erkennt man, dass wieder ein Jahr vergangen ist? Wie geht die Inszenierung zu Ende? Hat euch der Schluss gefallen? Hätte die Inszenierung auch anders ausgehen können?

---

HANDLUNG MIT SPIELSACHEN NACHSPIELEN

---

Dauer: 45 min

Material: Spielsachen der Kinder

Ziel: Gesehenes vertiefen, Kreativität entwickeln, Handlung nacherzählen und nachspielen

Bitten Sie die Kinder, ein Spielzeug von zu Hause mitzubringen. In der Inszenierung tauchen einige Requisiten auf. Neben verschiedenen Kopfbedeckungen

werden unter anderem Spielsachen genutzt. Mit ihnen wird die Handlung erzählt und sie dienen der Spielerin, in verschiedene Rollen zu schlüpfen.

Erzählen Sie gemeinsam die Geschichte vom „König Lindwurm“ nach. Ein Gegenstand (z.Bsp. Ball) wird weitergereicht. Wer den Gegenstand hat, darf ein Stück erzählen. Jedes Kind ist mindestens ein Mal an der Reihe. Am Ende ist die Geschichte erzählt. Tipp: Interessant ist es, wenn man mitten im Satz abbricht und ein anderer weitererzählen muss.

Lassen Sie Gruppen von drei bis fünf Kindern eine kleine Szene entwickeln. Jede Gruppe wählt eine Situation aus der Inszenierung und spielt diese mit den mitgebrachten Spielsachen nach. Das Spiel beginnt mit den Worten: „So und zwar genau so hat sich die Geschichte zugetragen.“

Die Kinder zeigen die selbstentwickelten Szenen.

---

#### DIE FIGUREN AUS DEM STÜCK (AB 9 JAHREN)

---

Zeit: 45 min

Material: Papierbögen A2, Stifte, Malkreide

Ziel: Kreativität entwickeln, Gesehenes vertiefen und damit weiterarbeiten

Erinnern Sie sich gemeinsam an die Figuren der Inszenierung. Bilden Sie fünf Kleingruppen. Jede Gruppe bekommt Fragen zu einer Figur und findet Antworten. Die Antworten werden auf einem großen Papierbogen als Wandzeitung oder Mind-Map zusammengefasst.

##### Fragen zum alten König:

Wie wurde er dargestellt? Welche Requisiten kannst du dem alten König zuordnen? Welches Kostüm trug er? Welchen Charakter hatte er? Kannst du dich an bestimmte Sätze oder Aussprüche von ihm erinnern? Wo genau war der alte König? Wie hat sich der König dort verhalten? Wie wird das dargestellt? Wofür kämpft der alte König? Hätte der König sich anders verhalten können? Wofür würdest Du kämpfen?

##### Fragen zur alten Königin:

Welche Requisiten kannst du der Königin zuordnen? Welches Kostüm trug sie? Welche Charakterzüge hatte sie? Kannst du dich an bestimmte Sätze oder Aussprüche erinnern? Was genau hat sich die Königin gewünscht? Hat sie es bekommen? Wie hat sie es bekommen? Was genau hätte die Königin anders machen können? Hast du schon mal etwas unbedingt gewollt? Was genau war das? Was hast du oder hättest du dafür getan, um es zu bekommen?

##### Fragen zum Lindwurm:

Wie wurde er dargestellt? Welche Requisiten kannst du ihm zuordnen? Welchen Charakter hatte er? Kannst du dich an bestimmte Sätze oder Aussprüche von ihm erinnern? Wie könnte seine Kammer ausgesehen haben? Wie ging es ihm in seiner Kammer? Was wünscht er sich? Bekommt er es? Wie bekommt er es? Warum hat er die Prinzessinnen gefressen? Warum war er zur Schäferstochter anders? Was hat sich durch die Begegnung mit der Schäferstochter verändert? Warum verwandelt er sich? Wie verwandelt er sich? Wie wird dies dargestellt? Gab es eine Situation, in der du dich verwandeln wolltest? Welche Situation war das? Wie hättest du dich verwandeln wollen? Was hast du stattdessen getan? Fragen zur Schäferstochter: Welche Requisiten kannst du der Schäferstochter zuordnen?

Welches Kostüm trug sie? Welche Charakterzüge hatte sie? Kannst du dich an bestimmte Sätze oder Aussprüche erinnern? In welchem Konflikt befindet sich die Schäferstochter? Wie wurde dieser dargestellt? Welche Fragen stellt sie sich? Welche Lösungsmöglichkeiten findet sie? Für welche entscheidet sie sich? Hast du auch schon mal eine knifflige Situation erlebt? Was für eine Situation war das? Wie hast du versucht, diese Situation zu lösen? Welche Lösung hast du gefunden?

#### Fragen zu Ritter Rot:

Was erfährst du über Ritter Rot? An welche Situation mit Ritter Rot erinnerst du dich? Wie wurde diese spielerisch umgesetzt? Welche Requisiten wurden dabei benutzt? Was schreibt die junge Königin? Was liest König Lindwurm? Was antwortet König Lindwurm? Was liest die Königin? Wie kam es zu den Missverständnissen? Hatte der Ritter Rot etwas damit zu tun? Wie wird das Missverständnis aufgelöst? Was ist ein Missverständnis? Wie kommt es zu einem Missverständnis? Bist du schon missverstanden worden? Was ist da genau passiert? Was hast du getan oder hättest du tun können, um das Missverständnis zu klären?

Die Kinder präsentieren die Arbeitsergebnisse.

---

#### DER TRICK VOM RITTER ROT

---

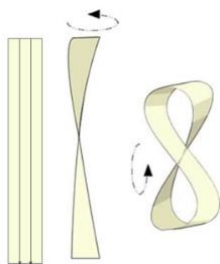
Zeit: 15 min

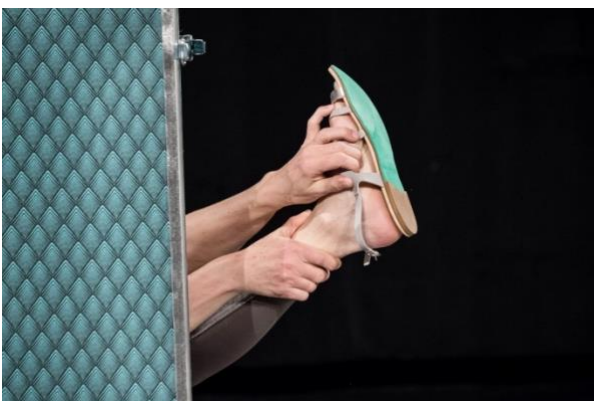
Ziel: den Trick verstehen

Material: Kleber, Schere, Bleistift, Lineal, A3 Papier

Basteln Sie mit den Kindern ein Möbiusband.

Ein ca. 9 cm breiter Streifen wird von einem A3-Papier abgeschnitten. Im Abstand von 3 cm werden zwei Linien auf Vorder- und Rückseite gezeichnet. Die beiden Enden werden mit Kleber bestrichen und zu einem Ring zusammengefügt. Der Papierstreifen muss vorher einmal verdreht werden. Dann beginnt man entlang der Linie zu schneiden. Das Band zerfällt in zwei ineinander verschlungene Ringe. Einer davon ist wieder ein Möbiusband.





**A G O R A**

**DAS THEATER DER  
DEUTSCHSPRACHIGEN  
GEMEINSCHAFT BELGIENS**

**AGORA Theater VöG  
4m Stellwerk 2  
B-4780 Sankt Vith**

**T: +32 (0)80 22 61 61  
agora@agora-theater.net  
www.agora-theater.net**





ÜBER ANIA MICHAELIS

Ania Michaelis ist in Ostwestfalen geboren, in Westfalen und Westberlin aufgewachsen. Sie studierte Schauspiel und Theaterpädagogik an der Schule Totales Theater (CH). Seit 1989 lebt sie in Ostberlin, seit 1999 inszeniert sie. Von 2009 bis 2012 war sie die Künstlerische Leiterin des Theaters o.N. in Berlin. Von 2011 bis 2015 leitete sie als Oberspielleiterin am tjg. theater junge generation in Dresden die Sparten Schauspiel und Puppenspiel. Ania Michaelis folgt dem Gedanken, dass sich alle kulturellen Konstruktionen wie Politik, Religion, Wissenschaft und Recht ursprünglich aus spielerischen Verhaltensweisen entwickelt und im Laufe der Zeit verfestigt und institutionalisiert haben. Diese Konstruktionen als solche erkennen, kann nur der denkende und spielende Mensch. Ihre Arbeiten widmen sich dem „homo ludens“ und verschreiben sich der Lust am Spiel. Ästhetisch erforscht sie den Raum zwischen Schauspiel, Objekt- und Musiktheater. Seit 2015 arbeitet sie als freie Regisseurin, vorrangig für das AGORA Theater. 2015: »Die Geschichte eines langen Tages«, 2018: »König Lindwurm oder – Wie schreibt man einen Brief?«, 2019: »Hannah Arendt auf der Bühne«, 2021: »Das Geheimnis der wilden Gans«.

ÜBER VIOLA STREICHER

Geboren in: ... da kommen Sie selbst drauf, achten Sie einfach auf den Dialekt, den ich als König Lindwurm spreche. Studium: ... außerdem können Sie beim Zuschauen ebenfalls mein Diplom raten. Es ist ganz einfach und so einfach auch wieder nicht ... In dem abenteuerlichen nordischen Märchen erzähle ich von Irr- und Umwegen der Liebe, des Lebens und den Überraschungen, die auch eine Chance sein können. Es geht um Missverständnisse, die tagtäglich auf uns lauern und denen meine Mitspieler:innen – die ich auch alle selbst spiele – manchmal mit Humor begegnen, manchmal führen sie auch zu einem Spiel um Leben und Tod.

Neugierig? Ich liebe es zu spielen, seit 20 Jahren bei der Agora, und bei jedem Stück lerne ich etwas Neues dazu, mal ist das Tuba spielen, mal Gebärdensprache, eine anderes mal mit High Heels tanzen. In diesem Fall war es mit dem Lindwurm, einer Playmobilfigur zu spielen. Das Agora- Ensemble ist, wenn es sowas wie »Heimat« gibt, meine Theaterheimat. Wir sind ja auf Tournee, so ist also meine Heimat on the road. In König Lindwurm gibt es eine Königin. Sie will, will, will ein Kind ... Im Leben habe ich eine Tochter und einen Sohn und ich freue mich über und sehne mich zurück nach deren umfassender und bedingungsloser Neugier.

IN KOPRODUKTION MIT:

studiobühne köln

MIT FREUNDLICHER UNTERSTÜTZUNG VON:

---

ÜBER AGORA - DAS THEATER DER DEUTSCHSPRACHIGEN GEMEINSCHAFT BELGIENS

---

Das AGORA Theater wurde 1980 in der kleinen Stadt St.Vith in der Deutschsprachigen Gemeinschaft Belgiens von Marcel Cremer als Amateurtheater auf einem Fußballplatz gegründet. Heute spielt das professionelle Ensemble seine vielfach ausgezeichneten Inszenierungen für Kinder, Jugendliche und Erwachsene in Theatern und auf Festivals in ganz Europa.

Das mehrsprachig arbeitende Theater ist eine Institution der Grenz-Erfahrung. Es verhandelt permanent die Verbindungen und Differenzen zwischen Identität und Pluralität; zwischen Land und Stadt, und auch zwischen Kinder- und Jugendtheater einerseits und »Abendprogramm« andererseits.

AGORA macht grenz- und sprachenübergreifendes (Volks-)Theater und sucht auf der Bühne als öffentlichem Platz nach den Möglichkeiten des Handelns in unserer Zeit - stellt sich und den Zuschauer:innen also die Frage: »Was tun?«

<http://www.agora-theater.net/>

---

ANSPRECHPARTNER:

Dario Köster  
[dario.koester@agora-theater.net](mailto:dario.koester@agora-theater.net)  
+32 (0)467 712 242

Jakob Bertram  
[jakob.bertram@agora-theater.net](mailto:jakob.bertram@agora-theater.net)  
+49 (0)178 1342525