

**THEATER NAUMBURG**



**HANS  
IM  
GLÜCK**

**BEGLEITMATERIAL**

## Inhaltsverzeichnis:

1. Inhalt und Besetzung
2. Einige Gedanken zur Interpretation von „Hans im Glück“
3. Vorschlag zur Einstimmung auf die Inszenierung ohne spielerische Elemente  
(empfohlen für die Klassenstufen 1 bis 4)
4. Vorschlag für eine spielerische Variante zur Einstimmung auf den Theaterbesuch bzw. zur Nachbereitung  
(empfohlen für die Klassenstufen 3 bis 4)
5. Anlagen



## **1. Inhalt und Besetzung**

Nach sieben Jahren treuer Dienste in der Fremde zieht es Hans nach Hause zurück. Er freut sich auf ein Wiedersehen mit seiner Mutter und kann es kaum erwarten, ihr vom Leben fernab der Heimat zu erzählen. Sein Herr verabschiedet ihn ungern und schenkt ihm für seine fleißige Arbeit einen Klumpen Gold.

Hans begibt sich nun auf die Reise. Da das Gold schwer ist und sich kaum tragen lässt, tauscht er es gegen ein Pferd. Dieses soll ihn bequem und vor allem zügig an sein Ziel bringen. Hoch zu Ross, schneller und schneller reitend, wirft das Pferd ihn schließlich ab.

Wie glücklich ist Hans, als er das Pferd gegen eine Kuh tauschen kann, von der er sich ein sicheres Einkommen verspricht. Seinen neu erworbenen Besitz angestrengt hinter sich herziehend, will er die Kuh recht bald melken. Die Kuh verwehrt ihm diese.

Der Zufall will es und Hans kann für die Kuh ein Schwein erwerben. Allein bei dem Gedanken an viele üppige Mahlzeiten weiß Hans, dass sich dieser Tausch gelohnt hat.

Das Glücksgefühl hält nicht lange an, denn er erfährt, dass es sich bei seinem Schwein um Diebesgut handelt. Würde man ihn damit erwischen, könnte er im Kerker landen. Nun ist schnelles Handeln gefragt, und er tauscht das Schwein gegen eine Gans.

Befreit von der Angst, unrecht zu handeln, ist Hans wieder frohen Mutes. Der Heimat bereits sehr nah, trifft er auf einen Scherenschleifer. Im Tausch gegen seine Gans bietet dieser ihm einen Wetzstein. Hans könnte so ein Handwerk verrichten, um Geld zu verdienen. Auch diesmal muss er nicht lange nachdenken und entscheidet sich für den Wetzstein.

Müde, hungrig und vor allem durstig entdeckt Hans einen Brunnen. Als er aus ihm trinkt, fällt der Wetzstein hinein. Befreit von dieser Last, gelangt Hans ohne jeglichen Besitz nach Hause und ist dennoch - glücklich.

Obwohl das Märchen „Hans im Glück“ wenig Phantastisches bietet, geschieht in ihm etwas höchst Wunderbares. Hans verliert auf seiner Reise scheinbar alles, was man besitzen kann. Dennoch ist er glücklich.

So gehen die Kinder gemeinsam mit Hans auf eine wunderbare Reise voller Glücksmomente.

Wieso ist er so glücklich und bemerkt nicht, dass er bei jedem Tauschhandel hereingelegt wurde? Ist er einfach zu naiv, zu unerfahren, ja vielleicht auch zu dumm, den Betrug zu bemerken? Diese Frage kann während einer Nachbereitung zur Inszenierung gemeinsam mit den Kindern beleuchtet werden.

**Es spielen:**

**Hans**

**Sebastian Zumpe**

**Herr, Reiter, Bauer, Metzger, Bursche und Scherenschleifer**

**Wolfgang Mondon**

**Inszenierung**

**Stefan Neugebauer**

**Ausstattung**

**Markus Meyer**

## 2. Einige Gedanken zur Interpretation von „Hans im Glück“

*„So glücklich wie ich, rief er aus, gibt es keinen Menschen unter der Sonne. Mit leichtem Herzen und frei von aller Last ging er nun fort, bis er daheim bei seiner Mutter angekommen war.“ (Hans im Glück, nach Brüder Grimm)*

Hans ist ein Glückspilz. Wo andere angestrengt nach Lösungen suchen, stolpert er durch sein Leben und findet dabei jedes Mal etwas überaus Erfreuliches. Die Rede ist von „Hans im Glück“ aus dem bekannten Grimm'schen Märchen. Dieser märchenhafte Held ist nicht permanent, dafür aber ausnahmslos glücklich. Aber handelt er auch klug?

Das Glück, welches Hans empfindet, darin besteht, dass seine Wünsche erfüllt werden. Hans beherrscht die Kunst, sich das zu wünschen, was die jeweilige Situation ihm bietet. So kann er in jeder Lebenslage die Gelegenheit beim Schopfe packen und ist niemals unglücklich. Unglücklichsein bedeutet, sich etwas zu wünschen, was man nicht bekommt. Auf Hans trifft dies zu keinem Zeitpunkt zu.

*„Das Vergleichen ist das Ende des Glücks und der Anfang der Unzufriedenheit.“  
Søren Kierkegaard*

Hans, der im Hier und Jetzt lebt, bemisst den Wert der Dinge nach ihrem momentanen Nutzen.

Hans ist immer dann unglücklich, wenn er vergleicht, Gold mit Pferd, Pferd mit Kuh, Kuh mit Schwein, Schwein mit Gans, Gans mit Wetzstein.

### Das Pferd

Das Pferd steht für den Wunsch nach mühelosem und schnellem Vorankommen.

Was früher das Pferd, ist heute das Auto, worin noch ganz andere Pferdestärken stecken. Dass Hans bei der höheren Geschwindigkeit herunterfliegt, verwundert nicht, so fliegt auch manches Auto bei erhöhter Geschwindigkeit aus der Kurve.

Das Pferd ist gleichzeitig ein Statussymbol - der Wunsch etwas darzustellen, erhöht zu sein, wie der Reiter auf seinem Pferd.

Die Ziele schneller zu erreichen, steht für den Wunsch, mehr in das Leben hineinzupacken.

So ist es Hans entsagt, schnell am Ziel anzukommen.



## Die Kuh

Mit ihrer Gemächlichkeit, stellt sie einen Gegensatz zum schnellen Pferd dar. Die Kuh mit ihrem Euter ist ein nährendes mütterliches Symbol und steht für den Wunsch nach Versorgung. Dass man sich dafür eine starke Abhängigkeit einhandelt, wird gern vergessen.

So ist es gut, dass Hans dieser Wunschtraum ziemlich bald aus dem Kopf geschlagen wird.

## Das Schwein

Das Schwein steht für den Wunsch nach Genuss und Schlemmerei.

Hans befürchtet, das Schwein wäre Diebesgut, dann wäre er ein Hehler und würde sich damit schuldig machen.

## Die Gans

Nach der vorangegangenen Angst, beschuldigt und eingesperrt zu werden, ist der Wunsch nach einem ruhigen Gewissen folgerichtig. Hans will sich ein Kissen mit den weißen Federn der Gans stopfen, worauf er sich schlafen legen kann.

## Der Wetzstein

Es mag verwundern, dass Hans noch einmal auf dem Boden des goldenen Handwerks Fuß fassen will. Was ihn lockt, ist die Fröhlichkeit und Sorglosigkeit des Scherenschleifers. Immer Geld in der Tasche zu haben, ist der Wunsch nach Sicherheit und Sorglosigkeit.

Es stellt sich heraus, dass der Stein des Schleifers schwer zu tragen ist und Hans sehr müde wird - so wie auch die tägliche Arbeit, die fremdbestimmt, nur dem Gelderwerb nütze, müde macht.

## Der Brunnen

Am Brunnen verursacht Hans selbst den Verlust des Steines, indem er ihn versehentlich in den Brunnen stößt. Sein Unbewusstes, sein Selbst erfüllt ihm seine geheimen Wünsche. Hier wird noch einmal deutlich: Hans muss nicht über das Ohr gehauen werden, er selbst treibt aktiv den Tausch voran. Als der Stein in den Brunnen fällt, ist er froh. Der Brunnen hat ihm alle Lasten abgenommen.

## Das Ende:

Am Ende erreicht Hans sein Ziel. Jetzt wo kein Wunsch mehr übrig ist, kommt er unbeschwert, frei und glücklich zu Hause an.

So ist "Hans im Glück" auch im umgekehrten Sinne ein Lehrstück, das besagt: wenn einer wie der Hans, der alles verloren hat so glücklich sein kann, dann kann doch ein jeder Mensch, der mal einen schlechten Tausch macht, glücklich sein.

*„Es ist nicht schwer Menschen zu finden, die mit 60 Jahren zehnmal so reich sind, als sie es mit 20 waren. Aber nicht einer von ihnen behauptet, er sei zehnmal so glücklich.“*

*George Bernhard Shaw*

In „Hans im Glück“ werden durchaus die negativen Seiten des Besitzes aufgezeigt. Alle Gegenstände und Tiere, die Hans erhält und tauscht, sind mit bestimmten Belastungen verbunden. Er ist jeweils froh, dass er sie wieder los ist.

Das wahre Glück liegt eben nicht darin, immer mehr Eigentum anzusammeln oder irgendetwas Besonderes in der Welt zu werden.

Zufriedenheit ist das große Glück, dass uns wahrhaft unabhängig und frei macht.

Zufriedenheit ist der größte Reichtum, den man erreichen kann.

Während viele Märchen eine recht eindeutige »Morale« haben, lässt die Geschichte vom glücklichen Hans gegensätzliche Interpretationen zu. Offensichtlich wird er bei jedem Tauschhandel über den Tisch gezogen. Dass er trotzdem glücklich ist, könnte also einfach daran liegen, dass er schlicht zu dumm ist, um den Betrug zu merken.

So gesehen ist Hans im Glück einfach ein Schwank über einen Einfaltspinsel.

Möglich ist aber auch eine Interpretation im Sinne von »Besitz macht nicht glücklich«. Am Ende ist Hans frei – von Besitz, aber auch von Zwängen: schwere Klumpen zu schleppen, für unverständige Tiere zu sorgen, ein relativ eintöniges Handwerk auszuüben. In jeder Phase hat Hans das Prinzip des positiven Denkens perfektioniert, denn immer sieht er die positiven Aspekte des neuen Besitzes, anstatt dem alten nachzutruern. Zum Schluss hat er nur noch sich selbst, und wer von sich selbst sagt: ICH bin mein wertvollster Besitz, der ist wohl wahrhaft glücklich.

*„Das Glück gehört denen, die sich selbst genügen. Denn alle äußeren Quellen des Glücks und Genusses sind, ihrer Natur nach, höchst unsicher, misslich, vergänglich und dem Zufall unterworfen.“*

*Arthur Schopenhauer*

### **3. Vorschlag zur Einstimmung auf den Theaterbesuch ohne spielerische Elemente:**

(empfohlen für die Klassenstufen 1 bis 4/ Dauer: 1 UE)

#### Benötigte Materialien zur Einstimmung:

- jedes Kind benötigt einen roten und einen grünen Stift
- 7 Bilder (Anlagen zum Begleitmaterial)
- Botschaft von „Hans im Glück“ (Anlagen zum Begleitmaterial)

Die Kinder sitzen im Stuhlkreis. In der Mitte liegen Bilder, welche die 7 verschiedenen Motive bzw. Tauschobjekte aus dem Märchen „Hans im Glück“ abbilden.

1. Gold
2. Pferd
3. Kuh
4. Schwein
5. Gans
6. Stein
7. Kleeblatt

Die Kinder werden nun aufgefordert, sich die Bilder anzuschauen. Nachdem alle Bilder betrachtet wurden, teilt jedes Kind mit, für welches Bild es sich entschieden hat, indem es seinen Vornamen mit einem grünen Stift auf das Bild schreibt.

#### Kriterien für die Wahl:

- Welches Bild gefällt euch?
- Mit welchem Bild verbindet ihr ein tolles Erlebnis, so dass ihr es wählen möchtet?
- Welches Bild löst in euch ein gutes Gefühl aus?

Nach der Wahl erzählen die Kinder, warum sie sich für ein bestimmtes Bild entschieden haben und/oder welches Erlebnis oder auch Gefühl sie damit verbinden.

Nun dürfen die Kinder ein weiteres Mal ihren Namen auf ein Bild schreiben. Diesmal wird ein roter Stift verwendet.



### Kriterien für die Wahl:

- Es gilt einzuschätzen, welche Abbildung für sie den größten Wert besitzt.

Jedes Kind hat nun 2 Bilder ausgewählt.

Gemeinsam kann besprochen werden, warum ihre Wahl gleich oder auch verschieden war.

Zum Abschluss der kleinen Einstimmung erhalten die Kinder eine Botschaft von „Hans im Glück“, der sie ins Theater zur Aufführung einlädt.

Wenn die Kinder es möchten, können die Tiere, kopiert und ausgemalt werden.

#### **4. Vorschlag für eine spielerische Variante zur Einstimmung auf den Theaterbesuch oder zur Nachbereitung**

(empfohlen für die Klassenstufen 3 bis 4 / Dauer: 1,5 UE)

Die Vorbereitung auf die Inszenierung bzw. die Nachbereitung sollte in einem Raum stattfinden, in welchem sich die Klasse gut bewegen kann (großer Klassenraum, Turnhalle).

##### **Einleitung/Vorbereitung:**

Um die Kinder auf die spielerische Vorbereitung einzustimmen, suchen sich alle auf der Spielfläche einen Platz.

Folgende Hinweise müssen die Kinder beachten:

- die Abstände zwischen den Kindern sollten ungefähr gleich groß sein
- die Klasse füllt die gesamte Spielfläche
  - das bedeutet, dass nicht alle Kinder in der Mitte, an den Seiten oder in den Ecken stehen

##### **1. Aufgabe: Gehen im Raum**

Die Kinder bewegen sich im normalen Tempo durch den Raum, nutzen lange Raumwege und versuchen sich dabei nicht zu behindern, indem sie sich berühren oder gar zusammenstoßen.

Berührungen und Zusammenstöße können durch einen Richtungswechsel vermieden werden.

Aufgabe ist es, die Abstände zwischen ihnen ungefähr einzuhalten.

##### **2. Wir „schießen“ ein Foto.**

Wird durch den Spielleiter „Foto“ gerufen, frieren alle Kinder ein. Wie auf einem Foto bewegt sich nichts.

Die Klasse kann nun überprüfen, wie gut sie den Raum füllt und ob die Abstände eingehalten wurden.

### **3. Wir verändern das Tempo.**

Nun werden verschiedene Tempostufen vorgegeben und die Klasse bewegt sich:

- normal
- schnell
- sehr schnell
- langsam
- sehr langsam

Jede Tempostufe kann durch ein Foto, also Einfrieren der Gruppe, abgeschlossen werden.

### **4. Wir erhalten eine Spielaufgabe.**

Geben Sie den Kindern kleine Spielaufgaben, die sie sich gut vorstellen können. Während des Spieles nutzt die Klasse die Spielfläche und bleibt gut verteilt. Auch hier kann durch das Foto die Spielaufgabe abgeschlossen werden.

- warten auf die Freundin, den Freund
- ich habe es sehr eilig, weil ich sonst zu spät zur Schule komme
- ich langweile mich
- ich schleppe/ ziehe einen viel zu schweren Koffer
- ich habe neue weiße Turnschuhe an, aber der Weg, den ich gehen muss, ist voller Pfützen und Schlamm

**Der Übergang zu einem Spiel, in welchem der Vorstellungsbereich vorbereitet werden kann, ist gemacht und die Kinder erhalten die**

### **Aufgabe:**

Im Raum liegen wie in einem Memory-Spiel verdeckt Karten. Sie bilden die 7 verschiedenen Motive bzw. Tauschobjekte aus dem Märchen „Hans im Glück“ ab. Die Anzahl der Bilder stimmt mit der Anzahl der spielenden Kinder überein.

1. Gold
2. Pferd
3. Kuh
4. Schwein
5. Gans

6. Steine
7. Kleeblatt

Jedes Kind darf eine Karte aufdecken und nehmen. Ist dies erfolgt, erfahren alle, welche Spielaufgabe mit den gewählten Karten verbunden sind. Diese werden im Anschluss gespielt. Natürlich haben mehrere Kinder die gleichen Spielaufgaben.

Möglich ist, dass jede Gruppe von Kindern spielt, welche die gleichen Karten aufgedeckt hat.

Die Kinder können auch gemeinsam spielen.

## Spielaufgaben



### Hintergrund:

Der Goldklumpen ist sehr wertvoll, aber auch schwer.

### Spielerische Aufgabe für die Kinder:

- das Schleppen eines sehr schweren Gegenstandes
- Die Kinder konzentrieren sich auf das Tragen des wertvollen Gegenstandes.



### **Hintergrund:**

Um zügiger voranzukommen, tauscht Hans das Gold gegen ein schnelles Pferd. Hans ist glücklich: er reitet hoch zu Ross und gelangt zügig voran. Die Ungeduld überwiegt, er will immer schneller und schneller werden – das Pferd jedoch wirft ihn ab.

### **Spielerische Aufgabe für die Kinder:**

- Die Kinder konzentrieren sich auf ein sehr schnelles Gehen im Raum
- Gehen bedeutet nicht Rennen!
- Wichtig: die Kinder achten trotz der Schnelligkeit auf die anderen spielenden Kinder!



### **Hintergrund:**

Mit ihrer Gemächlichkeit stellt die Kuh einen Gegensatz zum schnellen Pferd dar. Sie steht für den Wunsch nach Versorgung und Besitz. Der Preis für diesen Wunsch ist die Abhängigkeit. Schließlich ist man für seinen Besitz verantwortlich.

### **Spielerische Aufgabe für die Kinder:**

- langsames Bewegen im Raum
- Die Kinder konzentrieren sich auf ein Hinterherziehen eines Tieres, welches sehr stur ist.





### **Hintergrund:**

Das Schwein steht für den Wunsch nach Genuss und echter Schlemmerei.

### **Spielerische Aufgabe für die Kinder:**

- genüssliches Essen
- Ob Nudeln oder Eis - die Kinder stellen sich ein leckeres Gericht vor, welches sie essen dürfen.
- Sie bewegen sich dabei nicht im Raum.



### **Hintergrund:**

Die Gans steht für den Wunsch nach einem reinen Gewissen. Dies ist durchaus ein Balanceakt.

### **Spielerische Aufgabe für die Kinder:**

- Die Kinder balancieren auf einem gedachten Seil in luftiger Höhe.
- Ausgestreckte Arme helfen ihnen, die Balance zu halten.
- Dabei gilt es, möglichst nicht abzustürzen.
- Die Kinder können sich dabei einen Seiltänzer vorstellen.





### **Hintergrund:**

Immer Geld in der Tasche zu haben, um sorglos leben zu können – das verspricht die Ausübung eines Handwerkes.

Scherenschleifen ist ziemlich eintönig!

### **Spielerische Aufgabe für die Kinder:**

- Die Kinder stellen sich Schere und Wetzstein vor.
- Mit dem Stein schärfen sie die Schere.
- Während dieser Tätigkeit gibt es keine Pause, denn möglichst viele Scheren sollen geschliffen werden.



### **Hintergrund:**

Der Wetzstein fällt Hans in den Brunnen und er kann ohne jeglichen Besitz den letzten Abschnitt seiner Heimreise glücklich und vergnügt antreten.

### **Spielerische Aufgabe für die Kinder:**

- Die Kinder spazieren im Raum.
- Sie können gehen, dürfen aber auch stehenbleiben.
- Sie beobachten, womit die anderen Kinder sich beschäftigen.

Nach Beendigung des Spieles dürfen die Kinder ihre Karten wechseln. Dazu legen alle, die ihre Karte tauschen wollen, sie offen ins Memory-Spiel zurück. Dann teilen sie mit, welche neue Karte sie erhalten wollen. Diese können sie sich aus dem Memory-Feld nehmen oder werden ausgegeben. (Falls die Karten nicht reichen, kann nunmehr auch nur die Spiel-Aufgabe zugewiesen werden.)

Es erfolgt eine 2. Spielrunde. Nach dieser darf wieder getauscht und erneut gespielt werden.

Nach 3 Spielrunden (vielleicht werden es auch 4) wird das Spiel ausgewertet:

Dazu werden die Zahlen 1 bis 7 ausgelegt und die Kinder aufgefordert, gemeinsam einzuschätzen:

#### **Wie viel Freude bereitete die Umsetzung der Spielaufgaben?**

**Zahl 1** steht für die Spielaufgabe, die am meisten Freude bereitete

**Zahlen 2 – 6** Abstufungen für geringer werdende Spielfreude

**Zahl 7** steht für die Spielaufgabe, die am wenigsten Freude bereitete

Die Kinder dürfen sich besprechen und gemeinsam auf eine Reihenfolge einigen. Im Streitfall ist es gestattet, 1 bis 3 Karten neben eine Zahl zu legen.

Ist die gemeinsame Einschätzung abgeschlossen, werden erneut Zahlen von 1 bis 7 ausgelegt und die Kinder gebeten, diesmal zu schätzen:

#### **Welche Abbildung auf den Karten ist die „Wertvollste“ im Sinne von Geld oder auch Besitz?**

**Zahl 1** steht für die Abbildung mit dem größten Wert

**Zahlen 2 – 6** Abstufungen für geringer werdenden Wert

**Zahl 7** steht für die Abbildung mit dem kleinsten Wert

Die Kinder dürfen sich wiederum besprechen und sich gemeinsam auf eine Reihenfolge einigen. Auch hierbei ist es möglich, 1 bis 3 Karten neben eine Zahl zu legen.

Zum Abschluss betrachten sich die Kinder beide Reihenfolgen.

Worin besteht eine Verbindung zwischen den Spielaufgaben und der sogenannten Wertigkeit der Karten?

Um diese Frage zu beantworten, erhalten die Kinder die Einladung, mit Hans im Theater gemeinsam auf die Reise zu gehen.

Benötigte Materialien (Anlagen zum Begleitmaterial):

- Botschaft von „Hans im Glück“
- Spielkarten – die Anzahl richtet sich nach der Klassenstärke
- Zahlen 1 bis 7