**Pädagogische Mappe**

Für alle, die noch nicht fertig sind mit dem Staunen.

# Die Abenteuer des Barons von Münchhausen

Gab es den Baron wirklich? **Ja.**

Hat er seine Geschichten selbst aufgeschrieben? **Nein – nie.**

Sind sie fast 240 Jahre alt? **Ja.**

THEATER KOPFÜBER · AB 8 JAHREN

## Die Mappe ist eine Einladung: mehr fragen, mehr entdecken, mehr spielen.


**01** Warum Münchhausen? Vision und Raum

**02** Das Stück Unser Team

**03** Der Mann und die Legende Zeitleiste

**04** Was denkst du? 12 Karten zum Nachdenken und Reden

**05** Kann Fantasie Wirklichkeit werden? Realitätscheck in 12 Karten

**06** Cadavre Exquis Die surrealistische Kettengeschichte à la Münchhausen

**07** Spiel deine Geschichte! Praktische Theaterübung in 3 Runden

**08** Die fliegenden Enten Origami-Schmetterlingsball

# Vision

**Warum Münchhausen?**

Unser Jahresmotto ist **Wunder planen**.

Und aus diesem Gedanken heraus haben wir uns auf die Suche gemacht nach Geschichten, die von Fantasiewelten erzählen und der Kraft des Unmöglichen.

**Münchhausen. Natürlich.**

Je näher wir Münchhausen betrachtet haben, desto klarer wurde: Hinter dem großartigen Geschichtenerzähler steckt auch ein einsamer Mensch. Einer, der viele Abenteuer erlebt und viele Begegnungen hatte – und dennoch immer allein blieb.

Daraus ist dieses Stück entstanden.

BÜHNENBILD · ZWISCHEN TRAUM UND ERINNERUNG

## Die surrealistische Vision – ein Assoziationsraum

Im Zentrum steht kein fester Ort, sondern ein Zustand: Ein Boot, das schwerelos in einem weiten, traumartigen Himmel zu schweben scheint. In diesem Boot schläft Münchhausen – das Boot wird so zum Ort der Träume, der Seefahrt durch die eigene Biografie und zum Ausgangspunkt aller Erzählungen.

Aus dem „Himmel“ herab hängen Rahmungen und Fragmente, die wie aus einem überdimensionalen Fotoalbum wirken – Illustrationen von Gustave Doré, die wie eingefrorene Erinnerungsfetzen im Raum schweben.

Wenn die Umgebung bereits die Gesetze der Physik aufhebt, wird das Unglaubliche der Erzählungen im Raum unmittelbar glaubwürdig.

**Gustave Doré · 1832–1883**

Französischer Maler und Grafiker, Weltruhm durch seine Holzstiche. Seine Illustrationen zu den Abenteuern des Freiherrn von Münchhausen prägen bis heute unsere kollektive Vorstellung der Figur – mit meisterhafter Lichtführung und phantastischer Übersteigerung.

Durch den Verzicht auf eine realistische Darstellung wird der Zuschauer nicht zum passiven Konsumenten, sondern zum Mit-Schöpfer.

Raum: Claudia Kucharski

# Das Stück

**Die Abenteuer des Barons von Münchhausen** · ab 8 Jahren

Münchhausen lebt allein. Schon länger. Und er will das so.

Als ihm eine Sozialarbeiterin vor die Tür geschickt wird, ist er alles andere als begeistert. Doch wem Münchhausen die Tür öffnet, den lässt er so schnell nicht wieder gehen – jedenfalls nicht ohne Kanonenkugeln, Mondreisen und den Bauch eines Wals.

Diana, die Sozialarbeiterin, wollte eigentlich nur kurz nachschauen. Jetzt sitzt sie fest – mitten in den wildesten Geschichten, die sie je gehört hat. Und irgendwie … helfen sie ihr. Und ihm. Mehr als erwartet.

Ein Theaterstück über Fantasie, Freiheit und die Frage: **Was passiert, wenn man einfach mal zuhört?**

| | |
|---|---|
| Text | frei nach G. A. Bürger · D. Nowak & C. Kucharski |
| Regie | Dominik Nowak |
| Spiel | Thomas Cermak, Claudia Kucharski |
| Raum | Claudia Kucharski |
| Musik | Darius Gall |
| Kostüm | Veronika Stünkel |
| Licht | Bernd Schramm |
| Video | Tomasz Scheafer |
| Pädagogik | Magda Novak |
| Plakat | Alicja Kocurek |

TEAM MÜNCHHAUSEN

## Was fasziniert dich an Münchhausen? Welche unmögliche Fähigkeit hättest du gerne?

**Dominik Nowak · Regie**
Mich fasziniert die Fähigkeit unseres Helden, die Welt positiv zu betrachten – und seine Zuhörer damit anzustecken.

*Ich wollte schon immer fliegen können – und dabei, wie Münchhausen, stets die Geistesgegenwart haben, im richtigen Moment umzukehren.*

**Claudia Kucharski · Spiel & Raum**
„Sich am eigenen Schopf aus dem Sumpf ziehen" – das ist Münchhausens Erbe. Die Hoffnung, die aus den Geschichten entspringt.

*Ich würde gerne einen automatischen Übersetzer in mir tragen – der nicht nur die Sprache, sondern auch die Unterschiedlichkeit des Denkens bewahrt.*

**Darius Gall · Musik**
Komischerweise habe ich ähnliche Sehnsüchte wie er.

*Ich würde viel weiter fliegen – in die Tiefe des Universums, um den ersten Kontakt mit fremden Wesen zu erleben. Oder tausend Hände haben und auf dem Klavier alles Mögliche spielen!*

**Thomas Cermak · Spiel**
Mich fasziniert, wie Münchhausen Dinge zusammenführt, die scheinbar nicht zusammengehören. Sein Glas ist immer halbvoll.

*Mich von Enten in die Lüfte heben lassen – ökologisch reisen. Oder: diese überbordende Fantasie zum Schreiben von Comics nutzen.*

**Veronika Stünkel · Kostüm**
Am meisten fasziniert mich, dass er seine Geschichten so erzählt, als wären sie tatsächlich passiert.

*Mit den Augen nähen – dann würde ich schnell alles reparieren, was ich schon ewig wollte.*

# Karl Friedrich Hieronymus von Münchhausen 1720–1797

## Das Leben des echten Barons

**1720** — **Geburt in Bodenwerder**
*Karl Friedrich Hieronymus Freiherr von Münchhausen wird am 11. Mai 1720 in Bodenwerder geboren. Er wächst mit sieben Geschwistern auf dem Familiengut auf.*

**1733** — **Page am Fürstenhof**
*Mit nur 13 Jahren verlässt er Bodenwerder und dient als Page unter Prinz Anton Ulrich von Braunschweig in Wolfenbüttel.*

**1737/38** — **Reise nach Russland**
*Münchhausen begleitet den Prinzen nach St. Petersburg. Diese Reise inspiriert ihn später zu einigen seiner bekanntesten Geschichten.*

**1738–1750** — **Militärdienst**
*Teilnahme am Türkenkrieg – Hintergrund für den Ritt auf der Kanonenkugel. 1740 Leutnant, 1744 Heirat mit Jacobine von Dunten, 1750 Rittmeister.*

**1750** — **Rückkehr nach Bodenwerder**
*Mit etwa 30 Jahren kehrt er als Rittmeister zurück und führt das ruhige Leben eines Landedelmanns.*

**ab 1750** — **Der große Erzähler**
*Münchhausen versammelt Gäste und unterhält sie mit fabulösen Berichten. 1763 lässt er sogar eine eigene Grotte bauen.*

## Die letzten Jahre

**1790** — **Tod der ersten Frau**
*Jacobine von Dunten stirbt. Der Ruhm der Bücher bringt ihm in seinen Augen nur Spott und Schande.*

**1794** — **Zweite Ehe – ein Desaster**
*Mit 73 Jahren heiratet er die 17-jährige Bernardine von Brunn. Die Ehe scheitert. Im Scheidungsverfahren entsteht der Begriff „Lügenbaron“.*

**1797** — **Tod in Bodenwerder**
*Stirbt am 22. Februar 1797 – einsam und verarmt. Beigesetzt in der Klosterkirche Kemnade.*

## Die Geschichten werden Weltliteratur

**1761** — **Erste Erwähnung**
*Graf Lynar veröffentlicht drei Geschichten, ohne Münchhausens Namen zu nennen.*

**1781** — **Der Raubdruck**
*Im „Vademecum für lustige Leute“ erscheinen anonym 16 Anekdoten – ohne seine Erlaubnis!*

**1783** — **Erweiterung**
*Neuauflage mit weiteren Geschichten – findet auch den Weg ins Ausland.*

# Die Geschichten werden Weltliteratur

**Raspe, Bürger und der Welterfolg**

| | | |
|---|---|---|
| 1785 | **Raspe in London** | *Rudolf Erich Raspe veröffentlicht anonym in London – sofortiger Bestseller!* |
| 1786 | **Bürger übersetzt** | *Gottfried August Bürger übersetzt ins Deutsche: „Wunderbare Reisen zu Wasser und zu Lande“ – auch ein sofortiger Bestseller!* |
| 1788 | **33 Geschichten!** | *Bürgers erweiterte Fassung mit 33 Geschichten – bis heute die bekannteste deutsche Ausgabe.* |
| 1792 | **Raspes zweiter Band** | *Weitere Abenteuer erscheinen in London.* |

**Wichtig: Er hat nie selbst geschrieben.**
Der echte Münchhausen hat seine Geschichten nie selbst aufgeschrieben. Alle Bücher entstanden ohne seine Erlaubnis. Den Spitznamen „Lügenbaron“ empfand er als tiefe Beleidigung.

SO NUTZEN SIE DIE KARTEN

## Drucken – schneiden – spielen

**Die Kartenbögen** auf den folgenden Seiten sind für den doppelseitigen Druck angelegt.

Druckereinstellung: **beidseitig drucken, an der kurzen Kante spiegeln**. Dann liegt jede Rückseite genau hinter ihrer Vorderseite. Am besten auf festes Papier (160–200 g) drucken und an den gestrichelten Linien schneiden.

**Was denkst du?** – Vorne die Frage, hinten der Baron auf seinem Sockel. Karten verdeckt auslegen, ziehen, reden. Es gibt keine falschen Antworten.

**Realitätscheck** – Vorne Münchhausens Geschichte, hinten steht auf dem Sockel, was daraus Wirklichkeit wurde. Die letzten drei Karten: Jetzt bist du der Baron!

**Kein Duplex-Drucker?** Beide Seiten einzeln drucken und Rücken an Rücken zusammenkleben.

Die Karten sind ab 8 Jahren gedacht; einige Fragen richten sich an Ältere. Wählen Sie aus, was zu Ihrer Klasse passt.

01

THEATER KOPFÜBER · MÜNCHHAUSEN

## Der Baron

*Wie wirkt Münchhausen auf andere Menschen? Beschreibe seinen Charakter und seine Wirkung auf dich als Zuschauer.*

02

THEATER KOPFÜBER · MÜNCHHAUSEN

## Diana

*Wer ist Diana für dich? Beschreibe sie.*

03

THEATER KOPFÜBER · MÜNCHHAUSEN

## Münchhausen 2.0

*Welche Lügen oder Übertreibungen sind heute noch ganz normal? Wo begegnest du ihnen im Alltag?*

04

THEATER KOPFÜBER · MÜNCHHAUSEN

## Superkräfte

*Wenn du zwei Superkräfte hättest – eine für dich, eine, um anderen zu helfen – welche wären das und warum?*

05

THEATER KOPFÜBER · MÜNCHHAUSEN

## Die Normfalle

*Warum ist es manchmal schwer, normal zu sein? Was bedeutet dieses Wort überhaupt für dich?*

06

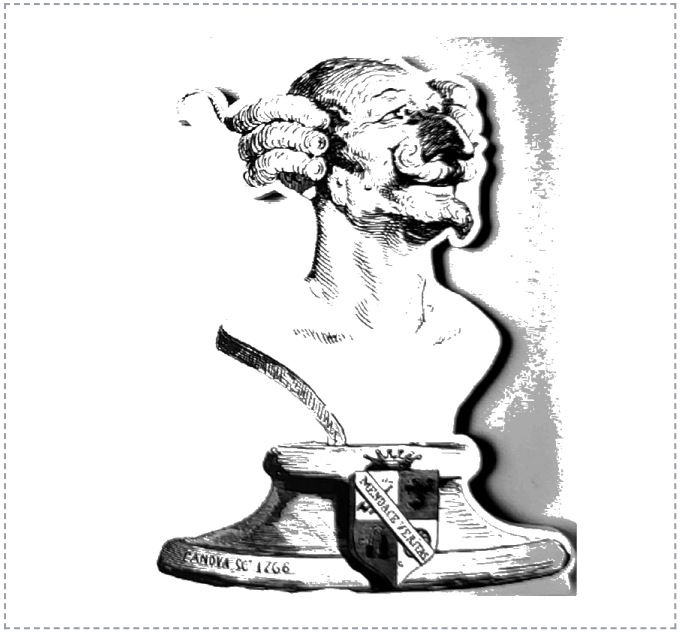
THEATER KOPFÜBER · MÜNCHHAUSEN

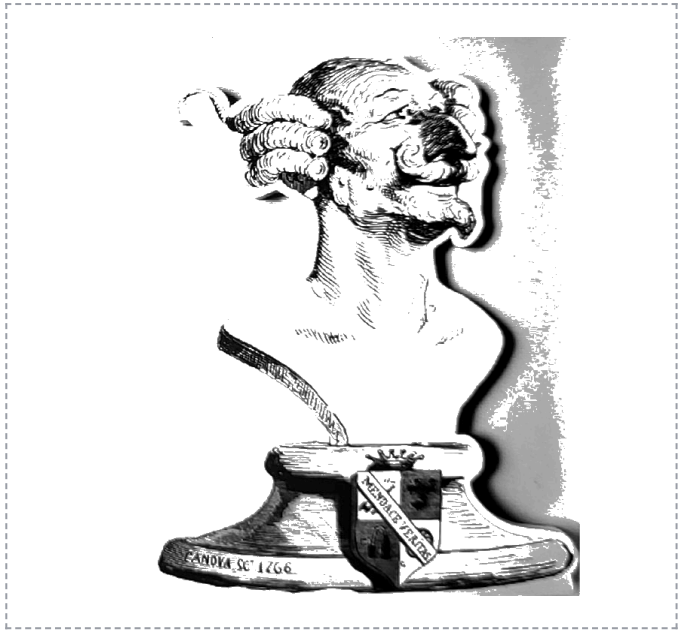
## Der Haarschopf

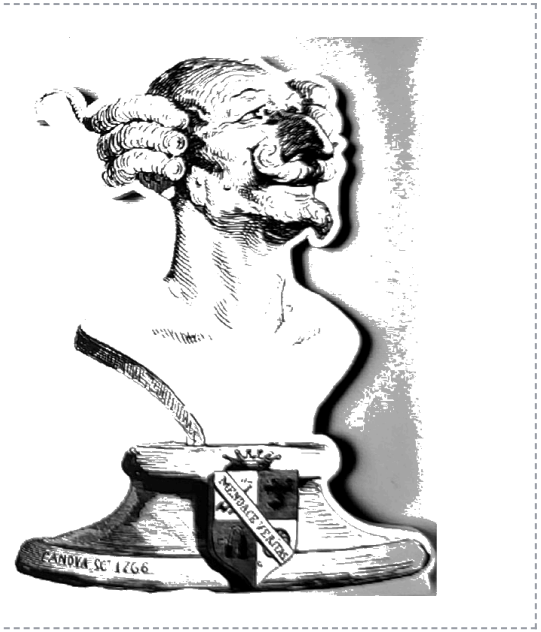
*Was hilft dir persönlich, dich aus einer schwierigen Lage zu ziehen?*

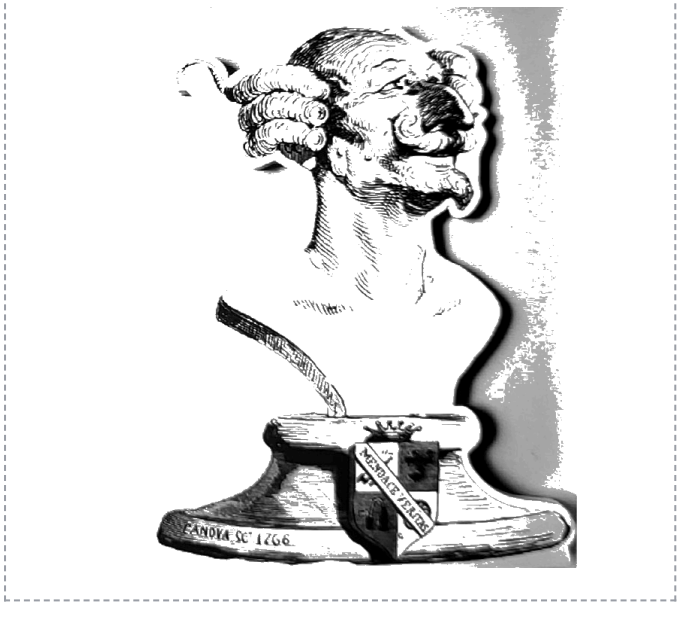
**Was denkst du?** *·Rückseite zu 1–6*

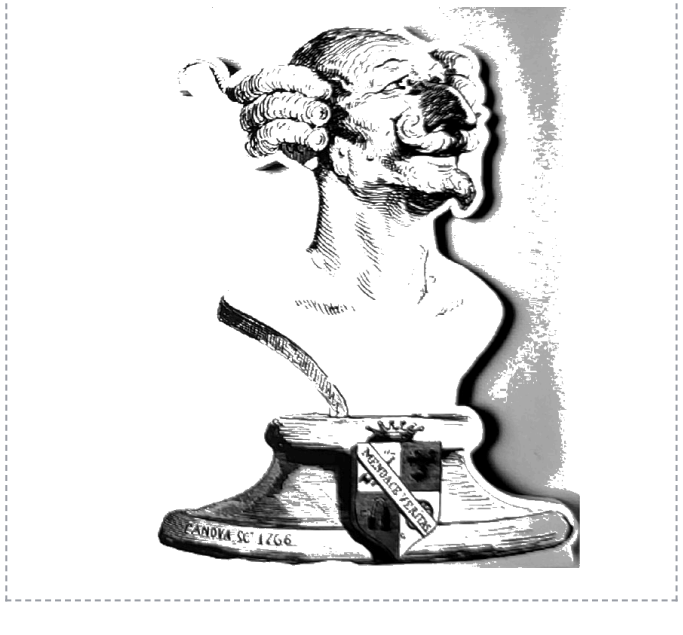
Beidseitig drucken · an der kurzen Kante spiegeln

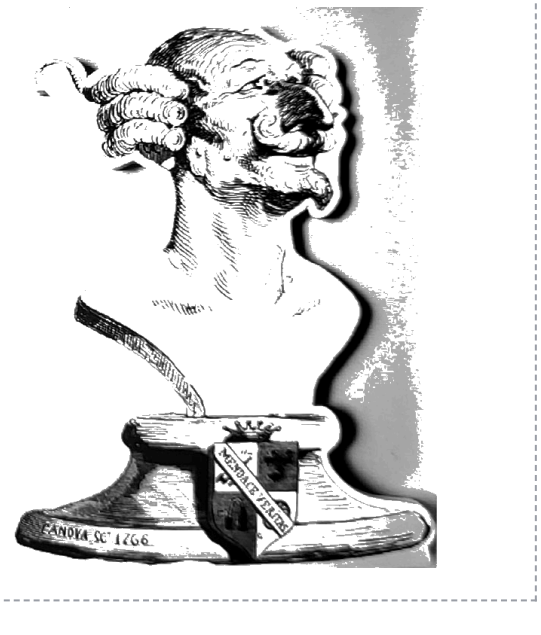


07

THEATER KOPFÜBER · MÜNCHHAUSEN

## Einsamkeit

*Wo beobachtest du Einsamkeit oder Isolation in deinem eigenen Umfeld?*

08

THEATER KOPFÜBER · MÜNCHHAUSEN

## Wer braucht wen?

*Braucht die Sozialarbeiterin den Baron mehr – oder er sie? Warum?*

09

THEATER KOPFÜBER · MÜNCHHAUSEN

## Lieblingsszene

*Was war deine Lieblingsszene im Stück und warum war sie für dich besonders?*

10

THEATER KOPFÜBER · MÜNCHHAUSEN

## Rückzugsort

*Wie sieht deine eigene Fantasiewelt aus, wenn du mal Ruhe brauchst?*

11

THEATER KOPFÜBER · MÜNCHHAUSEN

## Die Sprache

*Der Baron spricht das Deutsch von 1786, Diana spricht modern. Was macht dieser Unterschied mit der Stimmung?*

12

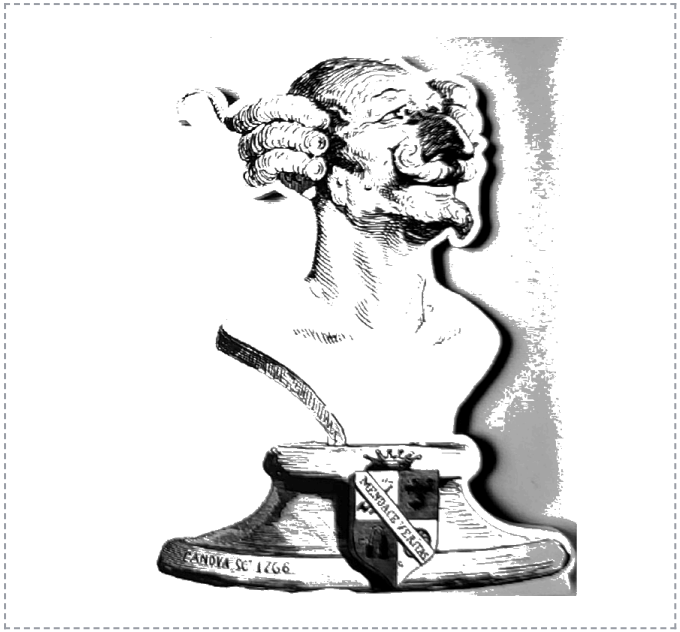
THEATER KOPFÜBER · MÜNCHHAUSEN

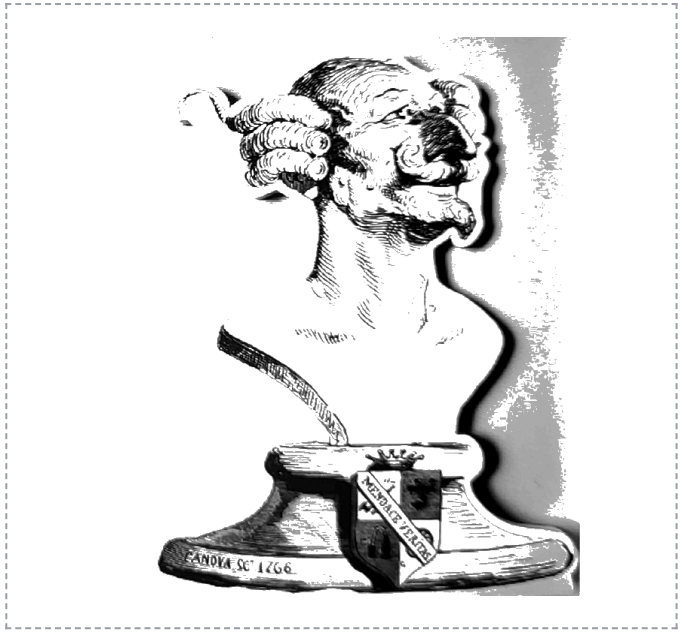
## Anklopfen

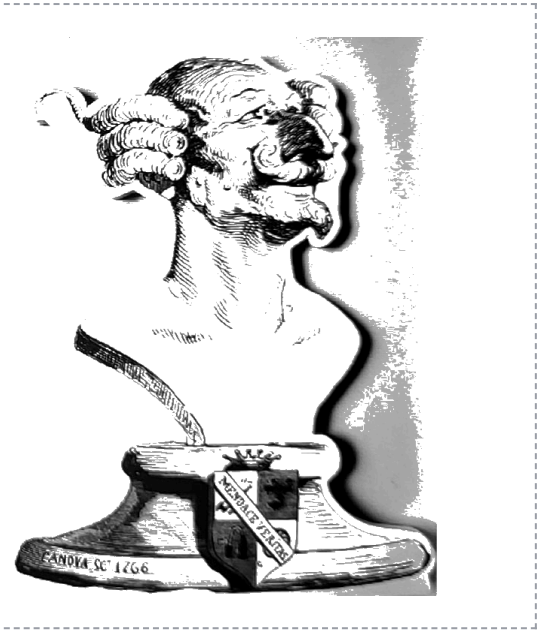
*Wer in deinem Umfeld braucht Zuwendung? Wie könnte ein erster kleiner Schritt aussehen?*

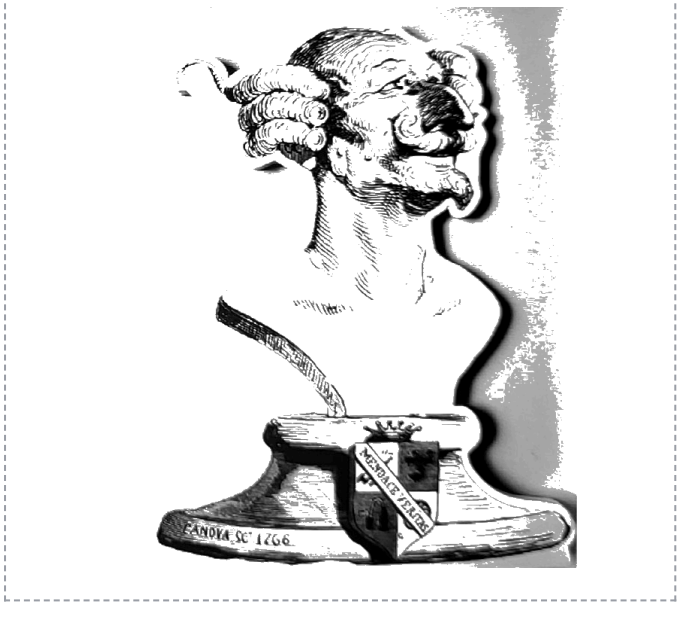
**Was denkst du?** *· Rückseite zu 7–12*

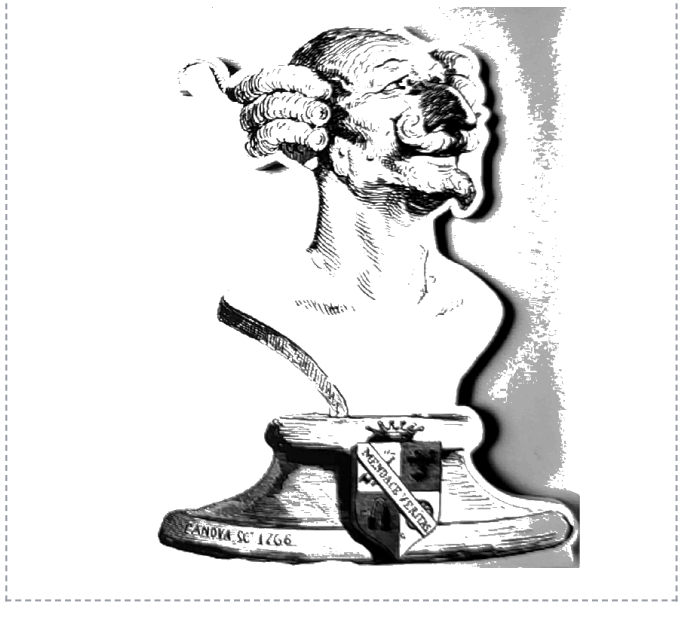
Beidseitig drucken · an der kurzen Kante spiegeln

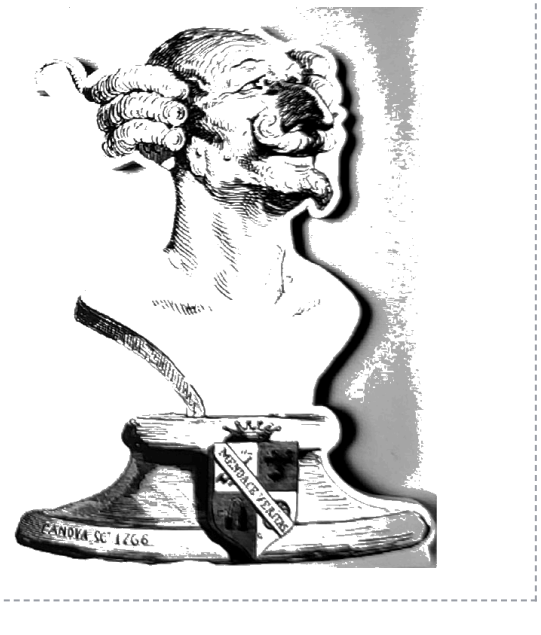


01

THEATER KOPFÜBER · REALITÄTSCHECK

## Die Mondreise

*Münchhausen brauchte seine silberne Axt zurück – sie war auf dem Mond gelandet. Kurzerhand kletterte er an einer Bohnenranke hinauf, holte die Axt und kam wieder herunter. Einfach so.*

02

THEATER KOPFÜBER · REALITÄTSCHECK

## Die eingefrorenen Töne

*Es war so bitterkalt, dass die Töne im Posthorn einfroren. Erst in der warmen Stube tauten sie auf – und plötzlich erklang die Musik wie von Geisterhand.*

03

THEATER KOPFÜBER · REALITÄTSCHECK

## Aus dem Sumpf ziehen

*Münchhausen und sein Pferd versanken im Sumpf. Doch er packte seinen eigenen Haarschopf und zog sich samt Pferd heraus. Aus eigener Kraft.*

04

THEATER KOPFÜBER · REALITÄTSCHECK

## Das geteilte Pferd

*Beim Durchschreiten eines Tores wurde Münchhausens Pferd in zwei Hälften geteilt. Beim Schmied wurden beide wieder zusammengenäht. Das Pferd lebte weiter.*

05

THEATER KOPFÜBER · REALITÄTSCHECK

## Gurken auf Bäumen

*Auf einer fernen Insel entdeckte Münchhausen Unglaubliches: Früchte wuchsen auf Bäumen, die dort eigentlich nicht hingehörten.*

06

THEATER KOPFÜBER · REALITÄTSCHECK

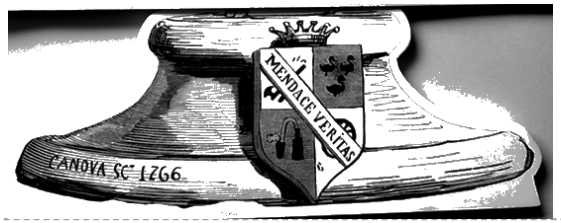
## Die wachsenden Geschöpfe

*Auf dem Mond wuchsen Wesen in Nüssen auf Bäumen heran. Wenn sie reif waren, kamen sie fertig heraus – schon als Professor, Pfarrer oder Bauer.*

03

### Bootstrapping · Psychologie

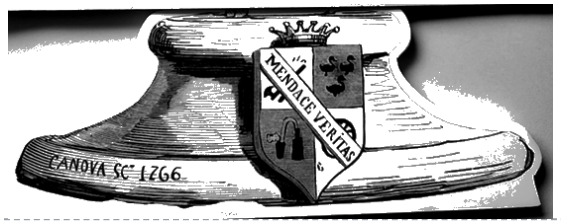
*Beim Einschalten zieht sich jeder Computer selbst hoch: Ein winziges Programm startet das nächste – bis alles läuft. Und in uns: Den ersten Anstoß, aus einem Tief herauszukommen, können wir uns selbst geben. Danach dürfen andere mithelfen.*




02

### 1877 · Thomas Edison · Phonograph

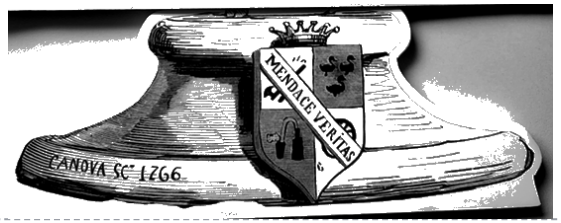
*Edison nimmt zum ersten Mal einen Ton auf und spielt ihn wieder ab. Musik kann seitdem eingefroren werden – für immer.*




01

### 1969 · Apollo 11

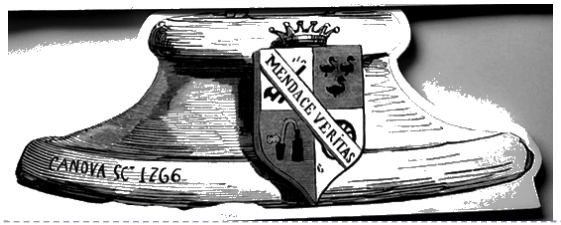
*Neil Armstrong betritt als erster Mensch den Mond. Keine Bohnenranke – sondern eine Saturn-V-Rakete mit 3.500 Tonnen Schubkraft.*




06

### 1996 Klonen · Heute KI

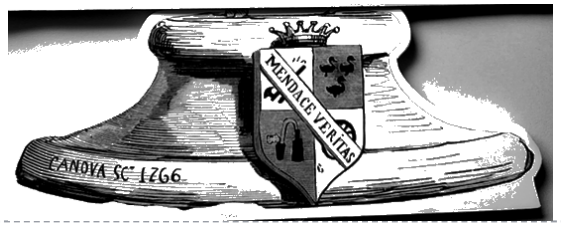
*1996 wurde Schaf Dolly geklont – ohne natürliche Geburt. Heute kommt eine KI fertig trainiert heraus – als Arzt-Assistent oder Lehrer.*




05

### Veredelung · Pfropfen

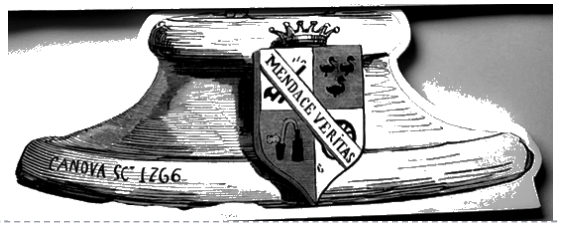
*Ein Trieb einer Pflanze wird auf eine andere aufgesetzt – sie wachsen zusammen. So wachsen heute Gurken auf Kürbispflanzen, Tomaten auf Kartoffeln.*




04

### 1960er Mikrochirurgie · 1967 Transplantation

*Seit den 1960er-Jahren können abgetrennte Gliedmaßen wieder angenäht werden. 1967 verpflanzte Dr. Barnard das erste menschliche Herz.*



07

THEATER KOPFÜBER · REALITÄTSCHECK

## Die fliegenden Enten

*Münchhausen band Speckstücke an eine Leine. Die Enten schnappten danach – und trugen ihn einfach durch die Lüfte davon.*

08

THEATER KOPFÜBER · REALITÄTSCHECK

## Der Wolf im Pferdegeschirr

*Ein Wolf fraß Münchhausens Pferd von hinten auf – und steckte dann selbst im Geschirr. Münchhausen peitschte ihn weiter bis nach St. Petersburg.*

09

THEATER KOPFÜBER · REALITÄTSCHECK

## Der achtbeinige Hase

*Münchhausen jagte einen Hasen mit acht Beinen – immer vier liefen, vier ruhten sich aus. So wurde er niemals müde.*

10

THEATER KOPFÜBER · REALITÄTSCHECK

## Rette die Welt!

JETZT BIST DU DER BARON!

*Welches große Problem würdest du auf die unmöglichste Art lösen?*

*Krieg? Klimawandel? Einsamkeit?*

11

THEATER KOPFÜBER · REALITÄTSCHECK

## Alltag neu gedacht

JETZT BIST DU DER BARON!

*Münchhausen löste nie kleine Probleme klein.*

*Welches alltägliche Problem nervt dich?*

12

THEATER KOPFÜBER · REALITÄTSCHECK

## Jemanden erreichen

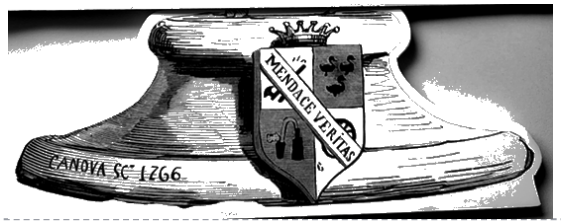
*Du kennst jemanden, der allein ist. Münchhausen hat Diana nicht mit Vernunft erreicht – sondern auf seine eigene Art.*

*Was würdest du tun?*

09

## Kettenfahrzeuge · Laufroboter

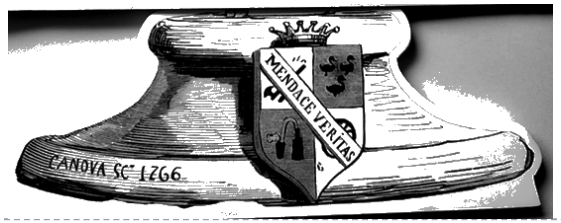
*Bei einem Kettenfahrzeug liegt immer nur ein Teil der Glieder auf dem Boden – die anderen laufen oben weiter. Laufroboter wie „Spot" koordinieren vier Beine – nie alle gleichzeitig belastet.*




08

## Prothesen · Implantate

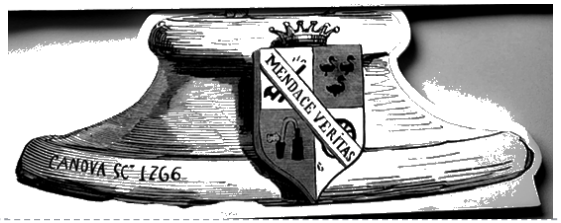
*Wenn ein Körperteil nicht mehr funktioniert, ersetzen wir es durch etwas, das dieselbe Aufgabe übernimmt – künstliche Gelenke, Herzschrittmacher, Beinprothesen.*




07

## 1783 · Brüder Montgolfier · Heißluftballon

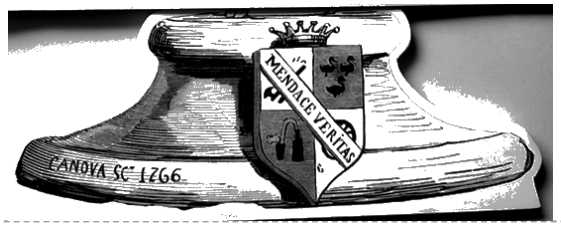
*Zum ersten Mal in der Geschichte hebt ein Mensch mit einem Heißluftballon ab. Was Münchhausen den Enten verdankte, verdanken wir der Physik.*




12

## Deine Münchhausen-Lösung

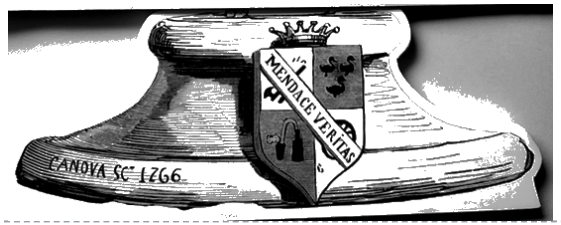
*Manchmal ist eine Geschichte alles. Manchmal reicht ein Satz. Manchmal einfach da sein. Was ist deine Art?*




11

## Deine Münchhausen-Lösung

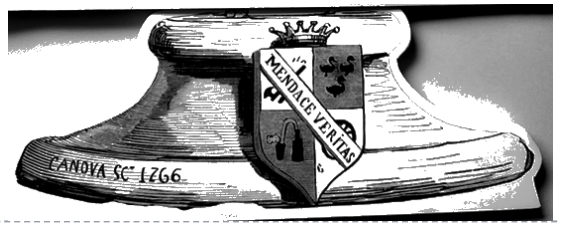
*Beispiel: Ich friere meine Geschichten ein und taue sie auf, wenn jemand allein ist! Und deine Lösung?*




10

## Deine Münchhausen-Lösung

*Fantasie ist ein Werkzeug. Beispiel: Ich fange alle Kugeln in einem Netz aus Mondlicht! Und deine Lösung?*



# Cadavre Exquis *· Der exquisite Leichnam · Ein surrealistisches Erzählspiel*

**So geht's:** Lies deine Frage und beantworte sie auf den Linien darunter. Dann falte das Papier an der gestrichelten Linie nach hinten – die nächste Frage wird sichtbar. Weitergeben! Am Ende alles auffalten und laut vorlesen!

**Wichtig: Jede Antwort ist ein ganzer Satz – und immer in der Ich-Form!** Nicht „Pirat", sondern: „Ich bin Kapitän Zwiebelbart, der gefürchtetste Pirat der sieben Meere."

**In der Gruppe:** Alle beginnen gleichzeitig mit eigenem Blatt bei Frage 1, falten und geben nach rechts weiter – bis Frage 9. Am Ende hat jedes Kind eine fertige Geschichte zum Vorlesen.

**01 Wer bist du? Gib dir einen Namen und beschreibe dich in einem Satz.**

✂ HIER NACH HINTEN FALTEN

**02 Wo befindest du dich? Beschreibe den Ort so genau wie möglich.**

✂ HIER NACH HINTEN FALTEN

**03 Was hast du gerade in der Hand oder in der Tasche?**

✂ HIER NACH HINTEN FALTEN

**04 Plötzlich passiert etwas völlig Unerwartetes – was ist es?**

✂ HIER NACH HINTEN FALTEN

**05 Du triffst jemanden. Wer ist das – und was will er oder sie von dir?**

✂ HIER NACH HINTEN FALTEN

**06 Du steckst in einem Problem fest. Welchem?**

✂ HIER NACH HINTEN FALTEN

**07 Du hast eine völlig verrückte Idee zur Lösung – welche?**

✂ HIER NACH HINTEN FALTEN

**08 Es geht gründlich schief. Was passiert?**

✂ HIER NACH HINTEN FALTEN

**09 Du rettest dich – aus eigener Kraft, wie Münchhausen. Wie?**

# Spiel deine Geschichte! *· Eine Theaterübung in drei Runden · Gruppen zu 4–6 Kindern*

**Vorbereitung:** *Wählt eine Szene aus dem Stück – zum Beispiel den Ritt auf der Kanonenkugel, die Reise zum Mond oder den Hirsch mit dem Kirschbaum. Einer spielt Münchhausen, alle anderen spielen alles andere: Figuren, Tiere, Objekte, Geräusche. Dann einfach anfangen!*

RUNDE 01

## Nachspielen – ihr kennt die Geschichte

*Spielt die Szene so nach, wie ihr sie gesehen habt. Hier dürft ihr euch absprechen – wer spielt was, wer steht wo. Findet euren Rhythmus und probiert aus, wie die Geschichte funktioniert.*

REQUISITEN

**Benutzt, was gerade da ist – Stühle, Jacken, Taschen, alles, was ihr findet.**

FOKUS

**Sicherheit gewinnen · Die Figuren kennenlernen**

DANACH BESPRECHEN

*Wer hat welche Rolle übernommen – und warum? Was war leicht, was schwierig?*

RUNDE 02

## Dieselbe Szene – nur Körper & Geräusche

*Dieselbe Szene wie in Runde 1 – aber diesmal ohne Requisiten und ohne Absprachen vorher. Einer wird zur Kanone, einer zur Kugel, einer macht das Abschussgeräusch. Einfach anfangen und schauen, was passiert!*

NUR DAS

**Körper der Mitspieler + Geräusche mit dem Mund. Keine Stühle, keine Jacken, nichts.**

FOKUS

**Achtsamkeit · Wer gibt nach – wer nicht – und wann?**

DANACH BESPRECHEN

*Wo ist die Szene ins Chaos geraten? Was habt ihr an euch selbst entdeckt?*

RUNDE 03

## Eine gemeinsame Sprache finden

*Nochmal – immer noch ohne Absprachen. Aber diesmal: achtsam. Hört zu. Beobachtet die anderen. Lasst etwas entstehen. Wann entsteht plötzlich Verbindung?*

REQUISITEN

**Alles erlaubt – Körper, Gegenstände, Geräusche. Aber: Was braucht ihr wirklich?**

FOKUS

**Zuhören · Begegnung · Gemeinsam etwas erschaffen**

DANACH BESPRECHEN

*Wann hat die Gruppe „geklickt“? Was war anders als in Runde 2?*

# Die fliegenden Enten

## Ein Origami-Schmetterlingsball

In einer Geschichte fängt Münchhausen Wildenten an einer Leine – und sie tragen ihn durch die Lüfte davon.

Wir lassen die Enten noch einmal fliegen: Aus Papier mit Enten im Stil von Gustave Doré falten wir einen Schmetterlingsball. Werft ihn hoch und stoßt ihn an – dann springt er auf, und es sieht aus, als flögen die Enten davon.

### Ihr braucht

Die Enten-Vorlage auf der nächsten Seite: Ein A4-Blatt ergibt genau 12 Quadrate – so viele braucht ein Ball. Ausdrucken, an den Linien schneiden · Schere.

### So geht’s

Die Faltanleitung gibt es als Video: **[YouTube-Link folgt]**

---

**Theater Kopfüber e.V.** · Schalkhäuser Str. 100 · 91522 Ansbach
Tel. 0981 / 220 40 41 · Mobil 0170 / 306 13 82
info@theater-kopfueber.de · www.theater-kopfueber.de