

DER
SATANARCHÄ
OLÜGENIALK
OHÖLLISCHE

Wun sch pun sch

STAATSKAPELLE WEIMAR ★ DEUTSCHES NATIONALTHEATER UND
DNT
NATIONALTHEATER UND STAATSKAPELLE WEIMAR



MATERIALMAPPE

zu »Der satanarchäolügenialkohöllische Wunschpunsch«

Oper von Elisabeth Naske

nach einem Kinderbuch von Michael Ende

Libretto: Teresita Colloredo

In einer Produktion des DNT Weimar

Premiere: 24.10.2020 e-werk

Krista Krakel **Ylva Stenberg**

Maurizio di Mauro **Jörn Eichler**

Prof. Dr. Beelzebub Irrwitzer **Oleksandr Pushniak**

Maledictus Made / Der heilige Sylvester **Andreas Koch**

Tyrannja Vamperl **Ulrika Strömstedt**

Staatskapelle Weimar



Musikalische Leitung **Katharina Müllner / Friedrich Praetorius**

Regie **Clara Kalus**

Bühne **Pia Dederichs, Lena Schmid**

Kostüme **Sarah Mittenbühler**

Video **Konrad Kästner**

Dramaturgie **Lisa Astrid Mayer**

Maske **Yvonne Hüttmann**

Licht **Norbert Drysz**

Musikalische Studienleitung **Dirk Sobe**

Musikalische Einstudierung **Yuka Beppu, André Kassel**

Musikalische Assistenz **Friedrich Praetorius**

Regieassistenz und Abendspielleitung **Ioana Petre**

Ausstattungsassistenz **Nathalie Noël**

Technische Direktion **Peter Meißner**

Leitung Bühnenbetrieb **Bernhard Felkel**

Technische Einrichtung **Maik Thon**

Ton **Harms Achtergarde, Thomas Fischer**

Leitung der Videoabteilung **Andreas Günther**

Requisite **Kathrin Haak, Marco Kenzler**

Inspizienz **Frieder Aurich**

Soufflage **Petra-Christine Harnisch**

Dauer ca. 2 Stunden

inklusive Pause

Zeichnungen wie diese nennt man im Theater »Figurinen«.

Figurinen sind Modelle, die den Schneider*innen in der Kostümabteilung als Vorlage dienen sollen; nach diesen Modellen fertigen sie nämlich die Kostüme an, die das Publikum dann in unserer Aufführung bestaunen kann.



Der Kater Maurizio di Mauro



VOR- UND NACHBEREITUNG DES THEATERBESUCHS

Liebe Pädagog*innen,

wir freuen uns, dass Sie zu uns ins DNT zur einer Vorstellung von »Der satanarchäolügenialkohöllische Wunschpunsch« kommen.

VOR DEM THEATERBESUCH:

Bitte geben Sie Ihren Schüler*innen eine kurze Inhaltsangabe zum »Wunschpunsch«, sofern Sie das Buch nicht im Unterricht gelesen haben. Lesen Sie gerne gemeinsam mit ihren Schüler*innen die Kurzfassung, die Sie in dieser Mappe finden und bereiten Sie kurz die »Sehaufräge« (ab S.8) vor.

NACH DEM THEATERBESUCH:

Um sich im Unterricht vertiefend mit dem Theaterbesuch auseinanderzusetzen, haben wir Ihnen hier einige Materialien zusammengestellt, die die Schüler*innen sowohl an den Stoff der Oper, als auch an das Theaterspielen herañführen sollen.

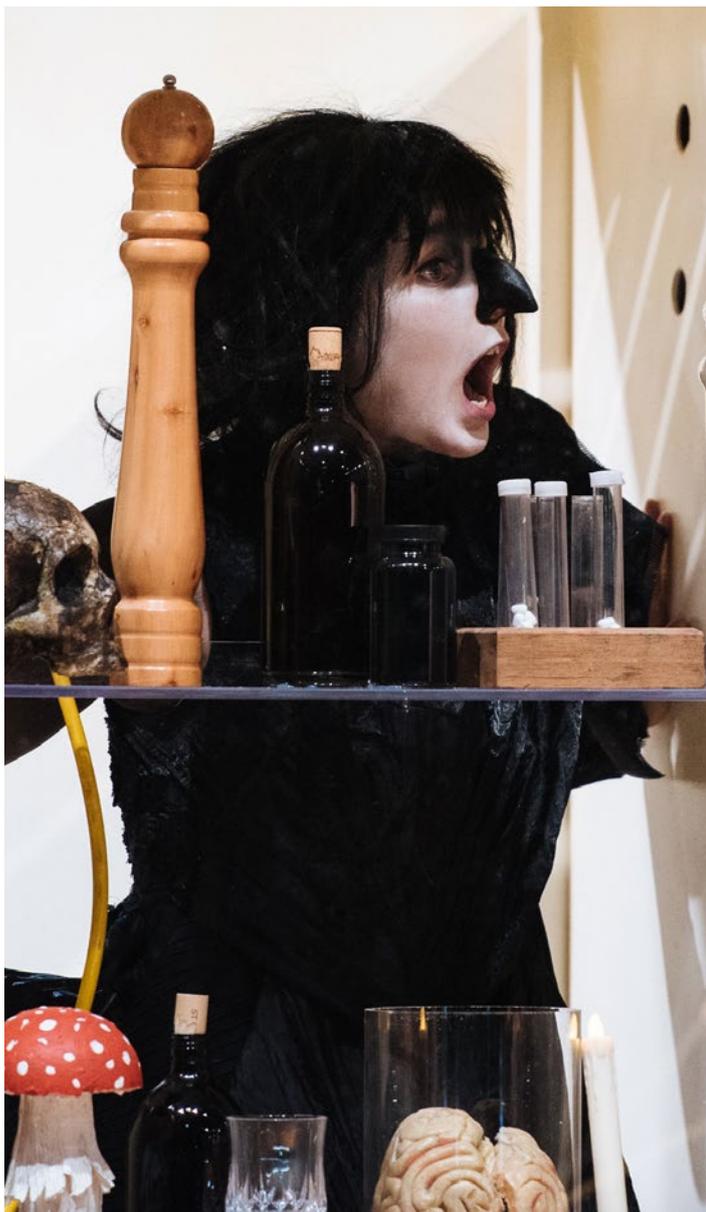
Am Ende der Mappe finden Sie noch den Hinweis zu unserem Newsletter, sowie unsere Kontaktdaten. Außerdem haben wir noch ein Punschrezept, dass sich mit den Schüler*innen ganz leicht kochen lässt. So einen Theaterbesuch bespricht man nämlich am besten in gemütlicher Atmosphäre bei dem eigenen »Punsch alles Pünsche«!

Wir wünschen Ihnen und Ihrer Klasse einen schönen Theaterbesuch

DER WUNSCHPUNSCH IST EIN KLASSIKER...

Der Wunschpunsch ist ein Klassiker unter den Kinderbüchern. Einige Kinder werden das Buch von Zuhause kennen, andere haben aber vielleicht noch nie davon gehört. Wir haben für Sie und Ihre Klasse eine Kurzfassung zusammengestellt, die sich - je nach Altersstufe - zum Vorlesen oder zum gemeinsamen Lesen eignet.

Es ist Silvesterabend beim geheimen Zauberrat Beelzebub Irrwitzer. Der Zauberer ist wahnsinnig schlecht gelaunt, denn ihm sitzt ein ganz besonders teuflischer Vertrag im Nacken: Gegenüber seiner höllischen Exzellenz hat sich Irrwitzer verpflichtet, jährlich eine festgesetzte Summe an bösen Taten zu verrichten und abgerechnet wird immer zu Neujahr, Schlag null Uhr! Bisher hat das immer wunderbar funktioniert. Mit größter Freude und sehr erfolgreich hat der Zauberer Flüsse und Wälder vergiftet, Seuchen auf die Erde geschickt und Kriege verantwortet. Nur dieses Jahr, da will es ihm nicht so ganz gelingen. So ganz und gar nicht. Schuld daran ist natürlich nicht Irrwitzer selbst, sondern der Kater Maurizio di Mauro.



Maurizio ist ein Spion vom Hohen Rat der Tiere und wäre am liebsten ein großer Minnesänger – nur leider fehlt ihm die schöne Stimme dafür. Er soll den furchtbaren Geschehnissen der letzten Jahre auf den Grund gehen und weitere Katastrophen verhindern.

In geheimer Mission hat der Hohe Rat der Tiere Maurizio also bei Irrwitzer eingeschleust – nur leider ist die Mission nicht geheim geblieben. Irrwitzer ist dem Kater schnell auf die Schliche gekommen. Um den Spion auszuschalten, füttert der Zauberer den gemütlichen Kater heimlich mit allerlei vergiftetem Futter, das Maurizio dauermüde macht. Und so verbringt dieser seine Zeit lieber mit Schlafen als mit Spionieren. Maurizio ist ahnungslos, er fühlt sich von Irrwitzer bestens umsorgt und kann sich gar nicht vorstellen, dass jemand, der sich so gut um ihn kümmert, ein Bösewicht sein soll.

Auch wenn Irrwitzer den Spion also voll im Griff hat, ärgert sich der Zauberer doch gewaltig über die Situation. Die Sache hat Irrwitzer Zeit gekostet. Wertvolle Zeit, die er viel lieber damit verbracht hätte, die Missetaten zu verüben, zu denen er sich dem Teufel gegenüber vertraglich verpflichtet hat. Mitternacht rückt immer näher und wer weiß, was ihm passiert, wenn er seinen Vertrag nicht erfüllt...

Plötzlich erscheint ein ungebetener Gast: Maledictus Made, Beamter des Teufels. Unterwegs im Dienste der Hölle erinnert er Irrwitzer an seine Vertragspflicht und macht ihm deutlich, dass von seiner teuflischen Exzellenz kein Aufschub zu erwarten ist. Vertrag ist Vertrag, da hilft kein noch so großes Bitten und Flehen des sichtlich verzweifelten Zauberers. Ungerührt, wie er kam, verschwindet Made wieder und lässt Irrwitzer mit dessen Misere allein.

Maurizio hat den Auftritt von Made schlichtweg verschlafen. Langsam wacht der Kater auf und findet, dass sein geliebter Irrwitzer ziemlich unruhig wirkt. Maurizio nimmt das sehr persönlich und bekommt ein schlechtes Gewissen: »Der Zauberer ist doch so gut zu mir und ich lüge ihn in einem fort an, indem ich ihm meinen Spionageauftrag verschweige!«, denkt sich Maurizio. Von Schuldgefühlen gebeutelt platzt das Geständnis aus Maurizio heraus. »Ich bin ein Spion!«. Für Irrwitzer ist das natürlich keine Überraschung, trotzdem verzeiht er dem Kater großherzig. Vor lauter Dankbarkeit setzt Maurizio da zu einem Lobgesang auf Irrwitzer an, wird aber von einem lauten Türklopfen unterbrochen. Wer wird das wohl sein? Etwa schon wieder Made?! Der Zauberer versteckt sich ängstlich und schickt Maurizio vor, damit dieser sich um das unaufhörliche Klopfen kümmert.

Herein kommt Krista Krakel, die coole Krähe. Sie ist von ihrer Reise und vom Leben im Allgemeinen sehr zerfleddert und kündigt den Besuch von Irrwitzers Tante Tyrannia Vamperl an. Tyrannia ist eine Geldhexe, und sie und Irrwitzer können sich nicht ausstehen. Kein Wunder, dass seine Freude über ihren Besuch nicht groß ist. Während Krista sich beim Zauberer vorstellt, macht sie in Maurizio's Richtung allerlei merkwürdige Zeichen. Was will sie nur von dem Kater? Nachdem Irrwitzer verschwunden ist, um sich auf die Ankunft seiner Tante vorzubereiten, stellt sich heraus: Krista ist auch eine Spionin vom Hohen Rat der Tiere! Sie

kann nicht fassen, dass Maurizio auf das falsche Spiel von Irrwitzer hereinfällt, und ist entrüstet über die Naivität des Katers. Während sich Kater und Krähe darüber streiten, wie ehrenwert Irrwitzer ist oder nicht ist, taucht die angekündigte Tante auf.

»Tralli, tralla, Besuch ist da!«, flötet Tyrannia. Die Tiere verstecken sich schnell und Irrwitzer kommt zurück, um seine Tante zu empfangen. »Ach, Bubi!«, grüßt Tyrannia ihn scheinbar voller Freude, als sie ihn sieht. Irrwitzer ist ganz und gar nicht angetan, er traut den familiären Anwandlungen Tyrannias kein Stück. Und nach einigem Hin und Her stellt sich heraus, warum seine Tante ihm so kurz vor Neujahr einen Besuch abstattet: Made ist auch bei Tyrannia gewesen, denn sie steckt in demselben vertraglichen Schlamm wie Irrwitzer. Allerdings hat Tyrannia im Gegensatz zu ihrem Neffen einen Plan, um sich aus der vertrackten Situation zu retten. Der satanarchäolügenialkohöllische Wunschpunsch soll ihr dabei helfen!

Dieser Punsch ist ein mächtiger Zaubertrank, dessen Herstellung höchst kompliziert ist – bis in die vierte Dimension muss man sich begeben, um diesen Trank zu brauen. Ist der Wunschpunsch aber erst einmal fertig, erfüllt er denjenigen, die ihn trinken, jeden Wunsch.

Eine Rezepteilhälfte für den Zaubertrank liegt bei ihr, die andere bei Irrwitzer. Kooperation wäre jetzt gefragt, aber leider helfen Irrwitzer und Tyrannia einander nur sehr ungern. Erst als sie einsehen, dass sie sich vor der höllischen Bestrafung nur dann retten können, wenn sie in dieser Sache zusammenarbeiten, überwinden sie ihre gegenseitige Abneigung. Sie beschließen, nur heute Abend ganz ausnahmsweise mal gemeinsame Sache zu machen.

»Aber was ist mit den Tieren?«, fragt Irrwitzer. Die dürfen ja keinesfalls herausfinden, dass Tyrannia und Irrwitzer an der Zerstörung der Welt arbeiten. Auch dafür ist gesorgt, erklärt Tyrannia. Denn bis zum Neujahrsgeläut um 00.00 Uhr enthält der Punsch eine Umkehrwirkung. Was auch immer man sich wünscht, es passiert genau das Gegenteil. Man wünscht Gesundheit für die Welt und heraus kommt Krankheit, oder man wünscht Reichtum und erzeugt damit die grausamste Armut. Hexe und Zauberer lachen sich ins Fäustchen bei der Vorstellung, dass sie dank der Umkehrwirkung im Beisein der tierischen Spione lauter böse Taten vollbringen können, ohne dass Kater und Krähe etwas merken! Ganz euphorisch verschwinden Tyrannia und Irrwitzer, um sich schnell ans Punschbrauen zu machen.

Krista und Maurizio haben in ihrem Versteck die Boshaftheiten von Zauberer und Hexe mit angehört. Sie müssen den beiden zuvorkommen – nur wie? Ziellos machen sich Krista und Maurizio auf die Suche nach Hilfe und treffen nach einigen Abenteuern dabei auf Sankt Silvester. Dieser mysteriöse Heilige kommt aus der Ewigkeit und spinnt ruhig und sanft an den Fäden der Zeit. Kann er den Tieren vielleicht helfen? Er kann. Silvester schenkt Krista und Maurizio einen einzelnen Ton aus dem Neujahrsgeläut, eingefroren in einem Eiswürfel. Dieser Ton soll die Umkehrwirkung des Punschs aufheben können.



Mit dem vereisten Ton in Kristas Schnabel kommen die beiden Spione wieder bei Irrwitzer zu Hause an. Kurz bevor der Punsch fertig ist, versenken sie Silvesters Geschenk unbemerkt in dem Punsch und warten bange darauf, dass Zauberer und Hexe mit dem Wünschen loslegen. Wird dieser eine Ton wirklich ausreichen, um gegen so böse Zauberkräfte anzukommen?

Kelle um Kelle trinken Irrwitzer und Tyrannia den fertigen Punsch aus dem Kessel. Sie wünschen sich dabei ganz besoffen und wollen für die Welt scheinbar nur das Allerbeste. Irgendwann überlegen sie sich, dass es ein besonders großer Spaß wäre, den Effekt des Wunschpunschs an Krähe und Kater zu testen. Da stockt Krista und Maurizio der Atem. Wer weiß schon, ob Sankt Silvesters Ton die Umkehrwirkung tatsächlich aufheben konnte. Von der Wirkung der Wünsche auf der Erde bekommt man bei Irrwitzer zu Hause schließlich nichts mit.

Zuerst ist Krista dran: »Punsch aller Pünsche, erfüll' meine Wünsche«, lallt Tyrannia. »Krista Krakel sei einfach wieder: nix müde, nix krank, nur schönstes Gefieder und gesund. Vielen Dank. Hicks.«. Und siehe da: Krista, die vorher zerzaust war und der der Rheumatismus in den Knochen steckte, hat nun ein volles, glänzendes Gefieder und fühlt sich wie frisch geschlüpft! Die Tiere können es nicht fassen, hat ihr Plan also doch funktioniert?



Irrwitzer und Tyrannia stutzen beim Anblick der prächtigen Krista, sind aber zu punschtrunken um zu begreifen, dass es ein Problem mit dem Zaubertrank gibt. Stattdessen will nun auch Irrwitzer den Punsch an Maurizio ausprobieren, um Tyrannia zu zeigen, wie das mit dem Wünschen richtig geht. Also wünscht Irrwitzer Maurizio Gesundheit und eine wunderschöne Stimme: »Punsch aller Pünsche, erfüll' meine Wünsche. Dieser Kater sei stattlich wie keiner zuvor, kerngesund im Bauch und im Hälschen und der besteste Sänger, der größte Tenor im schneeweißen Pelzchen«. Augenblicklich fühlt auch Maurizio sich kerngesund und hat eine Stimme, um die ihn selbst die größten Opernsänger beneiden würden!

Nun macht Tyrannia sich über Irrwitzer lustig und schimpft ihn einen Nichtskönner. Wütend gehen die beiden aufeinander los. Sie wünschen sich gegenseitig das schlimmste, was sich böse Zauberer und Hexen so wünschen können: ewige Jugend und -vor allem- ein gutes Herz. Prompt geht auch dieser Wunsch in Erfüllung. Tyrannia und Irrwitzer sind voll des Lobes füreinander, alle Zwietracht ist wie weggepusht. Im Walzertakt schweben Hexe und Zauberer in schönster Harmonie über die Bühne.

Jetzt müssen Hexe und Zauberer es einsehen: Ihr Plan ist fehlgeschlagen. Alle ihre Wünsche haben sich wörtlich erfüllt. Anstatt die Welt zu zerstören, haben Tyrannia und Irrwitzer ihr nur Gutes getan. Es ist nun Mitternacht und wie angekündigt kommt Made wieder, um die Vertragsbrüchigen abzuholen. Vertrag ist eben Vertrag.

Nur noch Maurizio und Krista sind jetzt übrig geblieben. Zunächst freuen sie sich darüber, dass sie gemeinsam die Zerstörung der Welt verhindert haben, doch dann werden beide ganz still. Wie soll es nur weiter gehen mit den Freunden? Krähen und Kater sind doch natürliche Feinde, das passt einfach nicht. Schweren Herzens beschließen die beiden, ab jetzt getrennte Wege zu gehen. Doch davor will Maurizio mit seiner schönen Stimme noch ein Lied singen, ein Lied für seine Freundin Krista. Die ist ganz gerührt von Maurizio's lieben Worten. Und wer weiß, vielleicht können Krähen und Kater ja doch Freunde sein...



Die Geldhexe Tyrannja Vamperl

VOR- UND NACHBEREITEN DES THEATERBESUCHS

Auf einer Opernbühne gibt es sehr viel zu sehen und zu hören. Die folgenden Fragen sind Sehaufträge, die den Schüler*innen dabei helfen sollen, diese Vielzahl an Eindrücken zu strukturieren. Sie können außerdem als Grundlage für die Nachbereitung des Opernbesuchs genutzt werden. Dafür suchen sich die Schüler*innen vor dem Opernbesuch einen der drei Themenbereiche (Bühne, Kostüm oder Musik) aus und nehmen die dazugehörigen Fragen in die Vorstellung mit. Die Aufgabe der Schüler*innen ist es also, während der Vorstellung ganz besonders auf die Aspekte zu achten, die ihnen bei der Beantwortung der Fragen helfen könnten.

In der Nachbesprechung kann die Auswertung der Sehaufträge als Einzel- oder Gruppenarbeit stattfinden. Die Fragen können also entweder gleich im gesamten Klassenverbund besprochen werden oder die Schüler*innen schließen sich (je nach zuvor ausgesuchtem Themenbereich) zu Expert*innengruppen zusammen. Zunächst werden die Fragen innerhalb der Gruppe besprochen, danach stellen die Gruppen ihre Ergebnisse allen vor.

1) BÜHNE

Was ist das für ein Ort, an dem Irrwitzer lebt?

Irrwitzers Zuhause ist ein merkwürdiger Ort. Versuch doch mal zu beschreiben, was Du auf der Bühne siehst. Du kannst Dir dabei zum Beispiel folgende Sachen überlegen:

Was für Gegenstände gibt es auf der Bühne?
Welche Farben kommen im Bühnenbild besonders oft vor?

Welche Gegenstände sind für Irrwitzer wichtig und warum? Findest Du, dieser Ort passt zu Irrwitzer?
Warum/warum nicht?

Würdest Du auch gerne an so einem Ort leben?
Warum/warum nicht?

2) KOSTÜM

Wie verkleidet man die Darstellenden, damit sie wie Tiere aussehen?

Maurizio ist ein Kater und Krista eine Krähe, aber natürlich sind die beiden Darstellenden eigentlich Menschen! Wie bekommt man so eine Verwandlung mit Hilfe der Kostüme hin? Du kannst ja mal über folgende Fragen nachdenken:

Was ist typisch für das Aussehen von Krähen und Katern?

Welche von diesen typischen Merkmalen findest Du auch bei den Kostümen von Krista und Maurizio?

Wie würdest Du Kristas und Maurizios Charakter beschreiben? Findest Du, dass die Kostüme gut dazu passen? Warum/Warum nicht?

Hast Du in dem Theaterstück noch andere Tiere als Maurizio und Krista entdeckt? Welche waren das und wo waren sie zu sehen?

3) MUSIK

Gemütlicher Sänger und freche Krähe – woran hört man das eigentlich?

Maurizio und Krista sind ziemlich unterschiedlich. Das sieht man – und das hört man auch in der Musik! Wenn Du herausfinden möchtest, woran das liegt, dann können Dir diese Fragen dabei helfen:

Wie würdest Du die Musik beschreiben, die gespielt wird, wenn Maurizio singt? Schnell, langsam, aufgereggt, müde? Welche Adjektive und Beschreibungen findest Du? Am besten, Du achtest hier besonders auf die Stellen an denen Maurizio für längere Zeit alleine singt.

Wie würdest Du die Musik beschreiben, wenn Krista singt? Welche Adjektive und Beschreibungen findest Du? Auch hier hörst Du am besten auf die Stellen, bei denen sie länger alleine singt)

Im Teil nach der Pause machen sich Maurizio und Krista auf die Suche nach Hilfe, um Tyrannia und Irrwitzer aufzuhalten. Kurz bevor sie Sankt Silvester treffen, klettert Maurizio einen Turm hoch. Als er oben angekommen ist und sich erschöpft hinlegt, singt Krista ein Lied über ihn.

Wie würdest du die Stimmung dieses Liedes beschreiben? Wie unterscheidet sich die Musik an dieser Stelle von der Musik, die sonst typisch für Krista ist? Erinner dich diese Musik an die Musik von einer anderen Figur in der Oper, wenn ja: an wen?

THEATER-SPIEL-ÜBUNGEN

Nicht nur anderen beim Theaterspielen zugucken, sondern sich auch selber ausprobieren! Die folgenden Theaterspiele können als Warm-up unkompliziert in den Unterricht integriert werden und bieten den Schüler*innen die Gelegenheit, sich an Improvisation und Darstellendem Spiel auszuprobieren.

1) »Mein Name ist ... und wenn ich Angst habe, sehe ich so aus: ...«

Alle Personen stehen im Kreis. Jede*r stellt sich den Anderen mit ihrem Namen vor und zeigt eine Haltung, wie sie aussehen könnte, wenn sie Angst hat. Daraufhin begrüßen die anderen Spielenden die Person im Chor mit »Hallo + Name« und machen die zuvor gezeigte Haltung nach.

2) Lauf der Riesen und Mäuse

Alle Personen laufen durch den Raum. Jede*r für sich, es wird nicht geredet. Der*die Spielleiter*in gibt den Spielenden vor, sich wie Riesen durch den Raum zu bewegen. Auf einmal ist alles viel kleiner als vorher, wie würde ein Riese mit den Gegenständen im Klassenzimmer umgehen?

Das Riesen-Szenario wird von der Spielleitung durch ein Klatschen beendet und die Kinder bewegen sich wieder normal durch den Raum. Dann gibt der*die Spielleiter*in vor, dass Sie alle wie Mäuse durch den Raum bewegen. Wie würde eine Maus die Gegenstände im Klassenzimmer benutzen?

Das Spiel wird durch ein weiteres Klatschen der Spielleitung beendet. Bei einem weiteren Durchlauf kann das Spiel mit Bezug zum »Wunschpunsch« variiert werden: Anstatt sich in Riesen und Mäuse zu verwandeln, sind die Schüler*innen einmal Katzen und das andere Mal Vögel.

3) Wer bin ich? – »Wunschpunsch«-Edition

Dieses Spiel eignet sich für Klassen, die das Buch schon im Unterricht besprochen haben und/oder bereits eine Vorstellung besucht haben. Alle Personen stehen im Kreis. Eine*r fängt an und fragt »Wer bin ich?«. Dabei nimmt die Person eine Haltung ein, die typisch für eine der Figuren (Irrwitzer, Tyrannia, Krista, Maurizio, Made, Silvester) aus dem »Wunschpunsch« ist. Die anderen antworten gemeinsam mit »Du bist ...«.

Sind sich die Antwortenden sehr uneinig, fragt die Person wieder »Wer bin ich?« und nimmt entweder dieselbe Haltung noch deutlicher ein oder sucht sich eine klarere Haltung für dieselbe Figur aus. Sind sich die Antwortenden immer noch uneinig, wird die Frage von der Person in der Rolle der Figur beantwortet und die nächste Person ist dran mit Fragen.

Das Spiel kann variiert werden, indem die Spielenden, anstatt eine Haltung einzunehmen, eine Bewegung oder ein Geräusch machen.

DEIN WUNSCHPUNSCHREZEPT

1 Liter	Tee Waldbeere oder andere Fruchtsorte
0,5 Liter	Apfelsaft
16	Nelken
2 Stangen	Zimt
2	Zitronen davon den Saft
1	Orangen davon den Saft
2 Tropfen	Orangenaroma

Zucker oder Honig nach Bedarf
einen **Löffel** und einen **Topf**

So einen Wunschpunsch kann man nur zu zweit zubereiten! Am besten, Du suchst Dir einen Erwachsenen, der Dir beim Punschkochen hilft. Dann könnt ihr loslegen:

Zuerst brühst Du den Tee in einem Topf auf und lässt ihn 8 Minuten ziehen. 8 Minuten, oh Mann, ist das lange... Überleg' Dir in der Zwischenzeit doch schon mal ein paar Zaubersprüche, die Du später über den Punsch sprechen kannst. Dann geht die Zeit schnell vorüber und die Wirkung des Punsch wird gleich doppelt so stark! Fertig überlegt? Gut, weiter geht's!

Den Apfelsaft, die Nelken (am besten im Tee-Ei), die Zimtstange, Zitronensaft, Orangensaft und das Orangenaroma dazugeben und erwärmen. Pass hier gut auf, denn der Punsch ist ganz empfindlich! Er soll nur warm werden, aber noch nicht kochen. Lass ihn jetzt 10 Minuten ziehen. Zeit, den Punsch mit Deinen Zaubersprüchen zu belegen! Dann kannst Du die Gewürze herausnehmen. Jetzt ist der Punsch fast fertig.

Aber was fehlt noch? Na klar, der Ton vom Neujahrs-geläut! Nimm Dir einen Löffel und tippe damit den Rand vom Topf an. Hörst Du den Klang? Jetzt ist die Umkehrwirkung aufgehoben und du kannst drauf los trinken und wünschen!

INFORMATIONEN FÜR PÄDAGOG*INNEN

Newsletter für Pädagog*innen

Alle zwei Monate informiert unser Newsletter über neue Inszenierungen und spezielle Angebote für Schulklassen bzw. Lehrer*Innen. Zu ausgewählten Inszenierungen laden wir exklusiv Lehrer*Innen zu einer Sichtvorstellung ein, damit Sie ihre Schulklassen optimal auf die Inszenierung vorbereiten können.

Über unsere Homepage können Sie sich für den Newsletter anmelden.
<https://www.nationaltheater-weimar.de/de/newsletter.php>

theaterpaedagogik@nationaltheater-weimar.de

Kontakt und Zusammenstellung der Materialien:

Alexandra Pop Musiktheaterdramaturgin und Vermittlerin
03643 / 755266
alexandra.pop@nationaltheater-weimar.de

Kontakt Besucherservice:

Tel. + 49 (0)3643 / 755-334
service@nationaltheater-weimar.de



Impressum

Deutsches Nationaltheater und Staatskapelle Weimar GmbH – Staatstheater Thüringen
Theaterplatz 2 | 99423 Weimar | Postfach 2003 & 2005 | D-99401 Weimar
Generalintendant: Hasko Weber | Geschäftsführung: Hasko Weber / Sabine Rühl
Vorsitzender des Aufsichtsrates: Prof. Dr. Benjamin-Immanuel Hoff
Redaktion: Alexandra Pop | Figurinen: Sarah Mittenbühler | Fotos: Candy Welz