

Der Freischütz

Carl Maria von Weber



Der Freischütz

Kinderoper zum Mitmachen nach Carl Maria von Weber
Libretto von Friedrich Kind
Dialogtexte von Tamara Heimbrock und Marie Julius

Justus Tennie
Musikalische Leitung

Tamara Heimbrock
Regie

Nathalie Himpel
Bühne, Kostüme

Marie Julius
Dramaturgie

Martin Wagner
Choreinstudierung

Anja Engelhardt
Künstlerische Vermittlung

Besetzung

Rosha Fitzhowle
Agathe

Na'ama Shulman
Ännchen

Aleksandr Nesterenko
Max

Johannes Stermann
Kaspar

Nico Link
Samiel

Chor des Publikums
Opernchor des Theaters Magdeburg
Magdeburgische Philharmonie

Uraufführung
18.6.1821 im Schauspielhaus Berlin
Premiere
28.5.2023 im Opernhaus Magdeburg



Handlung

Die vier Freunde Agathe, Max, Ännchen und Kaspar sind endlich wieder zusammen im Wald unterwegs – wie in alten Zeiten! Doch als ein Sturm aufzieht, müssen sie Schutz suchen und stoßen auf ein verfallenes Haus. Das nächste Abenteuer wartet auf sie, als Ännchen im Haus ein altes Buch voller Grusel- und Gespenstergeschichten findet. Kaspar beginnt vorzulesen – die Geschichte scheint ziemlich gut auf die vier Freunde zu passen und erzählt von Abenteuern im Wald, Mutproben und Pistolenkugeln, die in der Nacht gegossen werden. Es ist die Geschichte vom Freischütz! Nachdem die Geschichte erzählt ist, wird es Kaspar schnell zu langweilig und er schlägt vor, Flaschendreher zu spielen. Nicht alle sind begeistert von der Idee. Besonders dem Liebespaar Max und Agathe gefällt der Vorschlag nicht. Aber Ännchen und Kaspar können sie zum Mitspielen überreden. Als Kaspar seine Freunde auch noch zum Alkoholtrinken verführen möchte, wird es Agathe endgültig zu viel und sie entfernt sich. Um ihre Freundin zu trösten, folgt Ännchen. Eigentlich hat auch Max keine Lust mehr, aber Kaspar schafft es, ihn zum Bleiben zu überreden. Denn er verfolgt ganz eigene Ziele und ist heimlich in Agathe verliebt: Er zieht eine Pistole hervor und verlangt von Max als Mutprobe auf eine Adlerfigur zu schießen. Im Gerangel löst sich ein Schuss, der, wie durch ein Wunder, die Adlerfigur trifft. Kaspar hat dafür die Erklärung bereit: Es war eine Freikugel, die immer das trifft, was der Schütze sich am meisten wünscht – wie in der Geschichte! Kaspar schlägt vor, auch das Kugelgießen aus der Geschichte auszuprobieren. Die beiden ernennen das Haus zum magischen Ort – die Wolfsschlucht soll dort entstehen.

Agathe und Ännchen suchen derweil nach einem sicheren Platz im Haus. Als Max auftaucht und vom Plan mit der Wolfsschlucht erzählt, entbrennt ein Streit zwischen den Dreien. Aber auch das kann Kaspar und Max nicht abhalten. Sie gießen die Freikugeln und es geschehen seltsame und gruselige Dinge. Denn den wichtigsten Teil der Geschichte hat Kaspar ausgelassen: Böse Mächte haben ihre Hände im Spiel. Währenddessen plagt Agathe ein Albtraum von ihrer geplanten Hochzeit. Entsetzt wacht sie auf und überlegt, was das wohl zu bedeuten hat. Um Agathe zu trösten, verkleidet Ännchen sie als Braut. Auch Max und Kaspar stoßen wieder dazu. Nur Agathe erkennt, dass ihre Freund:innen sich im Verlauf der Nacht immer mehr verändert haben. Was als harmloses Abenteuer begann, verwandelt sich mehr und mehr in die Gruselgeschichte vom Freischütz. Erst als sich erneut ein Schuss löst, erwachen Ännchen, Max und Kaspar aus ihrer Trance und erkennen, dass hier nicht alles mit rechten Dingen zugegangen ist. Zum Glück ist niemand verletzt und ein vorbeikommender Spaziergänger führt die Freunde sicher aus dem Wald.

Figurenbeschreibung

Max

Schon eine Weile versucht Max sich als Schriftsteller. Noch hatte er keinen Erfolg, ist aber voller Hoffnung. So sucht er noch nach seinem ganz eigenen Platz in der Welt. Nur einer Sache ist er sich absolut sicher: Max liebt Agathe von ganzem Herzen! Die beiden sind schon eine Weile zusammen und wollen sogar bald heiraten. Trotzdem ist Max unsicher, ob er mutig genug für Agathe ist. Um ihr seinen Mut zu beweisen, lässt er sich immer wieder von seinem besten Freund Kaspar beeinflussen, ohne zu merken, dass Kaspar nicht immer das Beste für ihn im Sinn hat.

Agathe

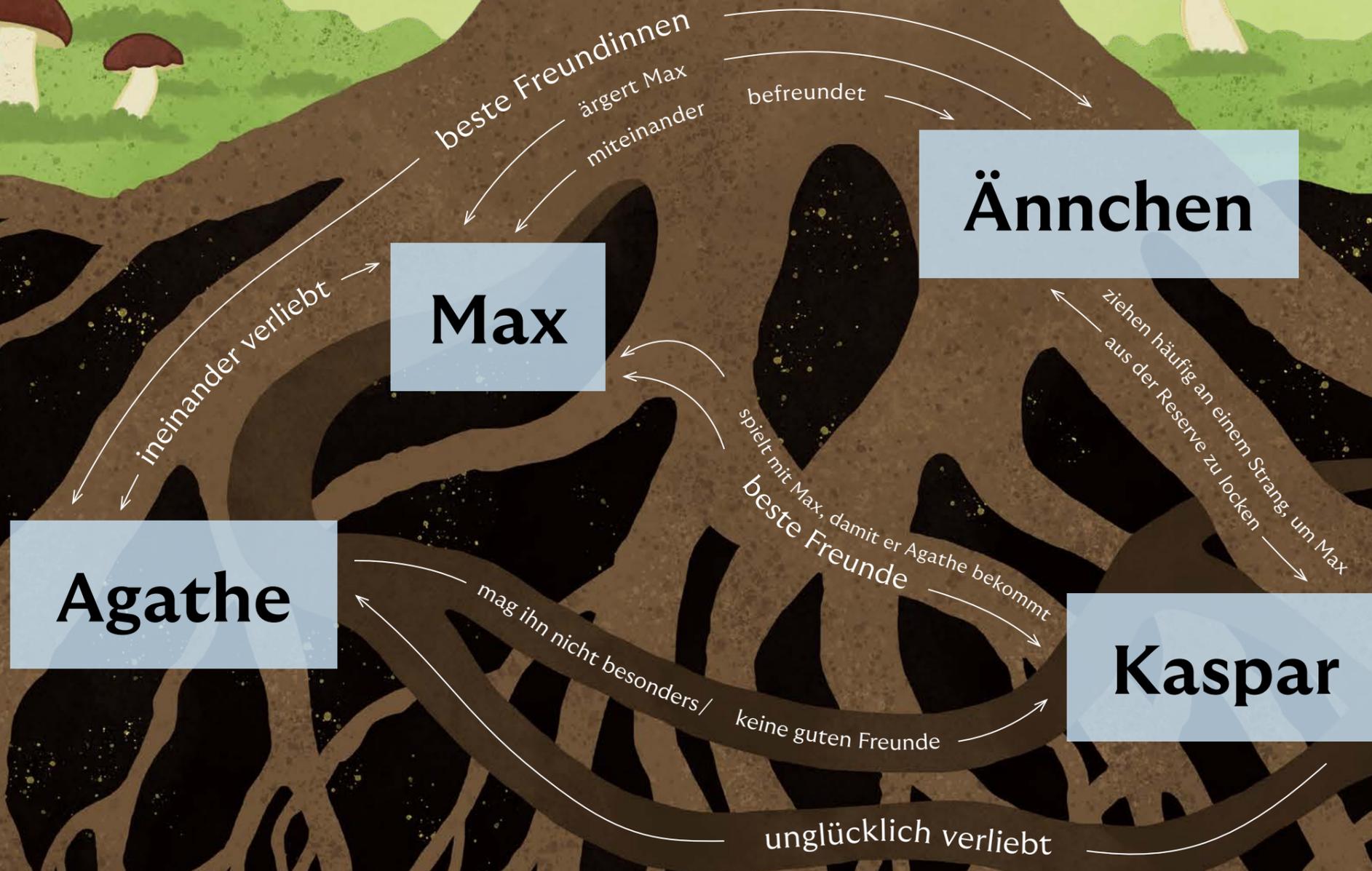
Die Geschichtsstudentin Agathe hat eine sehr genaue Vorstellung davon, wie und mit wem sie ihr Leben verbringen möchte. Sie ist sehr zielstrebig und weiß ganz genau, was sie für richtig und falsch hält. Deshalb ist sie sich ganz sicher, dass Max der Richtige für sie ist – ganz ohne Liebesbeweise und Mutproben.

Kaspar

Kaspar war schon immer der Abenteuerlustigste der ganzen Gruppe und konnte alle mitreißen. Um seine Abenteuerlust zu stillen, ist Kaspar Soldat geworden. Doch die Zeit in der Armee hat ihn sehr verändert und er ist nicht mehr der Alte. Außerdem ist er heimlich in Agathe verliebt. Obwohl Max sein bester Freund ist, gönnt er ihm sein Glück nicht und lässt nichts unversucht, um Agathe zu zeigen, dass nur er ein richtiger Mann ist.

Ännchen

Der größte Wunsch von Ännchen ist es, eine berühmte Schauspielerin zu werden und die Bühnen und Leinwände der ganzen Welt zu erobern. Als Cousine von Agathe kennt sie diese schon ihr ganzes Leben lang und weiß genau, wie sie Agathe beruhigen kann. Aber sie kennt auch Agathes Schwächen und nutzt das ab und zu aus.



Carl Maria von Weber

Der Komponist Carl Maria von Weber lebte von 1786 bis 1826 und ist einer der wichtigsten Opernkomponisten der frühen Romantik. Schon als Kind reiste er mit seiner Familie, die auch Musiker:innen und Schauspieler:innen waren, durch ganz Deutschland und lernte viele Städte und unterschiedliche Menschen kennen. Bevor Carl Maria von Weber 10 Jahre alt war, hatte er schon an mehr als zehn verschiedenen Orten gelebt.

Überall erhielt er Musikunterricht und galt als musikalisches Wunderkind. Sein Vater, der Leiter einer reisenden Theatertruppe war, nutzte das Talent seines Sohns und ließ ihn als Musiker und Schauspieler auftreten. Von seinen Lehrern lernte Carl auch das Komponieren und schrieb mit 13 Jahren seine erste Oper *Die Macht der Liebe und des Weins*. Leider kann die Oper heute nicht mehr aufgeführt werden, da sie verschollen ist.

Nur wenige Jahre später, mit 17 Jahren, wurde Carl Maria von Weber zum Musikdirektor am Theater in Breslau ernannt. Als Musikdirektor leitete er das Orchester so gut, dass er schnell als Dirigent berühmt wurde. Weil er bei dieser Anstellung nicht mehr viel Zeit zum Komponieren zur Verfügung hatte, verließ er Breslau nach zwei Jahren und reiste zwischen 1807 und 1813 durch Deutschland, gab Konzerte und komponierte. Als er auf seinen Reisen genug Abenteuer erlebt hatte, nahm er wieder eine feste Stelle an und wurde 1817 in Dresden Kapellmeister, wo er das Orchester leitete.

In Dresden komponierte Carl Maria von Weber dann 1821 seine berühmteste Oper *Der Freischütz*. Die Geschichte stammt aus dem *Gespensterbuch* mit vielen Gruselgeschichten, die er auf einem Schloss entdeckt hatte. Damit der Text auch zur Musik passt, dichtete sein Freund Friedrich Kind die Geschichte um. Nur ein Jahr nach der Uraufführung, am 6. Oktober 1822, wurde *Der Freischütz* zum ersten Mal in Magdeburg aufgeführt. *Der Freischütz* war der größte Erfolg von Carl Maria von Weber und wird bis heute auf der ganzen Welt gespielt.



Prinzip Mitmachoper

Mitmachoper, was ist das eigentlich? Es gibt Theaterstücke, in denen gesprochen wird, und es gibt Theaterstücke, in denen vorrangig gesungen wird, zählt man zum Musiktheater. Eine Form des Musiktheaters ist die Oper, dazu zählt auch unser *Freischütz*. Das Besondere an einer Mitmachoper ist, dass du zu den Darsteller:innen und Sänger:innen der Aufführung zählst.

In der Aufführung hat unser Dirigent Justus Tennie die Partitur vor sich, also ein Buch, in dem der Komponist Carl Maria von Weber bereits vor 202 Jahren die Noten genau festgelegt hat. Er gibt den Takt vor und zeigt den Musiker:innen sowie den Sänger:innen ihre Einsätze, damit sie im richtigen Moment zusammenspielen. Gemeinsam mit den anderen Kindern im Publikum singst du aus dem Zuschauerraum mit und lässt ihn mit deinen Requisiten lebendig werden.

Damit du weißt, wann du singen sollst, wird kurz vor den Einsätzen das Licht im Saal eingeschaltet und der Dirigent dreht sich um, damit er das ganze Publikum dirigieren kann. Den Gesangstext kannst du auf der Tafel mitlesen, die über der Bühne hängt. Deine Noten für die Mitsing-Chöre aus der Partitur findest du im Heft auf den Seiten 18 bis 25. Außerdem findest du auf der Webseite des Theaters Magdeburg die Lieder zum Anhören und Mitsingen, damit du dich vorbereiten kannst.

Um schauspielerisch tätig zu werden und unsere Hauptpersonen Max, Kaspar, Agathe und Änchen zu unterstützen, gibt es Requisiten, die du basteln und in das Theater mitbringen kannst. Die Bastelanleitungen findest du auf den Seiten 30 bis 31.

Es wird ein tolles Erlebnis, wenn du mit allen anderen Kindern, dem Orchester und den Sänger:innen zusammen singst und den Saal zum Leben erweckst!



Von Märchen und Gruselgeschichten

Auf ihrer Entdeckungsreise durch das verlassene Haus stoßen Agathe, Max, Ännchen und Kaspar auf ein altes Buch voller Märchen und Gruselgeschichten. Aber was genau hat es damit auf sich?

Bestimmt erinnerst du dich noch an dein Lieblingsmärchen mit Königinnen und Prinzen, Hexen oder verwunschenen Tieren. Märchen und Geschichten zum Gruseln haben eine lange Tradition und werden, in ganz unterschiedlicher Form, auf der ganzen Welt erzählt. So gibt es typische Märchen auf jedem Kontinent unserer Erde. Märchen sind eine der ältesten Überlieferungen der Menschheit!

Früher, als noch nicht so viele Menschen lesen und schreiben konnten, wurden die Geschichten mündlich weitergegeben. Stell dir vor, du sitzt am Feuer und deine Eltern und Großeltern erzählen dir Geschichten. So ging das über viele Generationen. Die Geschichten wurden weitergegeben und alle konnten der ursprünglichen Erzählung etwas Neues hinzufügen.

In Europa und Deutschland haben die Brüder Jacob und Wilhelm Grimm nach 1812 damit angefangen, Märchen aufzuschreiben. Erst die „Gebrüder Grimm“ haben den Begriff „Märchen“ geprägt, der dann in andere Sprachen übernommen wurde. Ein Märchen ist eine fantastisch-wunderbare Geschichte, bei der Ort und Zeit gar nicht so wichtig sind und unklar bleiben. Oft kommen darin Könige oder Prinzessinnen als Hauptpersonen vor, die das Böse (zum Beispiel Zauberinnen oder Ungeheuer wie Riesen und Drachen) besiegen müssen.

Märchen gibt es in ganz unterschiedlichen Formen. Wenn darin zum Beispiel viele Tiere vorkommen, die meist auch noch sprechen können und menschliche Eigenschaften haben, nennt man diese Geschichten Fabeln.

Die Vorlage für Carl Maria von Webers Oper *Der Freischütz* ist die gleichnamige Geschichte aus dem *Gespensterbuch* von August Apel und Friedrich Laun aus dem Jahr 1810. Darin haben die beiden verschiedene Geschichten aufgeschrieben, in denen ganz besonders das Gespenstische und Übernatürliche in den Vordergrund tritt – im *Freischütz* werden böse Mächte heraufbeschworen, die sich am Ende nicht mehr kontrollieren lassen. Der Unterschied zwischen der Geschichte aus dem *Gespensterbuch* und der Oper von Carl Maria von Weber besteht vor allem in dem veränderten Schluss. Denn der Komponist Carl Maria von Weber und sein Librettist Friedrich Kind wollten für ihre Oper kein düsteres Ende. So nahmen sie kurzerhand Stift und Papier zu Hand: Agathe wird gerettet und die düstere Schauergeschichte bekommt ein Happy End.

Stockbrot-Rezept

Egal ob beim Campen oder als gemütliche Licht- oder Wärmequelle: Ein Lagerfeuer ruft mit seinem Knistern des verbrennenden Holzes ein Gefühl von Geborgenheit in uns hervor. Doch zu jedem guten Lagerfeuer gehören zwei Sachen: eine gute Gruselgeschichte und leckeres Stockbrot. Mit diesem einfachen Rezept hast du die perfekte Grundlage für süßes wie pikantes Brot. Eine Portion Grundteig ergibt etwa acht Stockbrote, die du mit deinen Freund:innen und deiner Familie teilen kannst.

Zutaten Grundrezept:



500 g Mehl
(helles Weizen- oder Dinkelmehl)



14 g Trockenhefe
(zwei Tütchen oder selbst gemachte Trockenhefe)



250 ml lauwarmes Wasser



3 EL Pflanzenöl
z. B. Olivenöl

Mische die trockenen Zutaten in einer Schüssel miteinander und füge im Anschluss Wasser und Öl hinzu. Knete alles zu einem geschmeidigen Teig. Decke nun die Schüssel mit einem leicht angefeuchteten Tuch ab und lasse den Teig für circa eine Stunde an einem warmen Ort stehen, bis er sich in seiner Größe etwa verdoppelt hat. Alternativ kannst du auch weitere Zutaten zu deinem Teig hinzufügen, um ihn geschmacklich individuell zu gestalten! Geeignet sind zum Beispiel: gepresste Knoblauchzehen, frische oder getrocknete Kräuter, geriebener Käse, Oliven, Apfelstückchen, Vanillezucker, Zimt ...

Während der Teig aufgeht, suche dir einige, etwa einen Meter lange Holzstöcke und befreie sie an einer Seite von der Rinde. Wenn die Gehzeit des Teiges abgelaufen ist, teile ihn in circa acht gleich große Stücke auf und forme die Portionen zu einer langen Teigrolle. Diese Rolle wickelst du dann um die geschnittene Stelle deines Holzstocks. Halte das Stockbrot für fünf bis zehn Minuten über die Glut oder an die Seite des Feuers, ohne dein Brot direkt in die Flamme zu halten. Achte dabei darauf, dein Brot regelmäßig zu drehen, damit es von allen Seiten goldbraun bäckt. Fertig!



Erfinde deine eigene Gruselgeschichte!

Unsere Figuren im *Freischütz* erleben in dem alten, verlassenen Haus viele gruselige Situationen. Bücher fallen von den Wänden, Gegenstände beginnen zu leuchten, ein altes Buch taucht auf und plötzlich beginnen sich Kaspar, Max und Ännchen zu verändern ... Aber nicht nur der Librettist Friedrich Kind, der den Text für unserer Oper geschrieben hat, konnte sich fesselnde Geschichten ausdenken. Mit den folgenden Übungen hast auch du die Möglichkeit, bewaffnet mit Zettel und Stift, deiner Erzählfantasie freien Lauf zu lassen!

- 1. Schritt:** Erfinde eine Hauptperson, um die sich deine Geschichte drehen wird. Fülle dafür folgende Stichpunkte aus: Name, Alter, Aussehen, Charaktereigenschaften, besondere Merkmale, mögliche Ängste.
- 2. Schritt:** Erfinde verschiedene Gruselwesen, male sie auf und beschreibe, was sie ausmacht.
- 3. Schritt:** Suche dir zwei Gruselwesen aus, denn zu zweit gruselig zu sein, macht doppelt so viel Spaß.
- 4. Schritt:** Überlege dir, wo und zu welcher Tageszeit deine Hauptperson und die Gruselwesen aufeinandertreffen. Halte deine Ideen zeichnerisch fest.
- 5. Schritt:** Was passiert, wenn die Hauptfigur und die Wesen aufeinandertreffen? Kommt es zu einem Kampf oder einer halsbrecherischen Flucht? Oder passiert etwas ganz anderes? Fertige eine Sammlung mit allen spontanen Einfällen an, die du zu dem Moment hast, in dem deine Figuren zusammenkommen.
Beispiele: das Herz klopft bis zum Hals, Wald im Dunkeln, Schreien, Verwandlung, Blut, Friedhof, Werwölfe, Flucht, Angriff, Magie etc.
Suche dir im Anschluss mindestens drei, höchstens zehn Begriffe aus, die du interessant findest und verwende sie für die Handlung deiner Geschichte.
- 6. Schritt:** Überlege dir ein Ende für deine Gruselgeschichte. Geht sie gut für deine Hauptperson aus – oder schlecht? Was ist mit den Gruselwesen passiert? Gibt es eine Lösung oder eine Katastrophe?
- 7. Schritt:** Überlege dir einen Titel.
- 8. Schritt:** Schau nun über deine erarbeiteten Vorüberlegungen und ergänze, wenn nötig. Los geht es, gestalte deine eigene schaurig schöne Gruselgeschichte.

Schreibe deine eigene
Gruselgeschichte!



Der Wald

Erinnere dich an deinen letzten Waldspaziergang: Hörst du die Blätter im Wind rauschen oder unter deinen Füßen rascheln? Riechst du den Duft des Waldes? Für mehr als die Hälfte aller Pflanzen und Tiere, die an Land leben, bietet der Wald ein Zuhause. Alle Lebewesen im Wald bilden eine Gemeinschaft, ein sogenanntes Ökosystem. Das Ökosystem Wald kannst du dir wie ein riesiges Netz vorstellen, in dem alle miteinander verbunden sind.

Doch auch darüber hinaus übernimmt der Wald wichtige Funktionen für unseren Planeten. Die Blätter und Nadeln filtern Staub und Verunreinigungen aus der Luft. Sie wandeln mithilfe der Sonne das Kohlenstoffdioxid in der Luft in Sauerstoff um, welchen die Tiere und Menschen zum Atmen benötigen. Der Waldboden ist außerdem ein natürlicher Speicher für Regenwasser. Das feine Geflecht der Wurzeln im Boden wirkt dabei wie ein Filter, der das Regenwasser reinigt und unser Grundwasser sauber hält. Der Wald hilft auch dabei, die hohen Temperaturen des Sommers zu regulieren. Der Wasserdampf, der über die Blätter der Pflanzen und die Rinde der toten Bäume am Waldboden verdunstet, kühlt die umliegende Luft ab und schafft den Lebewesen einen Schutz vor der Hitze.

Im Laufe der Zeit hat der Mensch gelernt, den Wald für sich zu nutzen. Sieh dich in deinem Zimmer doch mal um: Wie viele Gegenstände aus Holz kannst du entdecken? Schon seit Jahrtausenden fällt der Mensch Bäume, damit er aus ihrem Holz Häuser, Werkzeuge und andere nützliche Dinge bauen und damit überleben kann. Natürlich ist der Wald auch ein toller Ort zum Spielen, Entdecken oder Entspannen! Er steckt voller Möglichkeiten und versteckten Abenteuern.

Um all dies zu erhalten, müssen wir ihn schützen. Wenn zu viel Wald gerodet wird, Waldbrände durch die Hitze oder unerlaubte Feuer entstehen, Abgase die Luft verschmutzen oder der Wald zunehmend durch Abfall verreckt wird, dann wird es schnell gefährlich. Verschwindet der Wald, gerät die Natur aus dem Gleichgewicht. Wenn die Tiere des Waldes keinen Lebensraum mehr haben, müssen sie in andere Gebiete fliehen. Fehlen die Tiere, so haben es auch die Pflanzen schwerer, ihre Samen transportieren zu lassen. Fehlen die Bäume, weil zu viele gefällt wurden oder verbrannt sind, dann gelangt auch das gespeicherte Kohlenstoffdioxid wieder in die Luft. Zu viel davon sorgt dafür, dass sich unsere Erde erhitzt und sich das Klima auf unserem Planeten verändert – der sogenannte Klimawandel. Jede negative Veränderung und jeder Verlust an Waldflächen hat einen großen Einfluss auf das gesamte Ökosystem und damit auch auf den gesamten Planeten.

Doch es gibt Möglichkeiten, wie du dich ganz einfach für den Schutz der Wälder einsetzen kannst!

Fahre mit dem Fahrrad

Das Fahrrad produziert keine Abgase, die in die Luft gelangen und dafür sorgen, dass sich unsere Erde erhitzt. Frag zum Beispiel deine Eltern, ob ihr bei eurem nächsten Ausflug mit dem Fahrrad oder Zug fahren könnt.

Entsorge deinen Müll zuhause

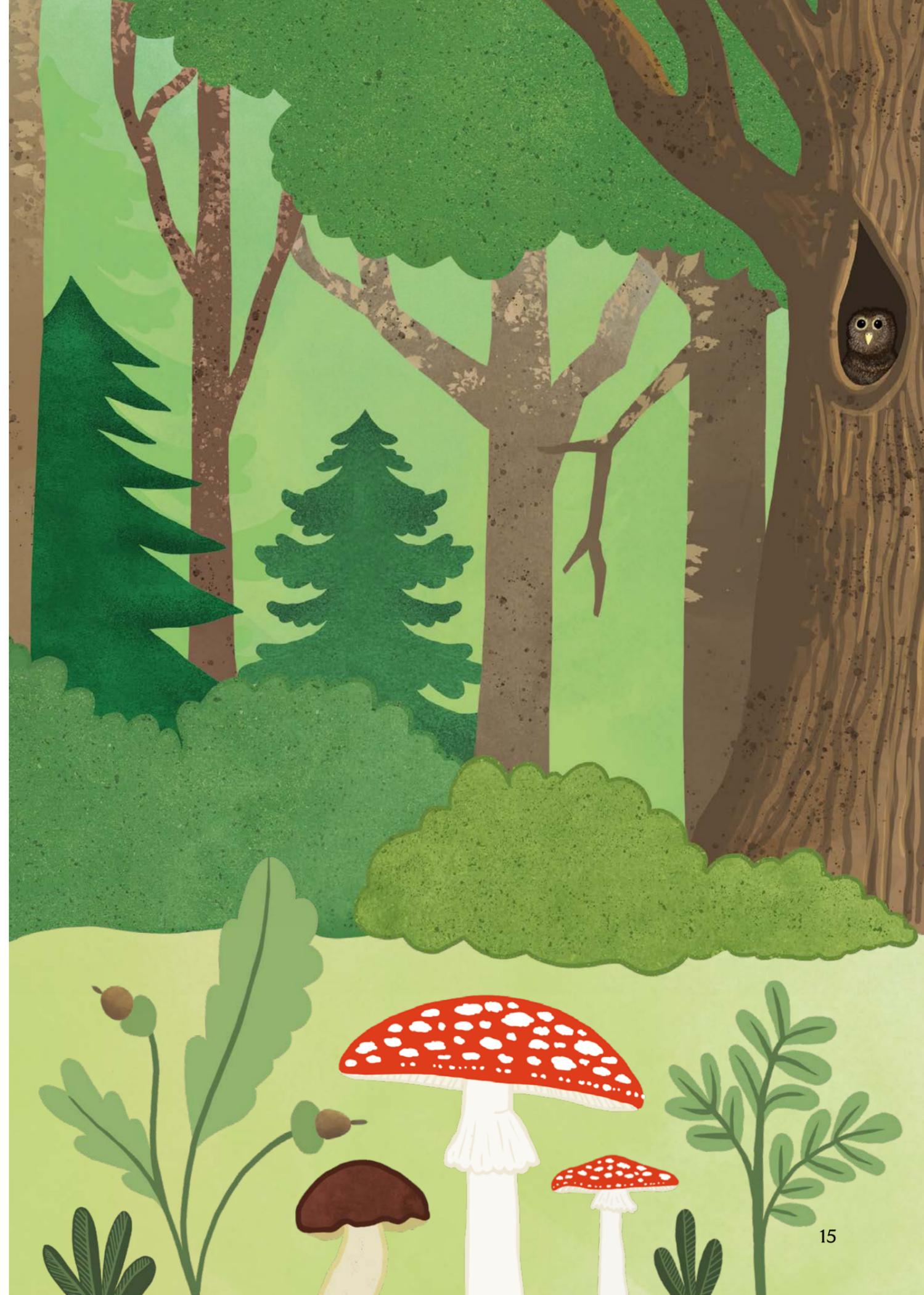
Viele Waldtiere verletzen sich am herumliegenden Müll: Sie schneiden sich an scharfen Kanten oder verheddern sich in Drähten und bleiben stecken. Nimm deinen Müll also wieder mit nach Hause und schon hast du einen wichtigen Beitrag zum Schutz des Waldes geleistet!

Nutze Papier verantwortungsvoll

Jeder Mensch in Deutschland verbraucht circa 250 kg Papier pro Jahr. Für diese Menge muss eine große Anzahl an Bäumen gefällt werden. Du kannst helfen, indem du auf deinen Papierkonsum achtest und ihn verringerst. Zum Beispiel, indem du möglichst recyceltes Papier verwendest, Bücher gebraucht kaufst und verbrauchtes Papier als Schmierpapier weiter verwendest!

Du siehst:

Der Wald ist vielfältig, voller Leben und du kannst ihn ganz einfach und nachhaltig schützen. Achte bei deinem nächsten Waldspaziergang genau auf deine Umwelt. Vielleicht kannst du das eine oder andere neu entdecken? Vielleicht triffst du auch auf ein altes, verwunschenes Haus wie Agathe, Max, Kaspar und Ännchen.

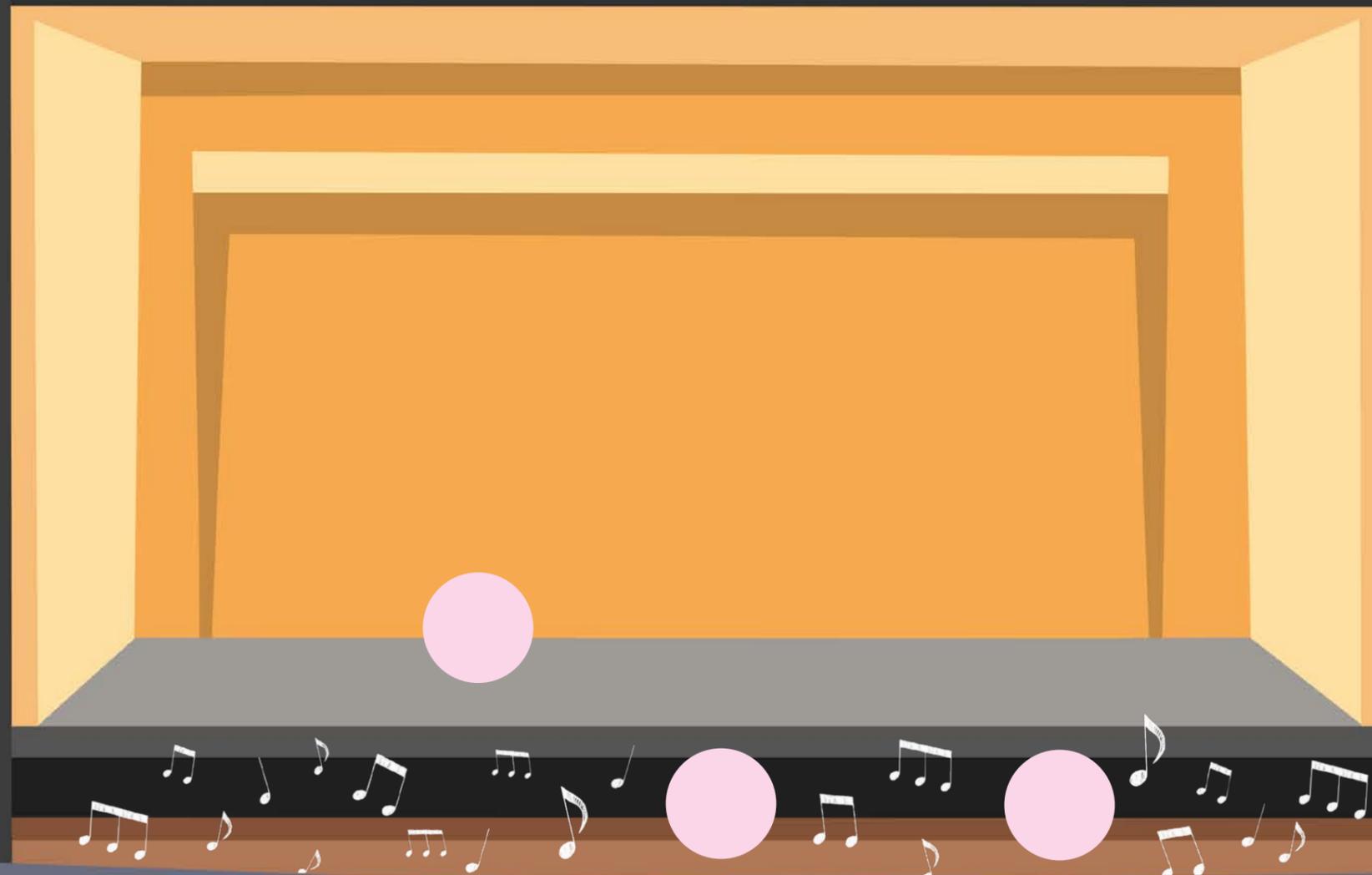


Der Theatersaal im Opernhaus

Unser Schaubild zeigt den Blick vom Zuschauerraum auf die Bühne. Wenn man sich dort umschaute, dann kann man vieles entdecken, was eine Theatervorstellung erst möglich macht. Sicher kennst du dich gut aus und kannst die einzelnen Elemente den Orten auf dem Bild richtig zuordnen. Trage hierzu die Zahlen in die jeweiligen Kreise ein!

- 1 – Hier sitze ich
- 2 – Hier sitzt das Orchester
- 3 – Scheinwerfer
- 4 – Lautsprecher
- 5 – Hier treten die Sänger:innen auf
- 6 – Übertitel zum Mitlesen der Gesangstexte
- 7 – Hier steht der:die Dirigent:in

Wie stellst du dir das Bühnenbild unserer Mitmachoper vor? Sieht man einen Wald, ein Gruselhaus oder Geister? Vielleicht auch etwas ganz anderes? Werde kreativ und zeichne in unser Schaubild deine Bühnenbildidee ein! Wer weiß, vielleicht findest du ja Gemeinsamkeiten zwischen deiner Zeichnung und dem, was sich die Bühnenbildnerin Nathalie Himpel ausgedacht hat.



„Leise, leise“ und „Zu dir wende ich die Hände“

Adagio Agathe allein

1. Lei se, lei - se, from - me Wei - se, schwing dich
2. Zu dir wen - de ich die Hän - de, Herr ohn

8 Kinder dazu

auf zum Ster - nen - krei - se! Lied er - schal - le, fei - ernd wal - le mein Ge - sang zur
An - fang und ohn En de. Vor Ge - fah - ren uns zu wah - ren, sen - de dei - ne

16

Him - mels - hal - le!
En - gel - scha - ren!

This musical score is for the piece 'Leise, leise' and 'Zu dir wende ich die Hände'. It is marked 'Adagio' and is for Agathe alone. The score is in G major and 2/4 time. It consists of three systems of music. The first system (measures 1-7) features a vocal line with two verses of lyrics and a piano accompaniment starting with a piano (pp) dynamic. The second system (measures 8-15) is for children to join in, with lyrics about stars and danger. The third system (measures 16-17) concludes with the lyrics 'Himmels-halle! Engeln-scharen!'. The piano accompaniment includes various dynamics like pp and f.

Milch des Mondes

Sostenuto

Milch des Mon - des fiel aufs Kraut,

5 Spinn - web ist mit Blut be - taut!

10 Eh noch wie - der A - bend graut, ist sie

15 tot, die zar - te Braut!

This musical score is for the piece 'Milch des Mondes', marked 'Sostenuto'. It is in G major and 2/4 time. The score is for a single voice and piano. It consists of three systems of music. The first system (measures 1-4) has the lyrics 'Milch des Mondes fiel aufs Kraut,'. The second system (measures 5-9) has the lyrics 'Spinnweb ist mit Blut be-taut!'. The third system (measures 10-14) has the lyrics 'Eh noch wieder Abend graut, ist sie tot, die zarte Braut!'. The piano accompaniment features a variety of dynamics including pp, f, and ff.

Durch Berg und Tal

2

20

Eh noch wie - der sinkt die Nacht, ist das Op - fer dar - ge -

24

bracht!

Allegro *ff*

Durch Berg und Tal, durch

6

Schlund und Schacht, durch Tau und Wol - ken, Sturm und Nacht, durch

10

Tau und Wol - ken, Sturm und Nacht! Durch

Jungfernkranz

2

16

Höh - le, Sumpf_ und Er - den - kluft, durch Feu - er, Er - de,

21 *fast gesprochen*

See und Luft, jo ho, wau wau, jo ho, wau wau, ho, ho, ho

25 *ECHO: Sechs!*

ho ho ho ho ho!

Andante quasi Allegretto

Refrain Schö-ner, grü-ner, schö-ner, grü-ner Jung-fern - kranz, veil-chen - blau-e

6

Sei-de, veil - chen-blau-e Sei - de!

Die folgenden Strophen singt Ännchen alleine.

1. Wir winden dir den Jungfernkranz mit veilchenblauer Seide, wir führen dich zu Spiel und Tanz, zu Glück und Liebesfreude!

2. Lavendel, Myrt und Thymian, das wächst in meinem Garten; wie lang bleibt doch der Freiersmann, ich kann es kaum erwarten!

3. Sie hat gesponnen sieben Jahr den gold'nen Flachs am Rocken; das Hemdlein ist wie Spinnweb klar, und grün der Kranz der Locken.

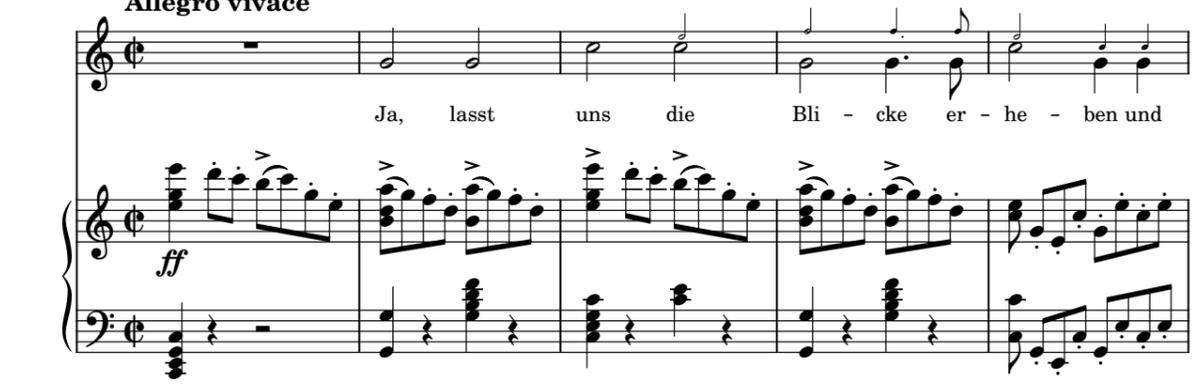
4. Und als der schmucke Freier kam, war'n sieben Jahr verronnen; und weil sie der Herzliebste nahm, hat sie den Kranz gewonnen.

Zwischen jeder Strophe könnt ihr den Refrain mitsingen.

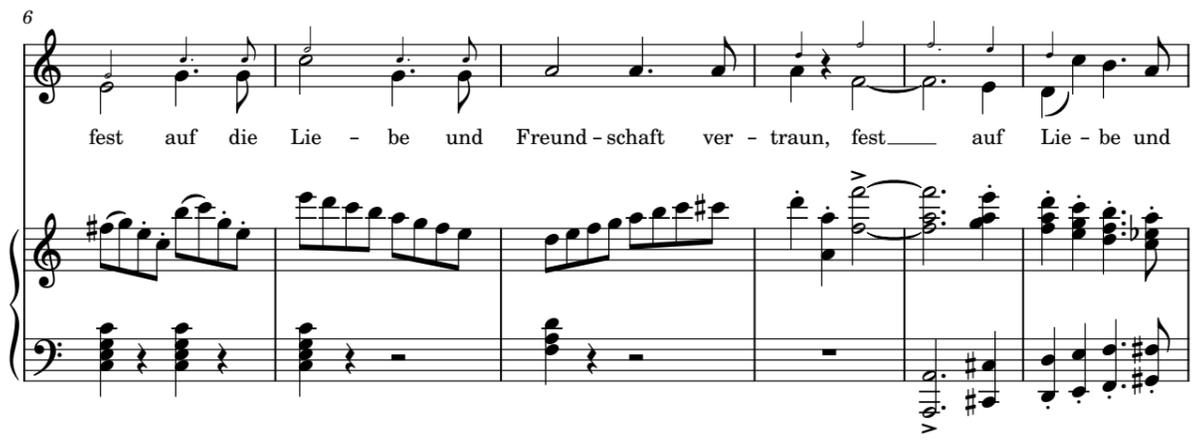
Ja, lasst uns die Blicke erheben

Allegro vivace

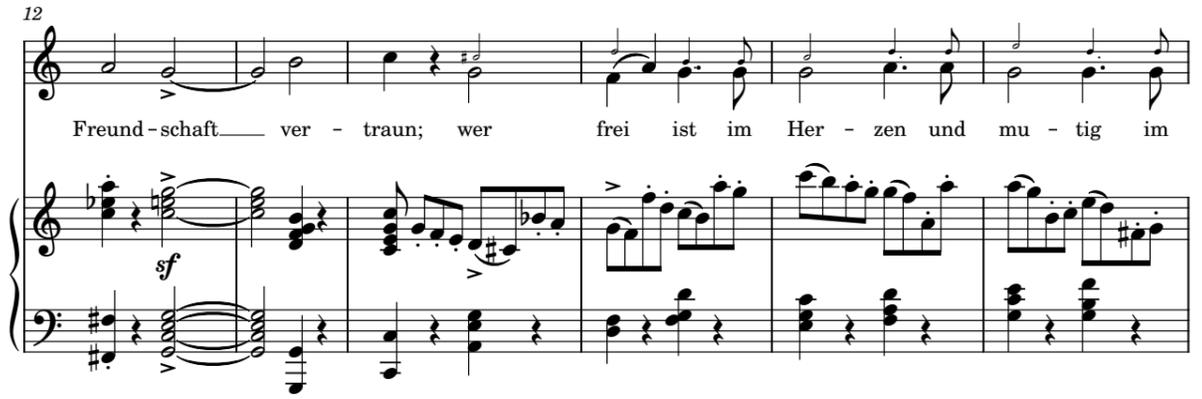
Ja, lasst uns die Bli - cke er - he - ben und



6
fest auf die Lie - be und Freund - schaft ver - traun, fest auf Lie - be und



12
Freund - schaft ver - traun; wer frei ist im Her - zen und mu - tig im



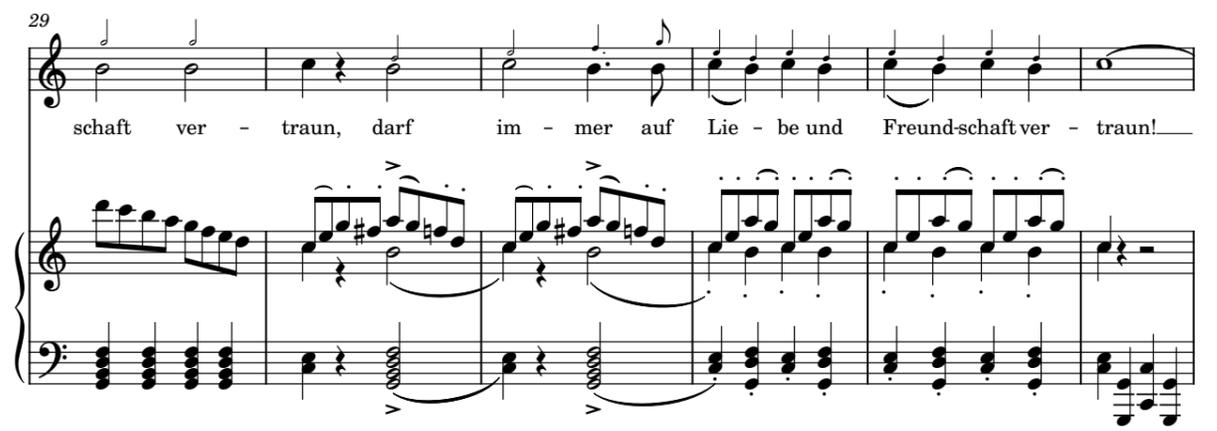
18
Le - ben, darf im - mer auf Lie - be und Freund - schaft ver - traun, darf



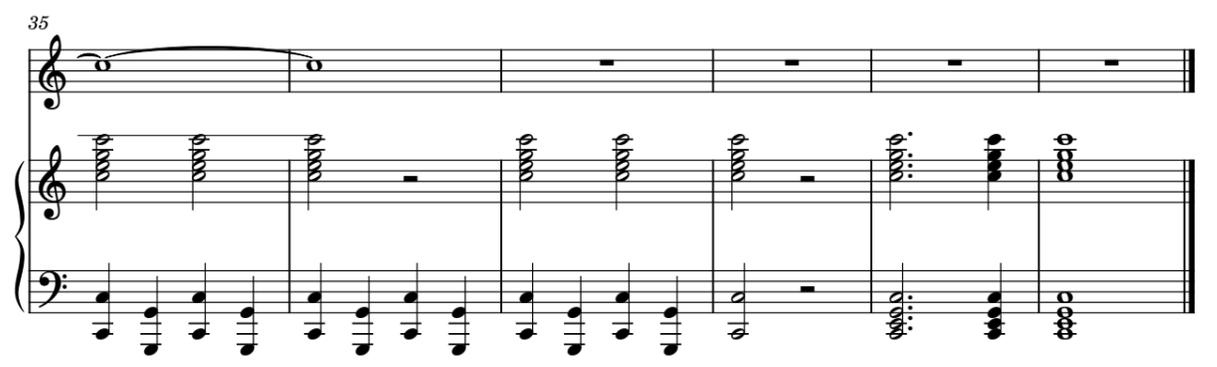
24
im - mer auf Lie - be und Freund -



29
schaft ver - traun, darf im - mer auf Lie - be und Freund - schaft ver - traun!



35



Unser Theater

Der Zuschauerraum im Opernhaus des Theaters Magdeburg bietet Platz für 688 Zuschauer:innen. Wenn man also von der durchschnittlichen Klassenstärke in Sachsen-Anhalt ausgeht, dann passen circa 30 Schulklassen in den Publikumsaal des Opernhauses. Doch er bietet nicht nur Platz für viele Gäste! Am Theater Magdeburg arbeiten ungefähr 440 Menschen in etwa 40 verschiedenen Berufen. Nun stell dir die Frage: Welche Arbeitsplätze siehst du, wenn du in eine Aufführung gehst?

Lange bevor sich der Vorhang öffnet, sind viele Menschen aktiv. Die szenische Arbeit beginnt mit einer **Konzeptionsprobe**, der allerersten Probe eines Stücks. Hier treffen sich erstmals Ensemble (mit Opernchor), **Regie** sowie die künstlerischen und technischen Gewerke. Das Regieteam (Regie, Bühnenbild, Kostümbild, Dramaturgie und musikalische Leitung) stellt das Gesamtkonzept vor. Die Regie hat außerdem die Aufgabe, die Proben bis zur ersten Vorstellung, der **Premiere**, zu leiten und ist für die Umsetzung des gesamten Stücks verantwortlich.

Viele Monate vor der Konzeptionsprobe überlegen sich die **Bühnen- und Kostümbildner:innen**, wie die Bühne aussehen soll und welche Kostüme die **Darsteller:innen** tragen werden. Dafür entwerfen sie Zeichnungen (Figurinen) und bauen die Bühne als Modell nach. Nach einer **Bauprobe**, in der ausprobiert wird, ob das angedachte Bühnenbild mit den Originalmaßen auf die Bühne passt, werden in den **Werkstätten** das Bühnenbild gebaut und die Kostüme geschneidert. Sobald das finale Bühnenbild steht, tauchen es die **Beleuchter:innen** am Ende der Probenphase in das passende Licht.

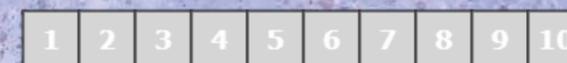
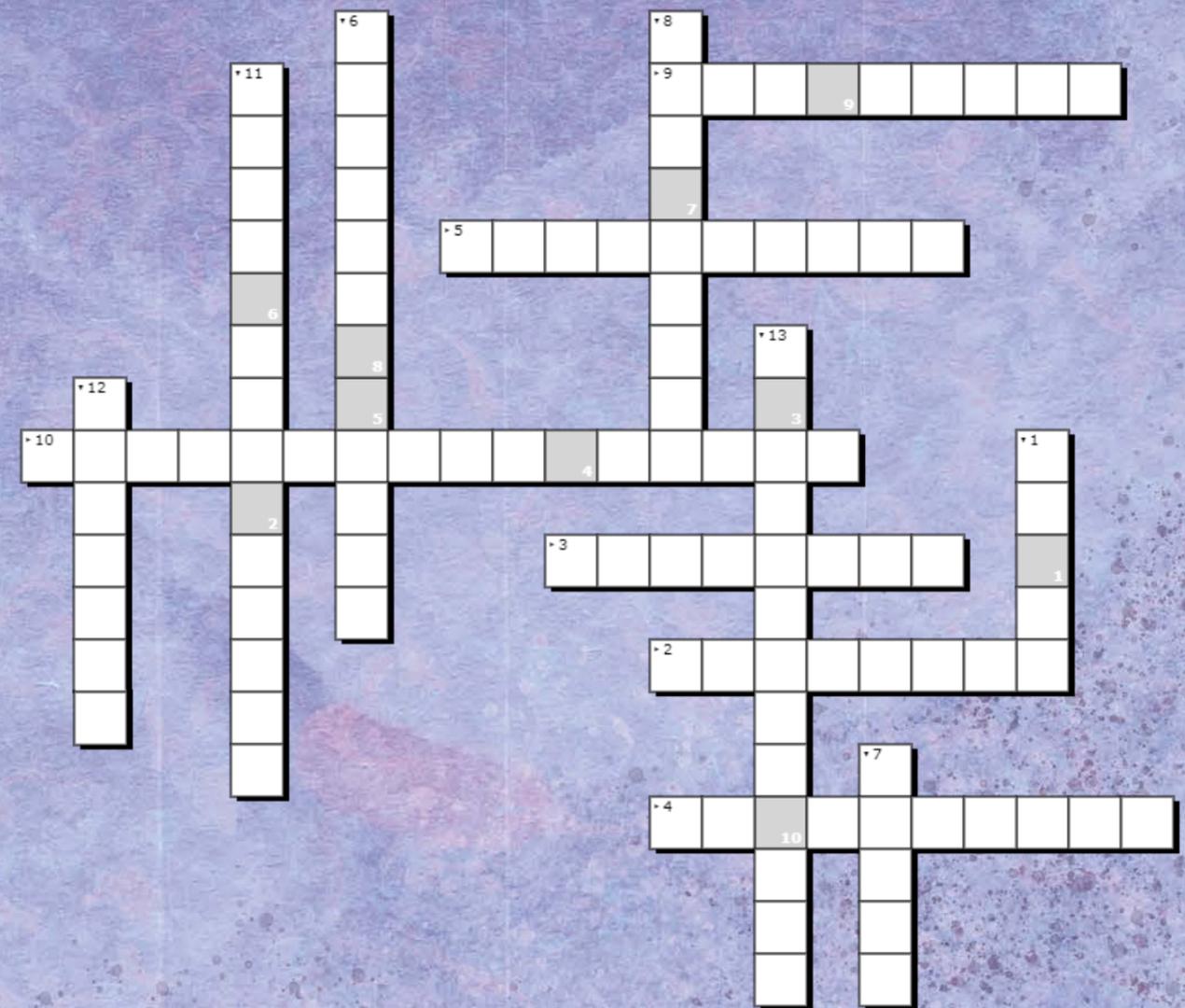
Die Abteilung der **Requisite** ist für alle Gegenstände auf der Bühne verantwortlich, die nicht fester Bestandteil des Bühnenbildes sind. Dafür lassen sich die Mitarbeitenden viele kreative Ideen einfallen, um die Objekte auf das Stück anzupassen. Die **Maskenbildner:innen** knüpfen und frisieren die Perücken, welche die Darsteller:innen auf der Bühne tragen werden, schminken sie vor jeder Vorstellung und fertigen aus Modelliermasse beispielsweise blutige Wunden, Hörner oder dicke Pickel an. Die **Ankleider:innen** kümmern sich um die fertigen Kostüme, halten sie sauber und helfen den Darsteller:innen hinter der Bühne, wenn diese sich schnell umziehen müssen.

Im Musiktheater werden die meisten Proben von Pianist:innen begleitet, den sogenannten **Korrepetitor:innen**. Erst in den letzten Proben kommt das Orchester hinzu, welches vorher mit dem:der **Dirigent:in** allein geprobt hat. Die **Sänger:innen** singen live und haben gut trainierte Stimmen, damit sie den ganzen Saal ohne Mikrofon ausfüllen können. Manchmal werden auch zusätzliche Geräusche eingespielt, zum Beispiel ein Gewitter. Das ist dann die Arbeit der **Tontechnik**.

Am Tag der Vorstellung ist die **Inspizienz** für den technischen Ablauf zuständig. Diese:r sitzt an einem großen Pult neben der Bühne und gibt von dort über Funk mit einem „Go!“ Zeichen für Auftritte, Licht-/Bühnenbildwechsel und vieles mehr.

Erst die Mitarbeit all dieser Menschen ermöglicht eine Aufführung, die das ganze Publikum begeistert!

1. Als ____ bin ich für die Umsetzung des gesamten Stücks verantwortlich.
2. In der ____ wird das Bühnenbild in Originalmaßen das erste Mal auf der Bühne ausprobiert.
3. Die erste Vorstellung eines Stücks heißt ____.
4. Als ____ gebe ich das „Go!“ während der Vorstellung.
5. Die ____ ist für den Ton verantwortlich.
6. In den ____ werden Bühnen- und Kostümbild angefertigt.
7. Als Beleuchter:in ist es meine Aufgabe, das passende ____ zu finden.
8. Als Dirigent:in dirigiere ich ein ____.
9. In der ____ werden Gegenstände hergestellt, die nicht Teil des Bühnenbildes sind.
10. Als ____ bezeichnet man die allererste Probe eines Stücks.
11. Aus ____ kann man blutige Wunden oder Hörner herstellen.
12. Darsteller:innen auf der Bühne tragen ein ____.
13. Das Publikum sitzt während der Vorstellung im ____.



Theaterpädagogische Übungen

Warm-Up

Bevor man mit dem Spielen und Musizieren beginnen kann, sind Aufwärmübungen hilfreich. Diese machen locker, geben einen guten Einstieg in die Gruppenübungen und sorgen für jede Menge Spaß mit der ganzen Klasse.

Musikalisch

Das Klangalphabet

Erfindet gemeinsam ein Klangalphabet, indem ihr für jeden Buchstaben einen Klang erfindet, der akustisch möglichst nichts mit dem Buchstaben zu tun hat (z. B. A = hecheln, B = schreien, C = niesen usw.). Dabei sollte man darauf achten, dass die Klänge einander nicht zu ähnlich sind. Mit diesem neuen Alphabet lassen sich nun Wörter buchstabieren und klanglich verschlüsseln. Beispielsweise kann sich jeder Spieler und jede Spielerin mit seinem/ihrer übersetzten Namen vorstellen. Es lassen sich auch mehrere Namen/Wörter miteinander kombinieren. Eurer Kreativität sind keine Grenzen gesetzt!

Spielerisch

Ich bin ein Baum

Stellt euch in einem großen Kreis auf. Eine Person geht in die Mitte, macht eine Pose und sagt dazu, wen oder was sie darstellt. Zum Beispiel hebt sie die Arme über den Kopf, friert ein und sagt: Ich bin ein Baum. Eine zweite Person B kommt dazu, ergänzt das Bild und sagt ebenfalls, wer oder was sie ist, und friert ein. Eine dritte Person C kommt hinzu und ergänzt die Angebote von A und B. Wenn nun das Bild, ein sogenanntes Standbild*, fertiggestellt ist, tritt A ab und nimmt eine:n der beiden Spieler:innen mit. Die andere Person verbleibt auf der Bühne und wiederholt den eigenen Satz, ohne die Pose zu verändern und liefert damit das Angebot für ein neues Bild.

* Ein Standbild verdeutlicht eine Situation, indem sich alle aus der Gruppe durch ihre Haltungen zueinander in Beziehung stellen/setzen/legen, ohne dass gesprochen oder sich bewegt wird.

Erfindet eure eigene Musik!

Wir tauchen hinab in die geheimnisvolle, mystische Welt unserer Oper und lassen einen Geisterchor lebendig werden!

Sammelt gemeinsam Geräusche und Laute aus der Geisterwelt: BUUH – GRRR – HUII – SCHEPPER – KNISTER – AHH – usw. Sie werden mit dickem Stift gut lesbar auf Karten geschrieben und verteilt, sodass jede mitspielende Person über mindestens eine Karte verfügt. Nun müssen vielerlei Einsatz- und Dirigierzeichen verabredet werden: Es muss deutlich angezeigt werden, ob der gewünschte Gruselsound als Einzelereignis oder in wiederholender Dauer vorgetragen werden soll. Außerdem muss deutlich gemacht werden, ob der geforderte Laut von einer einzelnen Person oder der ganzen Gruppe hervorgebracht werden soll. Das muss gut geprobt werden.

Der Geisterchor beginnt, sobald sich ein:e Akteurin oder Akteur erhebt, die erste Karte für alle sichtbar hochhält und die erforderlichen Einsatzzeichen gibt. Der Laut auf der Karte ist dann für alle gültig. Die dirigierende Person ist so lange im Amt, bis eine andere mitspielende Person aufsteht und sie ablöst sowie dem Chor einen neuen Laut vorgibt. Jede mitspielende Person ist eingeladen, die Leitung und das Dirigat zu übernehmen. Tipp: Wenn euer Chor gut funktioniert und ihr noch mehr ausprobieren wollt, könnt ihr auch Dirigierzeichen für das Tempo und die Tonhöhe einführen, um euren Klang noch spielerischer auszugestalten.



Die Handlung aus einem anderen Blickwinkel betrachten

Teilt eure Klasse in zwei Gruppen auf, eine für jeden Absatz aus der Handlung der Oper (siehe Seite 2). Überlegt gemeinsam in der Gruppe, welche Situationen aus eurem Textabschnitt ihr interessant findet und wie man diese als Standbild darstellen kann. Wenn ihr mögt, könnt ihr eure Standbilder mit kleinen Bewegungen, Geräuschen oder Sätzen zum Leben erwecken.

Es folgt die Präsentation:

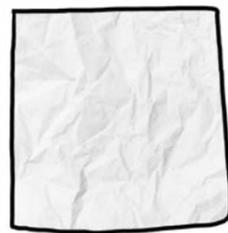
Zeigt eure Standbilder den anderen Gruppen. Diese sollen erklären, was auf dem Bild zu sehen ist und beschreiben, um welche Situation der Geschichte es sich handeln könnte. Nachdem ihr eure Bilder gezeigt habt, kommt die nächste Gruppe an die Reihe. Vergleicht im Anschluss das Gesehene mit der originalen Geschichte. Findet Gemeinsamkeiten und Unterschiede heraus! Und wer weiß, vielleicht entdeckt ihr ja Elemente aus euren Bildern auch auf der Bühne.

Requisiten

Ein wichtiger Bestandteil unserer Mitmachoper sind die selbstgebastelten Requisiten. Mit ihnen kannst du im Verlauf der Vorstellung den Zuschauerraum zum Leben erwecken und Teil der Handlung werden.

Gruselige Geister

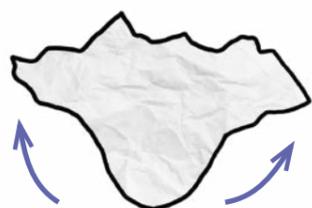
Materialien: Du brauchst zwei Taschentücher, einen Faden, eine Nadel, einen Schaschlikspieß und einen Filzstift.



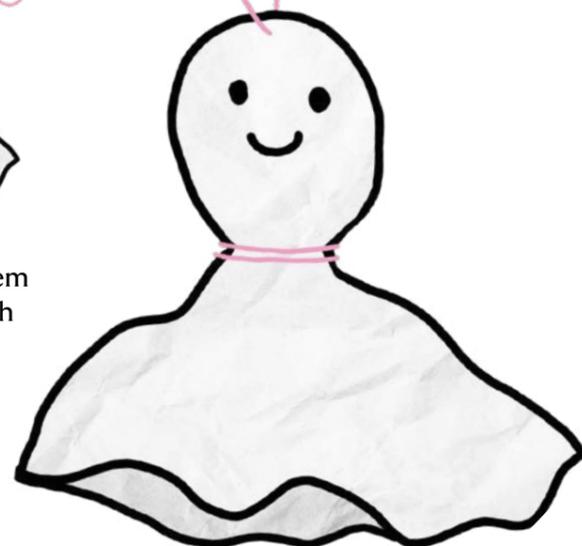
Schritt 1: Falte eines deiner Taschentücher auf und lege es flach vor dich. Forme das andere Taschentuch mit deinen Händen zu einer Kugel und lege es in die Mitte des ausgebreiteten Taschentuchs.



Schritt 2: Wickle das aufgefaltete Taschentuch um das zerknüllte und sichere es im Anschluss mit deinem Faden.



Schritt 3: Male deinem Geist mit dem Filzstift ein Gesicht.

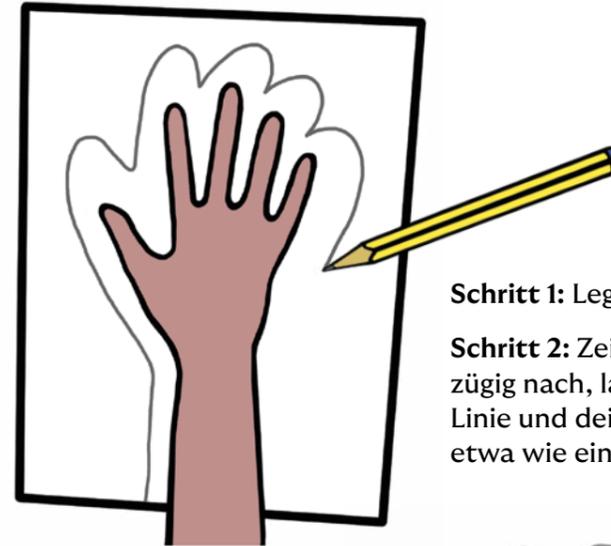
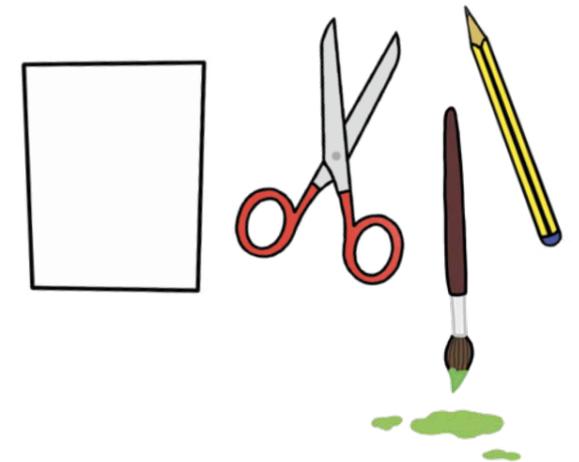


Schritt 4: Fädle einen Faden in deine Nadel und ziehe diese durch den Kopf deines Geistes, damit du eine lange Schnur zum Aufhängen bekommst.

Schritt 5: Binde das lange Ende deines Fadens an deinem Schaschlikspieß fest. Nun kannst du deinen Geist durch die Luft bewegen und zusammen mit den anderen Kindern das Gruselhaus in unserer Oper lebendig werden lassen!

Der tiefe, finstere Wald

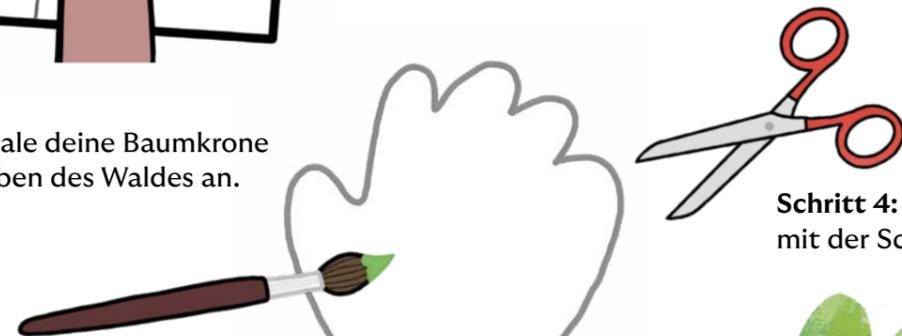
Materialien: Du brauchst ein dickes Blatt Papier, eine Schere, einen Bleistift, Pinsel und Farbe.



Schritt 1: Lege deine Hand auf das Blatt Papier.

Schritt 2: Zeichne mit einem Stift deine Finger sehr großzügig nach, lass also möglichst viel Platz zwischen der Linie und deinem Finger. Deine Zeichnung sollte nun in etwa wie eine Baumkrone aussehen.

Schritt 3: Male deine Baumkrone mit den Farben des Waldes an.



Schritt 4: Schneide sie mit der Schere aus.



Schritt 5: Schneide in das ausgeschnittene Papier einen großen Schlitz zwischen Daumen und Handfläche, sodass dein Zeige-, Mittel-, Ring- und der kleine Finger hindurchpassen.

Schritt 6: Stecke deine Hand in das fertige Requisit und schon bildest du zusammen mit den anderen Kindern den gruseligen Wald in unserer Oper!



Impressum

Das Heft und die Lieder stehen hier zum Download bereit:
<https://bit.ly/der-freischuetz-Mitmachoper>

Aktuelle Informationen zu den Vorstellungsterminen
sind unserer Website zu entnehmen.



Künstlerische Vermittlung
Anja Engelhardt
(0391) 40 490 4034
anja.engelhardt@theater-magdeburg.de

Christina Paul
christina.paul@theater-magdeburg.de

Redaktion, Texte
Marie Julius, Anja Engelhardt

Notensatz
Marie Julius

Gestaltung, Illustration
Nicole Eggeling

Druck
WIRmachenDRUCK GmbH



Spielzeit 2022/2023
Generalintendant
Julien Chavaz

Theater Magdeburg
Universitätsplatz 9
39104 Magdeburg
Theaterkasse
T (0391) 40 490 490
www.theater-magdeburg.de



Diese Publikation wurde ermöglicht vom *Förderverein Theater Magdeburg e.V.*





T
M

