



**BRÜDER GRIMM
FESTSPIELE HANAU**

Tischlein, deck dich!

Ein Musical von Wolfgang Adenberg & Marian Lux

Pädagogische Mappe

Für Jugendliche von 10 bis 16 Jahren | Klassen 5 bis 10

Themen: Populismus • Fake News • Freiheit • Gesellschaft

Einführung für Lehrerinnen und Lehrer

Diese Mappe begleitet Sie bei der Vorbereitung des Theaterbesuchs. Sie bietet Materialien, die den Jugendlichen helfen, das Musical tiefer zu verstehen und kritisch über seine Themen nachzudenken.

Die Musicalfassung von Wolfgang Adenberg (Buch & Liedtexte) und Marian Lux (Komposition) unter der Regie von Tristan Braun greift den klassischen Märchenstoff auf und stellt ihn in einen hochaktuellen Kontext: Populismus, Fake News, politische Manipulation – und die Frage, was Freiheit wirklich bedeutet.

Wichtig:

Diese Mappe ist für eine breite Altersspanne von 10 bis 16 Jahren konzipiert. Die Altersgruppen unterscheiden sich erheblich in ihrer kognitiven Entwicklung, ihren Lebenserfahrungen und ihren Reflexionsfähigkeiten. Deshalb enthält diese Mappe bei jedem Thema zwei Stufen:

Für Jüngere

Einfachere Sprache, spielerische Zugänge, konkrete und persönliche Fragen.

Geeignet für Klasse 5–7 (10–12 Jahre).

Für Ältere

Abstraktere Aufgaben, analytisches und kritisches Denken, gesellschaftliche Kontexte.

Geeignet für Klasse 8–10 (13–16 Jahre).

Sie beurteilen, was für Ihre Jugendlichen passt. Es ist auch möglich, beide Stufen einzusetzen – zum Beispiel wenn die Klasse sehr gemischt ist oder wenn Sie Differenzierung in Kleingruppen planen. Manche Aufgaben lassen sich auch als Einstieg (jüngere Version) und Vertiefung (ältere Version) nacheinander nutzen.

Hinweis zur Social-Media-Aufgabe:

Diese Aufgabe ist nur für Jugendliche ab 13 Jahren gedacht – entsprechend den Altersgrenzen der gängigen Plattformen wie Instagram und TikTok.

Hinweis für Lehrerinnen und Lehrer – Aufgaben für Ältere (Klasse 8–10)

Die Aufgaben für Ältere sind als Impulse gedacht – nicht als starre Schreibaufträge. Jugendliche dieser Altersgruppe arbeiten oft engagierter, wenn sie die Ergebnisse gemeinsam erarbeiten und diskutieren, anstatt alleine etwas aufzuschreiben. Sie entscheiden als Lehrkraft, welche Methode am besten zu Ihrer Klasse und zum jeweiligen Zeitpunkt passt.

Mögliche Methoden (Auswahl):

- **Diskussion in Kleingruppen:** Jugendliche besprechen die Fragen in 3-4er-Gruppen und präsentieren ihre Kernpunkte im Plenum.
- **Murmelgruppe:** Kurzer, spontaner Austausch in 2-3er-Gruppen für 1-2 Minuten – ohne Präsentation. Dient dazu, erste Gedanken zu aktivieren und alle ins Gespräch zu bringen, bevor das Plenum übernimmt.
- **Karteikarten / Think-Pair-Share:** Jede/r notiert zunächst kurz eigene Gedanken, tauscht sich dann mit einer Partnerin/einem Partner aus und teilt schließlich im Plenum.
- **World Café:** Mehrere Tische, jeder Tisch bearbeitet eine Frage. Die Gruppen rotieren, ergänzen sich gegenseitig und fassen am Ende zusammen.
- **Fishbowl / Podiumsdiskussion:** Eine kleine Gruppe diskutiert im Innenkreis, die anderen beobachten und kommentieren danach.
- **Gemeinsames Schreiben nach Gruppenarbeit:** Nach einer mündlichen Diskussion formuliert die Gruppe gemeinsam 3-5 Sätze, die ihren Konsens oder ihre wichtigsten Argumente zusammenfassen.
- **Stummer Impuls / Galerierundgang:** Thesen oder Bilder hängen im Raum. Schülerinnen und Schüler kommentieren schriftlich (Post-its) und gehen danach in den Austausch.

Fachliche Kompetenzen, die gefördert werden:

- Kritisches Denken und Medienkompetenz
- Politische Urteilsfähigkeit und demokratisches Bewusstsein
- Empathie und Perspektivwechsel
- Kreatives und reflektiertes Schreiben
- Theaterverständnis und ästhetische Bildung

Das Stück

Spoiler-Hinweis für Lehrerinnen und Lehrer

Dieser Abschnitt beschreibt den Inhalt des Stücks ausführlich – inklusive Wendungen und Schluss. Er dient ausschließlich Ihrer Vorbereitung im Unterricht und ist nicht zum Teilen mit Schülerinnen und Schülern gedacht. Denn ein großer Teil der Theatererfahrung lebt von Überraschung, Spannung und dem Staunen im Moment.

Im Dörfchen Grimweiler genießt Bürgermeister Björn Schneider das ungeteilte Vertrauen der Bevölkerung – bis der betrügerische Wirt Alfons Knickel nach öffentlicher Demütigung beschließt, ihn politisch zu stürzen. Da niemand ihn ernstnimmt, sucht Knickel die Hilfe der Zauberin Dabra und schließt einen faustischen Pakt: Er erhält politischen Beistand gegen die Seele seines Sohnes Tim.

Dabra weist Knickel in die Mechanismen populistischer Machteroberung ein: Verbreite Misstrauen, verdränge Fakten durch Gefühle, verspreche Unmögliches, vernichte den Gegner. Die Strategie wirkt. Knickel gewinnt die Wahl, Schneider verliert Amt und Haus. Schneiders drei Kinder werden durch eine trickreich eingesetzte Ziegenverwandlung Dabras diskreditiert und aus der Stadt getrieben.

Im Exil findet jedes der drei Geschwister Zuflucht bei Gundik, einer zurückgezogenen Magierin und ehemaligen Meisterin Dabras. Sie gibt jedem ein magisches Werkzeug: Philipp ein Tischlein, das Speisen zaubert; Elisabeth einen Esel, der Gold verteilt; Katharina einen Knüppel, der widerwillige Gegner zur Strecke bringt. Doch Knickel lässt die Gegenstände stehlen und nutzt sie, um seine Machtposition zu zementieren – während Dabra unterdessen Tim die Seele raubt und ihn zu einem willigen Werkzeug macht.

Als Knickel schließlich die Demokratie abschafft und sich zum König ausruft, kehren alle drei Geschwister zurück. Katharina, die mit einem von Gundik angeleiteten Zauberknüppel ausgerüstet ist, stellt Knickel bloß, befreit Tim durch einen Kuss vom Bann und entlarvt vor der versammelten Bevölkerung den gesamten Betrug. Gundik besiegt Dabra und verwandelt sie in eben jene Ziege, mit der sie ihre Intrigen begonnen hatte. Knickel wird verhaftet, die Zauberobjekte zurückgegeben – und Schneider, der im Verlauf der Handlung selbst fast in Verbitterung und Rachsucht abgeglitten wäre, findet zu seinen Werten zurück und wird erneut gewählt.

Das Stück ist eine Parabel über Populismus, die Verführungskraft von Lügen und die Frage, ob Anstand im politischen Kampf eine Chance hat – und was es kostet, wenn er ihn nicht hat.

Figurenanalyse

Figur	Eigenschaften	Rolle im Stück
Bürgermeister Björn Schneider	Ehrlich, volksnah, beliebt	Verkörpert integrale Politik und Gemeinsinn
Alfons Knickel	Hinterlistig, machthungrig, populistisch	Repräsentiert den demagogischen Gegenentwurf
Die Zauberin	Manipulativ, verschleiert, skrupellos	Ermöglicht Knickels Aufstieg durch Täuschung
Die drei Kinder	Mutig, neugierig, lernfähig	Suchen Lösungen und retten die Gemeinschaft

Themen und Diskussion

Freiheit – das zentrale Thema

Das Musical kreist um einen grundlegenden Begriff: Freiheit. Die drei Zauberobjekte stehen dabei symbolisch für drei Dimensionen menschlicher Freiheit:

Objekt	Symbolische Bedeutung	Gesellschaftliche Dimension
Tischlein deck dich	Keine Sorge um das tägliche Brot	Soziale Absicherung als Voraussetzung für Freiheit
Goldesel	Finanzielle Unabhängigkeit	Wirtschaftliche Freiheit – Freiheit von Abhängigkeit
Knüppel im Sack	Schutz vor Bedrohung	Sicherheit als Grundbedingung für ein freies Leben

Für Jüngere (10–12 Jahre)

Freiheit erkunden

Stell dir vor: Du hast drei Wunschobjekte – wie im Märchen! Wähle, was du dir wünschst:

- Ein Tisch, der immer dein Lieblingsessen zaubert
- Ein Esel, der dir immer etwas Geld gibt
- Ein Knüppel, der dich immer schützt

Fragen zum Nachdenken:

- Welches Objekt hast du gewählt? Warum?
- Was ist für dich das Wichtigste, um dich frei zu fühlen?
- Könnte jemand frei sein, wenn er immer hungrig ist oder Angst hat?

Aktivität:

Zeichne oder bastle dein eigenes Zauberobjekt. Beschrifte es: Was kann es? Warum macht es dich frei?

Für Ältere (13–16 Jahre)

Analyse: Drei Dimensionen von Freiheit

Die drei Zauberobjekte im Stück stehen für verschiedene Arten von Freiheit. Doch: Kann Freiheit „geschenkt“ werden?

- Was bedeutet Freiheit für euch persönlich? Welche Voraussetzungen braucht ihr?
- Kann jemand wirklich frei sein, wenn er hungert oder arm ist?
- Inwiefern schränkt Unsicherheit (körperlich, wirtschaftlich, sozial) die Freiheit ein?

Diskussionsaufgabe:

Wählt eines der drei Objekte und diskutiert in Kleingruppen: Was ist diese Art von Freiheit wert – und was passiert, wenn sie fehlt? Stellt eure wichtigsten Argumente im Plenum vor. Wer möchte, hält sie gemeinsam auf einer Karteikarte fest.

Populismus und Fake News

Alfons Knickel nutzt klassische populistische Strategien: Er macht falsche Versprechungen, schürt Ängste und nutzt die Unzufriedenheit der Bevölkerung aus. Dabei steht ihm eine Zauberin zur Seite, die mit Täuschung und Manipulation arbeitet – eine Metapher für politische Desinformation.

Für Jüngere (10–12 Jahre)

Spiel: Stimmt das wirklich?

Im Märchen behauptet der Wirt, das Tischlein sei kaputt – obwohl er es heimlich ausgetauscht hat. Er erfindet eine Geschichte, damit niemand merkt, was er wirklich getan hat.

Solche Tricks kennt ihr vielleicht auch aus dem Alltag. Überlegt gemeinsam in der Klasse:

- Habt ihr schon einmal etwas gehört oder gelesen, das sich später als falsch herausgestellt hat – zum Beispiel in einer Nachricht, auf YouTube oder von einem Freund?
- Wie habt ihr herausgefunden, dass es nicht stimmte?
- Warum erfindet jemand überhaupt eine Geschichte – was will er damit erreichen?
-

Fragen zum Nachdenken:

- Was macht eine Lüge besonders überzeugend?
- Was könnt ihr tun, bevor ihr etwas glaubt oder weitererzählt?

Für Ältere (13–16 Jahre)

Analyse: Populistische Strategien

- Welche Strategien nutzen Populisten, um Wählerinnen und Wähler zu gewinnen?
- Was ist der Unterschied zwischen einem „großen Versprechen“ und einer Lüge?
- Wie erkennt man Fake News? Welche Werkzeuge gibt es zur Überprüfung?
- Warum lassen sich Menschen manchmal von unrealistischen Versprechen überzeugen?

Gruppenaufgabe:

Recherchiert ein aktuelles Beispiel für eine Fake News oder eine populistische Behauptung. Wie lässt sie sich widerlegen? Präsentiert eure Ergebnisse in 3 Minuten.

Kreative Aufgaben vor dem Theaterbesuch

Aufgabe 1: Figurentagebuch

Für Jüngere (10–12 Jahre)

Im Märchen werden drei Brüder von ihrem Vater in die Lehre geschickt. Jeder bekommt am Ende ein Geschenk von seinem Meister – aber auf dem Heimweg wird es ihnen gestohlen.

Stellt euch vor, ihr seid der jüngste Bruder – ihr habt gerade euer Tischlein verloren und kommt mit leeren Händen nach Hause.

Schreibt einen Tagebucheintrag:

- Wie fühlt ihr euch?
- Was habt ihr erlebt?
- Was hofft ihr jetzt noch?

Mindestens 5 Sätze. Fangt so an: „*Liebes Tagebuch, heute ist alles schiefgelaufen...*“

Für Ältere (13–16 Jahre)

Im Märchen kehren die drei Brüder nacheinander nach Hause zurück – aber der Wirt hat ihnen auf dem Weg ihre Zauberobjekte gestohlen und durch wertlose Kopien ersetzt. Sie wissen es noch nicht.

Wählt einen der drei Brüder und versetzt euch in seine Rolle – in dem Moment, bevor er merkt, dass sein Objekt eine Fälschung ist. Diskutiert in Kleingruppen:

- Was erwartet er sich von der Heimkehr?
- Wie fühlt er sich nach Jahren in der Fremde?
- Was bedeutet sein zauberhaftes Objekt für ihn – ist es nur ein Gegenstand, oder steht es für etwas mehr?

Wer möchte, spielt die Figur im Hot Seat: Eine Person sitzt in der Rolle des Bruders, die anderen stellen Fragen. Was fühlt und denkt er wirklich?

Aufgabe 2: Modernisierung

Für Jüngere (10–12 Jahre)

Comic / Bildgeschichte

Verlegt 3 Szenen aus dem Märchen in die Gegenwart. Zeichnet eine Mini-Comic-Seite:

- Wo lernen die drei Brüder heute ihr Handwerk?
- Wie sieht das „Tischlein, deck dich!“ heute aus – vielleicht eine App, die immer Pizza liefert? Und was könnte heute ein „Goldesel“ oder „Knüppel“ sein?
- Wie würde der Wirt heute betrügen?

Für Ältere (13–16 Jahre)

Impro-Theater & Gruppenentwicklung

Verlegt das Märchen in die Gegenwart: Der Wirt ist ein Politiker oder Influencer, der anderen die Verdienste stiehlt und für sich beansprucht.

Entwickelt die Szene direkt als Impro-Rollenspiel (10 Min.) – kein fertiges Skript nötig, ein kurzes Brainstorming reicht. Wer lieber schreibt, kann die Szene auch als kurzes Theaterstück ausarbeiten.

Kreative Aufgaben nach dem Theaterbesuch

Aufgabe 1: Kritische Analyse

Für Jüngere (10–12 Jahre)

Meine Lieblingsszene

Zeichnet oder beschreibt eure Lieblingsszene aus dem Stück.

- Was habt ihr gesehen?
- Welche Figur findet ihr am interessantesten – und warum?
- Was habt ihr nicht erwartet?
- Würdet ihr das Stück einer Freundin oder einem Freund empfehlen?

Für Ältere (13–16 Jahre)

Nachgespräch: Das Stück auf dem Prüfstand

Besprecht die folgenden Fragen in Kleingruppen (ca. 10 Min.) und präsentiert eure wichtigsten Punkte der Klasse. Wer möchte, hält die Ergebnisse auf einer gemeinsamen Karteikarte fest.

1. Worum ging es in dem Stück?
2. Was hat euch besonders beeindruckt – eine Szene, eine Figur, ein Bühneneffekt?
3. Welche gesellschaftliche Botschaft hatte das Stück? Seid ihr damit einverstanden?
4. Würdet ihr das Stück weiterempfehlen? Warum (nicht)?

Aufgabe 2: Vergleich – vorher & nachher

Für Jüngere (10–12 Jahre)

Denkt an das Original-Märchen und das Theaterstück. Wählt eine Figur – einen der Brüder, den Wirt oder den Vater – und füllt aus:

- So war sie/er im Märchen: (3 Sätze)
- So war sie/er im Theaterstück: (3 Sätze)
- Das hat mich überrascht:(1-2 Sätze)

Dann in der Klasse: Wer hat dieselbe Figur gewählt? Vergleicht eure Antworten – seid ihr einer Meinung?

Für Ältere (13–16 Jahre)

Vergleicht das Original-Märchen der Brüder Grimm mit der Musicalfassung der Brüder Grimm Festspiele:

- Welche Figuren, Szenen oder Botschaften wurden verändert – und welche beibehalten?
- Warum könnte das Kreativteam bewusst diese Änderungen vorgenommen haben?
- Was sagen diese Entscheidungen über unsere heutige Gesellschaft aus – zum Beispiel in Bezug auf Populismus, Gerechtigkeit oder politische Macht?

Diskutiert die Fragen in der Gruppe und haltet eure Kernthesen gemeinsam auf einem Plakat oder einer Karteikarte fest (ca. 5–8 Punkte). Stellt eure Ergebnisse der Klasse vor.

Aufgabe 3: Fake News entlarven (ab 13 Jahre)

Für Ältere (13–16 Jahre)

Im Stück nutzt Knickel klassische populistische Strategien: Er macht Versprechungen, die er nie halten kann, schürt Ängste und macht den ehrlichen Bürgermeister zum Sündenbock. Das ist keine Erfindung – das sind reale politische Techniken.

Recherchiert in Kleingruppen ein aktuelles Beispiel für Populismus oder Desinformation in der Politik (*Empfehlung: [correctiv.org](https://www.correctiv.org), [tagesschau.de/faktenfinder](https://www.tagesschau.de/faktenfinder), [dpa-factchecking.com](https://www.dpa-factchecking.com)*).

Analysiert:

- Welche Strategie wird eingesetzt? (z. B. Angst schüren, Fakten verdrehen, Sündenbock suchen)
- An wen richtet sich die Botschaft – und warum könnte sie wirken?
- Wie lässt sich die Falschinformation widerlegen?
- Was könnte jeder Einzelne tun, um sich und andere zu schützen?

Präsentiert eure Ergebnisse in 3–5 Minuten vor der Klasse – als Kurzvortrag oder als Infoposter.

Social Media Aufgabe – Tischlein goes viral!

Diese Aufgabe richtet sich an Jugendliche ab 13 Jahren.

Soziale Medien sind heute ein wichtiger Ort, wo Geschichten, Meinungen und politische Botschaften geteilt werden –und Fake News verbreitet wird. Eure Aufgabe: Bringt „Tischlein, deck dich!“ ins 21. Jahrhundert!

Für Ältere (das große Reel-Projekt)

Dreht ein Reel über das Märchen!

Ihr dreht ein kurzes Video (30–90 Sek.) zu einem dieser Formate:

- Nachgespielt: Eine Szene aus dem Stück – modern und kreativ
- Review: Ihr erklärt das Stück als ob ihr ein Reel über einen Netflix-Film macht
- Statement: „Was „Tischlein, deck dich!“ mich gelehrt hat“ – persönlicher Clip
- Fake-News-Check: Ihr übernehmt die Rolle von Faktencheckern und „widerlegt“ eine Behauptung von Knickel

Checkliste für das Reel:

- Habt ihr eine klare Botschaft?
- Ist es kreativ und sehenswert?
- Habt ihr einen Hook in den ersten 3 Sekunden?

Schritt-für-Schritt Anleitung: Reel drehen

Phase 1: Vorbereitung

1. Wählt euer Format (siehe oben)
2. Schreibt ein kurzes Skript oder Stichpunkte
3. Plant euer Setting und eure Requisiten
4. Verteilt Rollen: Wer filmt, wer spielt, wer schneidet?

Phase 2: Drehen & Teilen

1. Dreht das Video (mehrere Takes erlaubt!)
2. Schneidet und fügt evtl. Musik/Text hinzu
3. Präsentiert euer Reel der Klasse

Gibt gegenseitig Feedback: Was war stark? Was könnte besser sein?

Reflexion nach dem Projekt:

- Was war schwierig daran, eine Geschichte in einem kurzen Video zu erzählen?
- Welche Botschaft wolltet ihr vermitteln – und ist das gelungen?
- Wie können soziale Medien auch für demokratische Aufklärung genutzt werden?

Wenn ihr ein Reel veröffentlicht, taggt gerne unseren Instagram-Account (@brueder_grimm_festspiele_hanau). Wir sind gespannt, was ihr aus dem Märchen macht!

Theater als Kunstform

Was macht Theater besonders?

Theater ist eine Live-Kunstform. Im Gegensatz zu Film oder Video ist jede Aufführung einmalig und entsteht im Zusammenspiel zwischen Darsteller*innen und Publikum. Diese Besonderheit verdient Respekt - und Aufmerksamkeit.

Theaterbesuch - die wichtigsten Verhaltensregeln:

- Pünktlichkeit: mindestens 30 Minuten vor Beginn erscheinen - die Vorstellung beginnt pünktlich.
- Ruhe: Gespräche, Rascheln und Geräusche stören Darsteller und Mitbesucher.
- Handys aus: Vollständig ausschalten - nicht nur stumm schalten.
- Kein Essen im Zuschauerraum.
- Sitzen bleiben: Toilettenbesuche nur in der Pause; wenn nötig, nur durch den hinteren Ausgang.
- Kein Filmen oder Fotografieren - aus urheberrechtlichen Gründen.
- Applaus: Am Ende applaudieren - als Ausdruck des Respekts vor der Arbeit des Teams.

Warum Regeln? – Altersgestufter Einstieg

Für Jüngere (10–12 Jahre)

Regeln erkunden

Stell dir vor, du spielst Theaterstück und jemand im Publikum ist laut. Wie würdest du dich fühlen?

- Welche Regel findet ihr am wichtigsten? Warum?
- Gibt es Regeln, die euch komisch vorkommen?

Rollenspiel:

Spielt eine Szene: Publikum verhält sich daneben – was passiert? Dann nochmal mit guten Manieren.

Für Ältere (13–16 Jahre)

Analyse: Warum Regeln?

- Warum gelten im Theater andere Regeln als im Kino oder zu Hause?
- Was bedeutet 'Respekt vor Kunstschaffenden' konkret?
- Inwiefern beeinflusst das Publikumsverhalten die Qualität einer Aufführung?

Diskussionsimpuls:

Diskutiert in Kleingruppen: Was hat eine Theateraufführung mit Gemeinschaft und Verantwortung zu tun? Einigt euch auf 2 bis 3 zentrale Gedanken und teilt sie im Plenum.

Was ist eine Uraufführung?

Der Begriff "Uraufführung" bezeichnet die weltweit erste Aufführung eines Theaterstücks - oder auch eines Musikwerks, eines Films oder einer anderen Kunstform. Das Publikum bei einer Uraufführung erlebt das Werk zum absolut ersten Mal überhaupt.

Was das bedeutet:

- Das Stück wurde speziell für diese Festspiele neu geschrieben - kein anderes Theater der Welt hat diese Version gespielt.
- Renommiertere Autorinnen und Autoren, Komponist*innen und Regisseur*innen wurden engagiert, um den Stoff der Brüder Grimm zeitgemäß neu zu interpretieren.
- Ihr seid Zeuginnen und Zeugen eines einzigartigen kulturellen Moments: Etwas Neues wird zum ersten Mal lebendig.

Das besondere Merkmal der Brüder Grimm Festspiele

Viele Theaterproduktionen greifen auf bekannte, bereits mehrfach gespielte Stücke zurück. Die Brüder Grimm Festspiele in Hanau verfolgen einen anderen Ansatz: Jedes Jahr wird ein Märchen aus der Sammlung der "Kinder- und Hausmärchen" vollständig neu dramatisiert und als Uraufführung aufgeführt.

Das bedeutet: Das Team aus Autor*innen, Regisseur*innen, Schauspieler*innen und Bühnenbildner*innen erschafft jedes Jahr etwas völlig Neues. Bewusst verknüpfen sie Treue zum kulturellen Erbe mit künstlerischer Innovation.

Diskussion und Reflexion

Für Jüngere (10–12 Jahre)

Was bedeutet 'zum ersten Mal'?

Denk an das erste Mal, dass du etwas Neues erlebt hast – ein Konzert, ein Film, ein Buch.

- Wie war dieses Gefühl?
- Was macht es besonders, etwas zum allerersten Mal zu erleben?
- Ihr gehört zu den Ersten auf der Welt, die dieses Stück sehen werden. Wie fühlt sich das an?

Für Ältere (13–16 Jahre)

Uraufführung – Chancen und Risiken

- Was bedeutet es für euch persönlich, eine Uraufführung zu sehen – im Vergleich zu einem bekannten Film oder Stück?
- Welche Verantwortung haben Autorinnen und Künstler, wenn sie ein Märchen neu interpretieren?
- Warum könnte es wichtig sein, Kulturgut lebendig zu halten – und wer hat dabei welche Aufgabe?

Diskutiert in der Klasse: Ist ein Märchen zeitlos – oder muss es für jede Generation neu erzählt werden?

Die Brüder Grimm - Kulturhistorisches Erbe

Wer waren Jacob und Wilhelm Grimm?

Jacob Grimm (1785-1863) und Wilhelm Grimm (1786-1859) wurden in Hanau geboren und gehören zu den bedeutendsten deutschen Gelehrten des 19. Jahrhunderts. Zwar sind sie heute vor allem für ihre Märchensammlung bekannt - ihr Erbe reicht jedoch weit darüber hinaus.

Jacob Grimm	Wilhelm Grimm
* 4. Januar 1785 in Hanau + 20. September 1863 in Berlin Sprachwissenschaftler, Rechtswissenschaftler, Mitglied des Paulskirchenparlaments 1848	* 24. Februar 1786 in Hanau + 16. Dezember 1859 in Berlin Germanist, Literaturwissenschaftler, Mitherausgeber der Märchensammlung

Das Erbe der Brüder Grimm - drei Dimensionen

1. Die Kinder- und Hausmärchen

Zwischen 1812 und 1857 sammelten die Brüder Grimm mündlich überlieferte Volksmärchen und veröffentlichten sie in sieben Auflagen. Ziel war es, mündlich überliefertes Kulturgut zu bewahren und für spätere Generationen zugänglich zu machen.

Die Sammlung wurde 2005 von der UNESCO in das Memory of the World-Register aufgenommen - als Weltkulturerbe. Sie ist in über 160 Sprachen übersetzt und gehört damit zu den meistgelesenen deutschsprachigen Werken weltweit.

2. Sprachwissenschaft und Germanistik

Jacob Grimm gilt als Mitbegründer der modernen Germanistik. Sein Hauptwerk "Deutsche Grammatik" (1819) beschrieb erstmals systematisch die Gesetze des Lautwandels in germanischen Sprachen - heute bekannt als "Grimmsches Gesetz".

Gemeinsam begannen die Brüder 1838 das "Deutsche Wörterbuch" - das erste umfassende Wörterbuch der deutschen Sprache. Das monumentale Werk wurde erst 1961 abgeschlossen - mehr als 100 Jahre nach dem Tod beider Brüder.

3. Politisches Engagement - Die Göttinger Sieben

1837 protestierten die Brüder Grimm als Professoren an der Universität Göttingen gemeinsam mit fünf Kollegen gegen die Aufhebung der Verfassung durch den König von Hannover. Dieser mutige Akt - der "Göttinger Protest" der Sieben - führte zu ihrer Entlassung.

Die Brüder Grimm wurden dadurch zu Symbolfiguren des aufstrebenden Bürgertums und des Kampfes für demokratische Werte. Jakob Grimm nahm 1848 als Abgeordneter an der Frankfurter Paulskirche teil - dem ersten deutschen Nationalparlament.

Relevanz heute: Warum die Brüder Grimm wichtig bleiben

Für Jüngere (10–12 Jahre)

Lest den Steckbrief der Brüder Grimm. Dann beantwortet:

- Was hat euch am meisten überrascht?
- Was findet ihr daran spannend – und was vielleicht komisch oder seltsam?
- Welches Märchen der Brüder Grimm kennt ihr schon – und warum glaubt ihr, erzählen wir diese alten Geschichten heute noch?

Für Ältere (13–16 Jahre)

Analyse: Relevanz heute

- Inwiefern sind die Märchen der Brüder Grimm zeitlose Geschichten – und inwiefern spiegeln sie das 19. Jahrhundert wider?
- Die Brüder Grimm haben sich gegen Unrecht und für demokratische Werte eingesetzt. Welche modernen Parallelen fallen euch ein?
- Was bedeutet es für die Stadt Hanau, Geburtsort der Brüder Grimm zu sein?

Wahlaufgaben – eine davon auswählen:

1. Podiumsdiskussion: Eine Gruppe spielt Reporter*innen von 1837 – die anderen befragen sie: Was ist beim Göttinger Protest passiert? Warum war das mutig?
2. World Café: Jede Gruppe wählt ein Thema – Social Media, Schönheitsideale oder politische Freiheit – und diskutiert: Was würden die Brüder Grimm heute dazu sagen? Ergebnisse werden im Plenum geteilt, wer möchte notiert 2 bis 3 Sätze als Gruppentext.

Hinweise zur Nachbereitung

Der Theaterbesuch bietet vielfältige Anknüpfungspunkte für weiterführendes Arbeiten - je nach Fach und Klassenstufe.

Fach / Kontext	Mögliche Anknüpfungen
Deutsch	Theaterkritik schreiben, Figurenanalyse, Märchenvergleich, Erzählperspektive, Reden analysieren
Ethik / Religion	Werte und Normen, Freiheit und Verantwortung, Gemeinwohl vs. Eigennutz
Geschichte	Die Brüder Grimm und die Revolution von 1848, Demokratiegeschichte, Weimarer Republik als Vergleich
Sozialkunde / Politik	Populismus, Wahlkampfstrategien, Fake News und Medienkritik, demokratische Grundwerte
Kunst / Theater	Bühnengestaltung, Musicalanalyse, eigene Szenen entwickeln, Uraufführung vs. Wiederaufführung
Medienbildung	Desinformation in sozialen Medien, Faktenchecks, politische Propaganda erkennen
Musik	Musicalmusik analysieren, Liedtexte und ihre Bedeutung, Komposition und Dramaturgie

Wir freuen uns auf Ihren Besuch!

Bei Fragen stehen wir Ihnen gerne vor Ort im Amphitheater zur Verfügung, oder vorab per E-Mail unter festspiele@hanau.de.