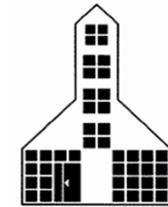
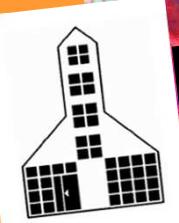




Grimms Märchen Bühne

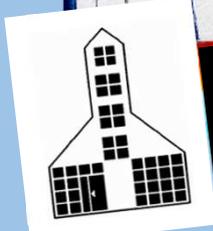
im Spritzenhaus Wennigsen, vom 04.01. bis 06.01.2024



 Familienvorstellungen:
04.01.2024, 16:30 Uhr
06.01.2024, 16:30 Uhr

Der gestiefelte Kater



 Familienvorstellungen:
05.01.2024, 16:30 Uhr
06.01.2024, 19:30 Uhr

Maruf, der Schuhflicker



DER GESTIEFELTE KATER

frei nach dem gleichnamigen Märchen der Gebrüder Grimm

Die Figuren

Felix Grandiosus, Kater
Hans, Müller und Graf von Wackelstein
Landhart der Forste, König
Zeta, Prinzessin
Trismegistos, Zauberer

Erstaufführung am 26.12.2015
Pause nach dem ersten Bild
Spieldauer (ohne Pause) etwa 60 Minuten

Die Handlung

Hans wurde nach dem Tod des Vaters aus der Mühle geworfen. Als jüngster von drei Brüdern muss er sein Glück in der Welt suchen. Sein einziger Besitz ist ein sprechender Kater, der ihm neue Kleider, einen Adelstitel und die passende Burg besorgt.

Prolog: Der Kater stellt sich vor.

Erstes Bild, vor der Mühle: Hans ist hungrig und verzweifelt. Felix kehrt eingekleidet aus der Stadt zurück und schickt seinen Herren zum Baden in den See. König und Prinzessin inspizieren das Land.

Zweites Bild, vor der Burg: Felix gibt sich als Adjutant des Grafen von Wackelstein aus und schenkt dem König Rebhühner. Landhart will den Grafen sprechen. Felix redet sich heraus: Seinem Herren seien beim Bade die Kleider gestohlen worden. Zeta bringt Hans, dem vermeintlichen Grafen, neue Kleider. Beide kommen sich näher.

Drittes Bild, Saal in der Burg: Trismegistos will den Stein der Weisen herbeizaubern und scheitert. Felix dringt in die Burg des Zauberers ein, überredet Letzteren sich in ein großes und kleines Tier zu verwandeln und überwältigt ihn.

Epilog, vor der Burg: Hans gesteht, kein Graf zu sein. Felix hat jedoch stichhaltige Beweise, dass sein Herr der rechtmäßige Besitzer des Wackelsteins ist. Der König ist zufrieden. Zeta und Hans bleiben zusammen.

Felix geht auf die Jagd

„Schnödendriesel Prasselgrun –
Was läuft dort im Wald herum?
Drieselgrun Schödenprassel –
Ach, es ist ´ne Kellerassel.
Prasseldriesel Grunenschnöd –
Ei, wie bin ich doch so blöd!
Schnödengrun Prasseldriesel –
Ach, es war ein Maulwurfswiesel.“



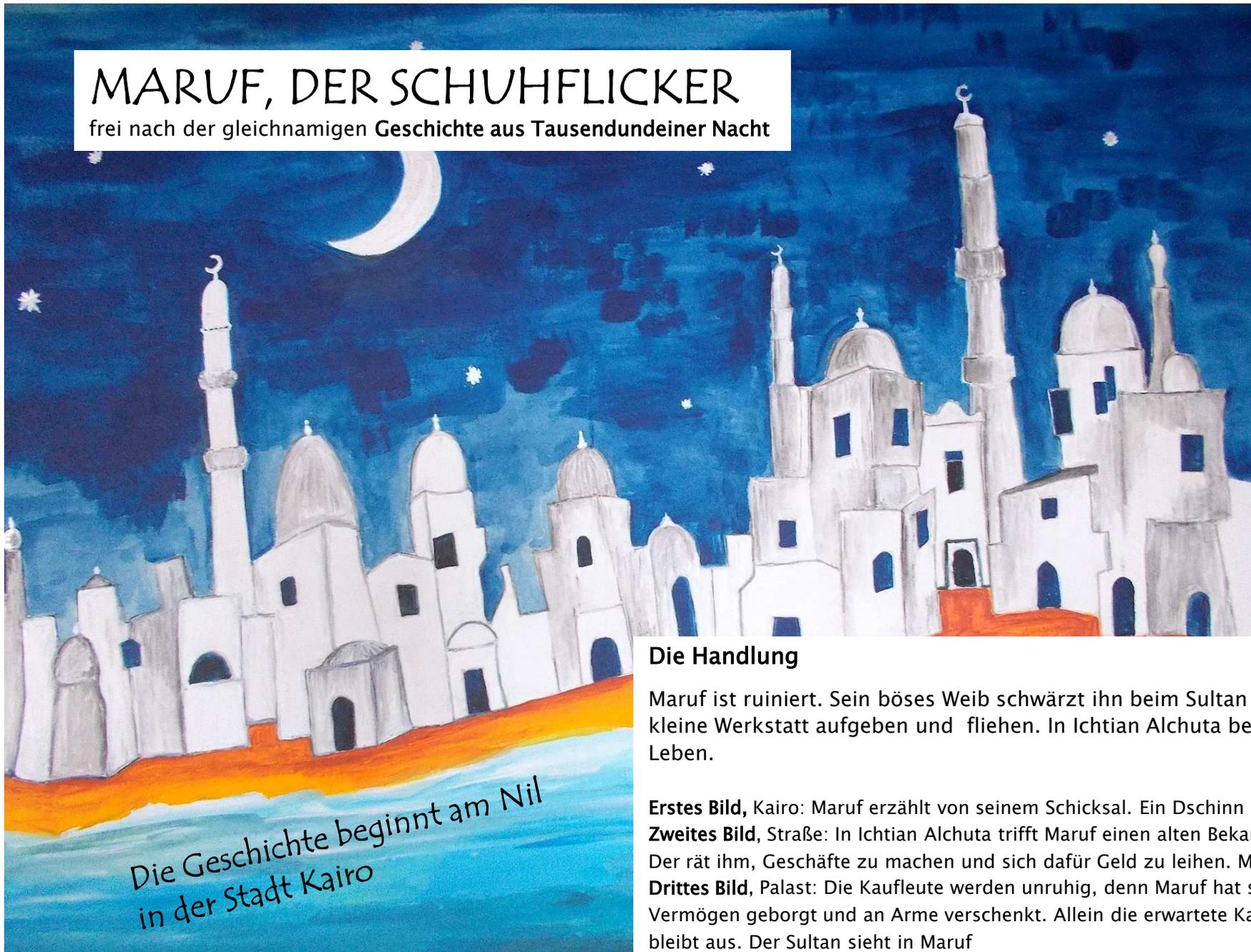
Der gestiefelte Kater

„... bêna, bluot zi
bluoda,
lid zi geliden, sôse
gelîmida sîn.“

Aus den Merseburger
Zaubersprüchen

MARUF, DER SCHUHFLICKER

frei nach der gleichnamigen Geschichte aus Tausendundeiner Nacht



Die Geschichte beginnt am Nil
in der Stadt Kairo

Die Handlung

Maruf ist ruiniert. Sein böses Weib schwärzt ihn beim Sultan an. Er muss seine kleine Werkstatt aufgeben und fliehen. In Ichtian Alchuta beginnt er ein neues Leben.

Erstes Bild, Kairo: Maruf erzählt von seinem Schicksal. Ein Dschinn trägt ihn fort.

Zweites Bild, Straße: In Ichtian Alchuta trifft Maruf einen alten Bekannten, den Kaufmann Ali. Der rät ihm, Geschäfte zu machen und sich dafür Geld zu leihen. Maruf geht darauf ein.

Drittes Bild, Palast: Die Kaufleute werden unruhig, denn Maruf hat sich bereits mehr als ein Vermögen geborgt und an Arme verschenkt. Allein die erwartete Karawane mit Marufs Gold bleibt aus. Der Sultan sieht in Maruf

einen der reichsten Händler, der je sein Reich betreten hat. Auch er gibt Maruf Kostbarkeiten aus seiner Schatzkammer. Außerdem verheiratet er Maruf mit seiner Tochter, um Zugriff auf Marufs Reichtümer zu bekommen.

Viertes Bild, Palast: Die Schatzkammer des Sultans ist so gut wie leer und die Karawane nicht in Sicht. Die Prinzessin soll die Wahrheit über Maruf herausfinden. Ihr gesteht Maruf den Schwindel. Sie schickt ihn fort, berichtet aber dem Sultan, Maruf ginge seiner Karawane entgegen, die von Räubern aufgehalten worden sei.

Fünftes Bild, unterirdische Schatzkammer: Maruf stößt auf einen Schatz. Mit Hilfe eines magischen Steins wird eine reichbeladene Karawane herbeigezaubert, mit der Maruf in Ichtian Alchuta einzieht.

Sechstes Bild, Garten am Palast: Alle sind erleichtert. Nur der Wesir ist misstrauisch. Der trunkene Maruf verrät das Geheimnis des Steins. Der Wesir bemächtigt sich des Steins und zaubert Maruf in einen Dschungel und den Sultan in die Wüste. Die Prinzessin schickt den Wesir hinterdrein. Aber auch sie muss auf Reisen gehen, um alle wieder nach Ichtian Alchuta zurückzubringen. Bevor weiteres Unheil mit dem Zauberstein ange richtet wird, will der Kasper ihn mitnehmen. Das gelingt aber nicht. Der Stein wird von seinem alten Besitzer geholt.

Erstaufführung am 25.12.2016

Pause nach dem dritten Bild

Spieldauer (ohne Pause) etwa 75 Minuten



*Maruf, ein Dschinn,
die Prinzessin und
der Sultan (von links)*

Die Figuren

Maruf, Schuhflicker
Hakim Sharaf, Sultan
Rasul Thalib, Wesir
Nabihah Abal, Prinzessin
Ali, Kaufmann
Abu Saadat, ein Dschinn
Kasper



Grimms Märchen Bühne ist ein Puppentheater für Klein und Groß, das Spaß und Unterhaltung für jedermann bietet. Wir spielen seit 2008 Geschichten aus nah und fern, von heute und aus alten Zeiten. Die Puppenspiele haben im Kern meist eine bekannte Vorlage, den Rest haben wir dazu gedichtet. Sie sind für Kinder ab sechs und für Erwachsene bis neunundneunzig gedacht. Alles, was wir zum Spielen benötigen, wird mit einfachen Mitteln in eigener Werkstatt gefertigt. Das kritische Publikum aus dem Kreis der Familie entscheidet, ob ein Stück auf dem Spielplan bleibt oder in der Versenkung verschwindet.

© Text und Bilder: Grimms Märchen Bühne

Wer sind die Theaterleute?

Renate Mühlfordt kümmert sich um die Puppen, entwickelt die Ideen zu unseren Stücken, greift auch schon einmal dramaturgisch ein und sprachlich durch.

Texte, Kulissen, Licht und Puppenspiel sind Angelegenheit von **Eckhard Grimm**.

Kritischer Ratgeber aus dem jungen Publikum und jüngster Mitarbeiter ist **Jakob Grimm**.



Kontakt:
Grimms Märchen Bühne
Eckhard Grimm
Bredenbecker Str. 8
30974 Wennigsen (Deister)

Telefon: 05109-809175
E-Mail: uje06120@web.de

In **Holtensen** sind wir zuhause, spielen am liebsten für die Familie und Freunde in der guten Stube und sehr gern auch einmal woanders.