

Theater  
des  
Kindes



Hintergrundinfos

## Ein Schaf fürs Leben

### **Eine Reise durch die Nacht mit vielen Überraschungen**

Der Winter ist kalt, der Kühlschrank ist leer und Wolf hat Hunger. Also stapft er in der kalten Nacht hungrig durch den Schnee. Als er auf ein argloses Schaf trifft, kann er es zu einer gemeinsamen Schlittenfahrt überreden – mit einem klaren Ziel: Er will das Schaf fressen!

Das fröhliche und vertrauensvolle Schaf, das überhaupt keine Ahnung hat, was ihm da droht - und ein Wolf, den das Schicksal plötzlich in eine lebensbedrohliche Situation bringt, sind für kurze Zeit so etwas wie herzinnige Freunde, denn auch Wolf findet Schaf einfach "famos", wäre da nur nicht sein unsäglicher Hunger.

Aber immer wieder bringt etwas Wolfs Plan durcheinander, und der Ausflug wird zu einer lustigen und spannenden Reise durch die Winternacht – für Wolf und Schaf.

Eine hinreißende und humorvolle Geschichte über Freundschaft und Respekt, denn: „Wen man kennt, den frisst man nicht!“

*Premiere nach dem Buch von Maritgen Matter und Anke Faust in der Fassung von Caroline Richards und Axel Müller*

*45 Minuten/ab 5*

*Regie Caroline Richards*

*Musik Axel Müller*

*Ausstattung Georg Lindorfer*

*Regieassistenz Jan Neuburger*

*Lichtdesign Franz Flieger Stögner*

*Spiel Katharina Schraml, David Baldessari*



## Die Fabel

Die Fabel bezeichnet eine Erzählung, in der vor allem Tiere, aber auch Pflanzen oder Dinge die handelnden Figuren sind. Heute werden kaum noch Fabeln geschrieben, aber in Filmen oder Theaterstücken oder auch Comics kommen immer wieder fabelähnliche Geschichten vor.

Wie Märchen zählen auch Fabeln zum volkstümlichen Erzählgut. Doch auch große Dichter haben Fabeln verfasst.

Im Mittelpunkt der Geschichte stehen meist Tiere, denen die Menschen bestimmte, immer gleiche Eigenschaften zuschreiben. In fast allen Fabeln gleichen sich die Eigenschaften der Tiere. Der Fuchs gilt als der Schlaue, der nur auf seinen Vorteil bedacht ist, die Gans ist meist dumm und geschwätzig, der Hase feige und der Löwe mutig. Die Tiere benehmen sich ganz anders als in der Natur, sondern nach dem Bild, das der Mensch von ihnen hat. In der Fabel denken und sprechen sie dann wie die Menschen, haben deren Eigenschaften, aber behalten teilweise ihr tierisches Verhalten wie Bellen bei.

Mit der Fabel sollte eine allgemeingültige Weisheit veranschaulicht werden. Das ist heute nicht mehr so einfach, weil sich unsere Umgebung viel schneller verändert als früher und die Menschen viel zu unterschiedlich leben, als dass man festschreiben könnte, etwas wäre nur so richtig und sonst falsch.

Heute erleben die tierischen Helden der Fabel etwas miteinander, was sie verändert – ihren Horizont erweitert.

Und das ist auch in unserer Geschichte so. Zunächst entsprechen Schaf und Wolf unseren Bildern, die wir von ihnen im Kopf haben, der gierige Wolf hat großen Hunger, das Schaf lebt in der warmen Geborgenheit seines Stalls und hat zu allem und jedem Zutrauen. Aber dann benehmen sich die beiden ganz anders: Der gefräßige Wolf frisst das Schaf nicht – das Schaf hat keine Angst vor dem Wolf. Und beide machen gemeinsam neue, individuelle Erfahrungen.

Quelle: <https://www.theater-pfuetze.de/ein-schaf-fuers-leben> (Materialien für den Unterricht)

## Tiernamen

In vielen alten Fabeln haben die Tiere sprechende Namen, die an ein typisches Wesensmerkmal gekoppelt sind:

<i>Name</i>	<i>Tier</i>	<i>Charaktereigenschaft</i>
Adebar	Storch	Stolz
Adelheid	Gans	Geschwätzig
Boldewyn	Esel	Störrisch
Hinze	Kater	Eigenwillig
Isegrim	Wolf	Gier
Meister Lampe	Hase	Vorlaut
Meister Petz	Bär	Gutmütig
Reineke	Fuchs	Schlau

Quelle: <https://www.theater-pfuetze.de/ein-schaf-fuers-leben> (Materialien für den Unterricht)

## Rätsel zum Stück

1. Welches Tier hat eine dunkle Mütze und einen grauen Mantel an? W \_ \_ \_ \_  
(4 Buchstaben)
2. Welches Tier trifft Wolf im Stall? S \_ \_ \_ \_ \_ (5 Buchstaben)
3. Wie nennt er den Stall? R \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ (10 Buchstaben)
4. Wolf hat H \_ \_ \_ \_ \_ ! (6 Buchstaben)
5. Was bietet Schaf Wolf an? Hafer, altes Brot und H \_ \_ ? (3 Buchstaben)
6. Worauf fahren Schaf und Wolf zum See? S \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ (9 Buchstaben)
7. Wolf findet Schaf f \_ \_ \_ \_ ! (5 Buchstaben)
8. Wolf will Schaf am S \_ \_ fressen. (3 Buchstaben)
9. Schaf ist in G \_ \_ \_ \_ \_ ! (6 Buchstaben)
10. Aber alles kommt anders. Wolf bricht ins E \_ \_ I \_ \_ \_ ein. (7 Buchstaben)
11. Schaf ist auf einmal stark und t \_ \_ \_ \_ \_ ! (6 Buchstaben)
12. Es z \_ \_ \_ \_ Wolf aus dem Eisloch. (5 Buchstaben)
13. Und s \_ \_ \_ \_ \_ los in Richtung Erfahrungen. (6 Buchstaben)
14. Schaf hat Angst, dass Wolf s \_ \_ \_ \_ \_ wird. (7 Buchstaben)

*(Lösungen: 1 Wolf, 2 Schaf, 3 Restaurant, 4 Hunger, 5 Heu, 6 Schlitten, 7 famos, 8 See, 9 Gefahr, 10 Eisloch, 11 tapfer, 12 zieht, 13 stapft, 14 sterben)*

Quelle: © Verlag Friedrich Oetinger GmbH, Hamburg 2007



**Theater des Kindes**  
**Langgasse 13**  
**4020 Linz**  
**Tel: 0732/605255**  
[office@theater-des-kindes.at](mailto:office@theater-des-kindes.at)  
[www.theater-des-kindes.at](http://www.theater-des-kindes.at)