

Hänsel und Gretel verirrt sich im ...

Ihnen allen ist das Märchen von Hänsel und Gretel ein Begriff. Aber Sie dürfen heute entscheiden, wo sie sich verirrt und was genau passiert ist.

War das Haus wirklich aus Pfefferkuchen oder haben sie vage Erinnerungen, dass die Brüder Jacob und Wilhelm Grimm von einem Haus aus Marshmallows geschrieben haben? Und warum spricht niemand von dem mysteriösen Krokodil im Wald?

Ihrer Fantasie sind keine Grenzen gesetzt, wenn Sie sich an diesen Arbeitsauftrag wagen.

Arbeitsauftrag:

1. Entscheiden Sie sich in der Gruppe für ein Szenario/eine Szenerie in dem das Märchen spielen soll. Schauen Sie dafür auch, welche Figuren und Hintergründe bereit stehen oder malen Sie diese kurzerhand selbst.

Denkbare Szenarien: klassisch, modern (Beispiel), auf dem Meeresboden, mit Dinosauriern oder Hänsel und Gretel als Dinosaurer? Oder aus der Perspektive von Gregor Samsa? (die Verwandlung von Franz Kafka)

2. Entwerfen Sie ein Storyboard und planen Sie die Figuren. Wer taucht in Ihrer Erzählung auf und welche Funktion haben die Figuren. Beschreiben Sie auch die Bühnen und die Bewegungen und Dialoge der Figuren.
3. Vereinen Sie ihre Expertise aus der Expertenrunde. Jeder von Ihnen kennt einen anderen Aspekt besser als die anderen.
4. Teilen Sie sich die Arbeit auf. Es ist möglich, dass Sie an verschiedenen Geräten an Bühnen, Figuren, Dialogen und Soundeffekten arbeiten und diese später auf einem Rechner zusammenführen.
5. Es geht bei diesem Workshop darum, dass Sie neues ausprobieren. Auch wenn es albern wirkt, dass die Hexe nicht im Ofen landet, sondern von einem UFO entführt wird, sollten Sie es trotzdem versuchen, wenn Sie es für machbar halten.
6. Wenn Sie eine Idee haben und nicht sicher sind, wie Sie diese umsetzen können, fragen Sie andere Teilnehmer oder den Workshopleiter.
7. Am Ende der Gruppenphase schauen wir uns die Produkte/Ergebnisse der Gruppen an. Überlegen Sie sich während der Produktion, welche Aspekte und Ideen Ihnen besonders gelungen sind.