

# MATERIALHEFT

## Nibelungen





# Inhalt

Liebe Pädagoginnen und Pädagogen,

wir wünschen Ihnen viel Spaß beim Theaterbesuch. Theater ist ein großes und oft seltenes Erfahrungsfeld für Kinder. Wir laden Sie deshalb ein, sich mit diesem Materialheft gemeinsam auf das Stück einzustimmen und nach dem Theaterbesuch das Gesehene zu vertiefen.

Zögern Sie nicht, die folgenden Anregungen auszuprobieren. Wählen Sie je nach Erfahrungen der Kinder, persönlichen Neigungen und zeitlichen Möglichkeiten aus.

V (= Vorbereitung) ist vor dem Theaterbesuch, N (= Nachbereitung) ist danach geeignet. Die meisten der folgenden Vorschläge sind sowohl vor als auch nach dem Theaterbesuch umsetzbar.

Mit freundlichen Grüßen

Xenia Bühler

Seite 1	<b>V / N</b>	Visitenkarte
Seite 2		Inhalt
Seite 3	<b>V / N</b>	Zum Stück
Seite 4	<b>V / N</b>	Die Geschichte der Nibelungen Entstehung des Nibelungenliedes
Seite 6	<b>V / N</b>	Ritterliche Tugenden
Seite 7	<b>V / N</b>	Ritterliche Erziehung
Seite 8	<b>V / N</b>	Ritterliches Leben
Seite 9	<b>V / N</b>	Minne
Seite 10	<b>V / N</b>	Wortlose / Namentliche Begrüßung
Seite 11	<b>V / N</b>	Helden und Verlierer
Seite 12	<b>V / N</b>	Siegfried, Krimhild, Gunther, Brunhild, Hagen
Seite 13	<b>V / N</b>	Gänge erfinden
Seite 14	<b>V / N</b>	Improvisationen
Seite 15	<b>V</b>	Kostüme erfinden
Seite 16	<b>N</b>	Innere Monologe
Seite 17	<b>V / N</b>	Eine Ritterburg bauen
Seite 18	<b>V / N</b>	Arme Ritter
Seite 19		Quellen und Literatur



## Zum Stück Die Nibelungen *ab 10*

Ein Heldenepos? Ein Liebesdrama? Ein Ritterspektakel oder eine Geschichte um Freundschaft und Verrat?

Unter der Regie von Rüdiger Pape ist ein rasantes Spiel um die Recken Siegfried, König Gunther, Hagen von Tronje sowie Prinzessin Krimhild und Königin Brunhild von Island entstanden, das den Zuschauer atemlos zurücklässt. Das Ensemble spielt sich durch die gesamte Geschichte und wirbelt dabei Begriffe wie Heldenmut, Treue, Stolz und Freundschaft auf, die sich am Ende wie verbrannte Asche auf die Bühne herabsenken.

So gelingt es dem Autor und Regisseur Rüdiger Pape zum einen mit viel Humor und Spannung die abenteuerliche Geschichte der Nibelungen zu erzählen, zum anderen aber auch zu hinterfragen, was *Die Nibelungen* uns und unserem jungen Publikum heute zu erzählen vermögen.

<b>Schauspieler/innen</b>	Eva Horstmann Martine Schrey Till Brinkmann Sven Heiß Peter S. Herff
<b>Regie</b>	Rüdiger Pape
<b>Ausstattung</b>	Susanne Ellinghaus
<b>Musik</b>	Arni Arnold
<b>Dramaturgie</b>	Catharina Fillers
<b>Theaterpädagogik</b>	Xenia Bühler
<b>Regieassistenz</b>	Karen Brandl
<b>Technische Leitung</b>	Oskar Feierabend
<b>Lichtdesign</b>	Jirka Hana
<b>Bühnenbau</b>	Technik COMEDIA
<b>Bühnenmalerei</b>	Charlotte Kistenmacher
<b>Schneiderei</b>	Maryam Behzadi

**Premiere am 4. März 2006 in der Comedia**

**Wir freuen uns sehr über Post von den Kindern und Jugendlichen nach der Aufführung und über weitere Anregungen von Ihnen.**



## Die Geschichte der Nibelungen V/N

"Von vielen Wunderdingen erzählen die Mären alter Zeit..."

Siegfried, Königssohn aus Xanten, wird fast zufällig zum Drachentöter und gelangt dadurch in den Besitz des Schatzes der Nibelungen. Beim Burgunderkönig Gunther in Worms verliebt er sich in dessen Schwester Krimhild. Er darf sie heiraten, nachdem er König Gunther geholfen hat, die starke Brunhild im Dreikampf zu bezwingen. Unsichtbar unter seiner Tarnkappe führt er Gunther beim Weitwurf die Hand, trägt ihn beim Weitsprung in voller Rüstung und unterstützt ihn beim Gewichtheben. Die besiegte Brunhild muss Gunther heiraten. Weil sie sich aber in der Hochzeitsnacht ihrem Ehegatten verweigert und ihn an die Wand des Schlafzimmers hängt, springt Siegfried erneut mit seiner Tarnkappe ein und kommt Gunther auch hier zu Hilfe.

Jahre später verrät Krimhild vorlaut den Betrug in der Hochzeitsnacht. Brunhild, die Königin, ist entehrt. Hagen von Tronje nimmt dies als Vorwand für einen Mordplan: er ersticht Siegfried auf der Jagd. Dann bringt er den Nibelungenhort an sich und versenkt ihn heimlich im Rhein.

13 Jahre später, Krimhild ist inzwischen mit dem Hunnenkönig Etzel verheiratet, lädt sie – nach Rache sinnend – ihre Brüder zu einem Fest ein. Kaum, dass die Burgunden eingetroffen sind, werden sie angegriffen. Es entbrennt ein grausamer Kampf. Hagen von Tronje tötet den Sohn Krimhilds. Am Ende zündet Krimhild den Palast an, enthauptet eigenhändig ihren Bruder Gunther und Hagen von Tronje, den Mörder Siegfrieds und findet schließlich selbst den Tod.



## Entstehung des Nibelungenliedes V/N

Abgefasst ist das Nibelungenlied um 1200, während der Ritterzeit, vermutlich irgendwo zwischen Passau und Wien. Der Verfasser ist nicht bekannt.

Wir kennen das Nibelungenlied aus über 30 bruchstückhaften Handschriften, die sich zu verschiedenen Fassungen zusammenfügen lassen. Je nach Fassung besteht es aus 2316, 2376 oder 2442 Strophen. Einige Teile des Nibelungenliedes lassen sich auf historische Ereignisse zurückführen, die im 5. und 9. Jahrhundert, also weit vor dem Auftauchen der ersten Ritter stattfanden. Die genauen historischen Bezüge sind aber nach wie vor ungeklärt bzw. unter Literaturwissenschaftlern sehr umstritten.



# Ritterliche Tugenden

V/N

Ritter waren nicht einfach Draufgänger und Haudegen, sondern schworen einen Eid. Dabei verpflichteten sich die Ritter zu bestimmten Verhaltensregeln, dem Ehrenkodex der Ritter. Diese Verhaltensregeln änderten sich im Laufe der Geschichte.

Treue, Gehorsam und Respekt gegenüber ihrem König oder Herrn standen an erster Stelle. Da die Ritter Krieger waren, gehörte Tapferkeit und Mut im Kampf unter Einsatz des eigenen Lebens unbedingt dazu. Dazu kamen aber auch Tugenden wie Gelassenheit, eine heitere Lebenshaltung, ein maßvolles und besonnenes Verhalten, feine Manieren und Höflichkeit den Damen gegenüber. Ein Ritter musste die Armen schützen, barmherzig, bescheiden und beständig sein. Gleichzeitig sollte er stolz sein auf sich und seine eigene Tüchtigkeit.



Ein Ritter fuhr außerdem niemals auf einem Bauernwagen, sondern ritt selbstverständlich zu Pferde.

Nicht zuletzt waren Reichtum und körperliche Schönheit – dazu zählte zum Beispiel ein gerader Wuchs – vonnöten, um Ritter zu werden. Im 10. Jahrhundert kamen christliche Tugenden hinzu. Ein Ritter war nicht mehr nur Krieger, sondern musste auch ein gläubiger Christ sein: Er musste die Heiligtümer ehren, beschützen und verteidigen, Ungläubige bekämpfen, Kranken, Armen und Schwächeren helfen und selbst ein gottesfürchtiges Leben führen.



# Ritterliche Erziehung

V/N

Für die Jungen begann mit sieben Jahren die Erziehung für den Beruf. In einer ritterlichen Familie konnte dies nichts anderes sein als die Vorbereitung auf den ritterlichen Stand und die Aufgaben als Krieger. Oft wurden die Jungen einem befreundeten Ritter anvertraut. Sie mussten lernen, Strapazen und Entbehrungen zu ertragen, sie wurden im Reiten, Laufen, Klettern, Schwimmen, Springen und im Umgang mit den ritterlichen Waffen unterrichtet.

Mit zwölf Jahren wurden die werdenden Ritter oft an den Hof geschickt. Sie hießen nun Knappen, mussten weiter an den Waffen üben oder sogar schon in den Krieg ziehen. Am Hof hatten sie Gäste zu empfangen oder bei Tisch zu bedienen.

Im Alter von 21 Jahren konnte der Knappe die Schwertleite erhalten. Damit wurde er als erwachsener Mann in die Gemeinschaft der Ritter aufgenommen.

Die jungen Mädchen bereiteten sich auf ihren Beruf als zukünftige Hausfrauen vor und erlernten das Nähen, Spinnen und Anfertigen feiner Handarbeiten. Sämtliche Männer- und Frauenkleidung musste von der Burgherrin, ihren Mädchen und Mägden selbst genäht werden. Falls der Ehemann von einem Turnier oder Kampf verletzt nach Hause kam, sollte die Ehefrau seine Wunden richtig versorgen und behandeln können. Deshalb gehörten außerdem Kenntnisse in der Heilkunst auf den Lehrplan.

Da auch die Frauen häufig auszureiten pflegten, lernten sowohl Mädchen wie Jungen den Umgang mit Pferden. Für beide war es nötig, angemessenes Betragen am Hof des Königs oder Fürsten zu beherrschen. Dort wurde die feine Sitte gepflegt.

Gelehrt wurden auch bestimmte Spiele, die am Hof wichtig waren, sowie Grundkenntnisse im Musizieren und in Französisch. Manche Jungen und Mädchen lernten zu schreiben, wobei die jungen Mädchen meistens besser schreiben und lesen konnten. Es kam also vor, dass ein Ritter zwar nicht schreiben, aber französisch sprechen konnte.





## Ritterliche Waffen

V/N

Das Schwert war die wichtigste Waffe des Ritters und das Symbol des Rittertums schlechthin. Am Ende des 13. Jahrhunderts kämpfte man mit dem zweischneidigen Schwert. Mit dem Aufkommen der Plattenrüstung wurden die Schwerter spitzer, damit sie besser in die Lücken zwischen den Platten eindringen konnten. Auch wurde die Keule immer wichtiger. Bevor ein Ritter aber sein Schwert zog oder die Keule schwang, galoppierte er meist mit gesenkter Lanze auf den Gegner zu. Im Laufe des Mittelalters wurden die Lanzen immer länger und schwerer, die Lanzenspitzen härter und spitzer. Um 1300 begann man die Lanzen zum Schutz der Hand mit runden Brechscheiben auszustatten. Die eher unhandlichen Stangenwaffen fanden mehr im Fußkampf Verwendung, während man zu Pferde leichtere Waffen wie zum Beispiel die Streitaxt bevorzugte.

Als echter Held brauchte Siegfried ein Heldenschwert. Nach altem keltischen Brauch wurde das Wunderschwert mit einem eigenen Namen versehen: Balmung.

Balmung war eines der besten Schwerter, das es je gegeben haben soll. Angeblich gehorchte es Siegfried aufs Wort. Mit Balmung konnte Siegfried einen Baum wie ein Blatt Papier in der Mitte auseinander schlagen. Die Klinge trug nicht einmal eine kleine Scharte davon.





# Minne

V/N

Der Minnesang ist eine wichtige Epoche der deutschen Literatur- und Musikgeschichte, angesiedelt zwischen dem 12. und dem 14. Jahrhundert. Das Wort verbindet das damals gebräuchliche Wort für Liebe = Minne mit dem „Sang“, der zu jener Zeit üblichen Dicht- und Sangeskunst.

Damals gehörte beides zusammen: Lyrische Texte und längere Epen wie das Nibelungenlied wurden in gesungener Form vorgetragen. Wie das genau geklungen haben mag, darüber weiß man heute nicht mehr viel. In manchen Fällen sind Melodien überliefert, in anderen einfache Notierungen, meistens aber sind nur die Texte geblieben, die auf mittelhochdeutsch aufgeschrieben wurden.

Die Troubadoure und Minnesänger zogen mit ihren Gedichten und Geschichten, ihren Fideln und Lauten durch die Lande. Einer der heute noch bekanntesten ist Walther von der Vogelweide (1170 – 1230), von dem dieses Lied stammt:

*Du bist min, ich bin din,  
des solt du gewis sin.  
Du bist beslozen  
In minem herzen,  
verlorn ist daz sluzzelin -  
du muost immer drinne sin.*

Meistens wurden die Vorzüge der edlen Dame, die besungen wurde, in den herrlichsten Farben gepriesen, jedes kleinste Lächeln von ihr wurde dankbar entgegengenommen und gefeiert, gleichzeitig war aber meist das unendliche Leid spürbar, dass es nie zu einer wirklichen Verbindung kam. Denn in den Liedern drückte sich die reine Gesinnung eines ritterlichen Mannes für eine edle Frau aus. Es ging um die Lobpreisung zu einer unerreichbar hohen vrouwe = Herrin.

Die Lieder waren oft zehn bis fünfzehn Strophen lang. Selten gab es einen Refrain, wie wir ihn heute kennen. Sehr beliebt war die wiederholte Aneinanderreihung von Zeilen mit derselben Endung.







## Wortlose Begrüßung

V/N ab ca. 9 Spieler/innen

Alle Spieler/innen gehen durch den Raum. Immer wenn sich zwei begegnen, bleiben sie voreinander stehen und begrüßen sich.

Verschiedene Formen der Begrüßung könnten sein:

- Kopfnicken
- Handschlag
- langer freundlicher / unfreundlicher Blick
- in die Höhe springen
- die Arme in die Luft reißen
- sich um die eigene Achse drehen
- kurz in die Hocke gehen

Wie könnten sich Ritter begrüßen? Gemeinsam Ideen sammeln und ausprobieren. Zum Beispiel:

- auf Pferden sitzend
- knappe Verbeugung, linker Arm auf dem Rücken
- Kniefall mit rechter Hand am Schwert
- ...



## Namentliche Begrüßung

V/N ab ca. 9 Spieler/innen

Welche Ritternamen kennt ihr? Welche habt ihr in den Nibelungen kennengelernt?

Erfindet einen Namen, den ihr als Ritter oder Ritterfräulein haben könntet und begrüßt euch damit. Nehmt eine der Bewegungen, die ihr euch in der vorherigen Übung ausgedacht habt, dazu.

Alle gehen wieder durch den Raum, wenn sich zwei begegnen, bleiben sie voreinander stehen, machen die Bewegung, z. B. die Verbeugung, und stellen sich nacheinander mit Namen vor.

Namen, die im Stück vorkommen:

- Siegfried zu Xanten
- Königin Brunhild von Isenland
- König Lüdegast von Dänemark
- Dietrich von Bern
- König Etzel
- König Gunther zu Worms am Rhein
- König Lüdeger von Sachsen
- Hagen von Tronje
- Ortlieb
- Bruno von Bensberg
- Prinzessin Krimhild



## Helden und Verlierer

V/N ab ca. 6 Spieler/innen

Die Spielerinnen und Spieler finden sich in Paaren zusammen. Sie entscheiden, wer zunächst Denkmal ist und wer Bildhauer (später werden die Rollen getauscht).

Der Bildhauer „baut“ nun einen Helden. Er gibt dem Denkmal die Körperhaltung der Arme, der Beine, des Kopfes usw. vor. Das Denkmal bleibt erstarrt in der Haltung stehen. Der Bildhauer „arbeitet“ so lange an seinem Denkmal, bis er damit zufrieden ist. Am Ende kann auch noch ein Gesichtsausdruck vorgegeben werden.

Alle Helden stehen nun bewegungslos im Raum verteilt, die Bildhauer werden zu Museumsbesuchern, die sich die Figuren ansehen.

Die Rollen werden getauscht, wer Bildhauer war wird zum Helden-Denkmal und umgekehrt.

Als zweite Aufgabe werden, evtl. in neuen Paarungen, Denkmäler gestellt, die Verlierer darstellen.



## Begegnungen

V/N ab ca. 6 Spieler/innen

Eine spielerische Weiterführung könnte die Begegnung der Helden und Verlierer sein.

Die Hälfte der Gruppe entscheidet sich für eine Körperhaltung als Held, die andere nimmt eine Verliererhaltung ein. Jedes Kind für sich versucht nun, die Figur in Bewegung zu bringen: Wie bewegt sich die Figur, welcher Gang passt zu ihr? Am besten probiert erst die eine Hälfte aus, wie man sich bewegen könnte und dann die andere. Die Gänge sollten möglichst individuell sein.

Nun begegnen die Helden den Verlierern.

Die Helden stehen auf der einen Seite des Raumes, die Verlierer ihnen gegenüber. Gleichzeitig gehen alle aufeinander zu, bleiben kurz voreinander stehen, drehen sich um und gehen wieder auf den Ausgangsplatz zurück. Rollentausch.

Im kurzen gemeinsamen Austausch können die unterschiedlichen Empfindungen und Körperhaltungen in Worte gefasst werden.



# Siegfried, Krimhild Gunther, Brunhild, Hagen V/N

Die folgenden Vorschläge sind dafür gedacht, sich den Hauptfiguren der Inszenierung über das theatrale Spiel zu nähern.

Die Klasse wird in fünf Gruppen aufgeteilt. Jede Gruppe sollte in etwa gleich groß sein, am besten mindestens drei Spieler/innen pro Gruppe. Jede Gruppe bekommt mehrere Figurenkarten der gleichen Figur.

## **Brunhild**

Du bist eine Königin und du bist die stärkste Frau der Welt.  
Du bist sehr schön.  
Du hast wenige Freundinnen und Freunde, du bist unnahbar.  
Wer dich heiraten will, muss im Kampf gegen dich gewinnen.

## **Krimhild**

Du bist wunderschön.  
Du bist klug und geheimnisvoll.  
Du kannst sehr hartnäckig sein.  
Wer dich verletzt, muss mit grausamer Rache rechnen.

## **Siegfried**

Du hast keine Angst.  
Bei Gelegenheit tötest du auch mal nebenbei einen Drachen.  
Du bist schön und unverwundbar.  
Du bist stets gut gelaunt.

## **Gunther**

Du musst dir alles in Ruhe überlegen. Du bist nett.  
Du bist König und regierst zusammen mit deinen zwei Brüdern.  
Es kann dir passieren, dass du in einer besonderen Situation plötzlich etwas sagst, das du gar nicht so meinst.

## **Hagen**

Du hast gerne alles unter Kontrolle.  
Du bist der heimliche König. Du bist klug.  
Du kannst es nicht ertragen, dass jemand eine andere Meinung hat als du.



## Gänge erfinden

V/N ab ca. 15 Spieler/innen

Jede Gruppe überlegt sich anhand der Figurenkarten, wie sich ihre Figur fortbewegen könnte. Als Hilfestellung können die folgenden Fragen dienen:

- Wie ist die Körperhaltung der Figur?
- Wie hält sie die Arme, wie bewegt sie die Arme beim Gehen?
- Wie groß sind die Schritte?
- Ist der Gang ruhig, hektisch, getragen?
- Wie wird der Kopf gehalten?
- Wie ist der Blick / der Gesichtsausdruck?
- Was ist besonders typisch für die Figur?

Nacheinander zeigen die einzelnen Gruppen nun den Gang, den sie sich überlegt haben. Die anderen schauen genau zu und beschreiben anschließend die Bewegungen und die Haltung der einzelnen Körperteile, damit die Gruppe überprüfen kann, ob sie ihre Vorstellungen gleich umgesetzt hat.

Anschließend schreibt die Gruppe auf die Rückseite der Figurenkarte den Gang auf, der soeben entwickelt worden ist.

Beispiel  
aus der Premierenklasse (7. Kl):  
Krimhilds Gang

*mit dem Hintern wackeln  
Schritte mittelgroß  
eingebildet und geheimnisvoll  
guckend  
Körperhaltung angespannt und  
aufrecht  
schnell gehend  
Kopfhaltung: hoch, leicht schief,  
aufrecht  
Arme angespannt  
Finger nach außen*



# Improvisation

V/N ab ca. 6 Spieler/innen

Die Figuren können sich nun in ihren Gängen bewegen und aufeinander treffen. Jede/r Spieler/in geht für sich durch den Raum und sieht die anderen dabei aufmerksam an. Wenn sich zwei begegnen, bleiben sie kurz voreinander stehen. Die Begegnungen finden ohne Worte statt. Danach trennen sie sich wieder und gehen weiter bis zur nächsten Begegnung.

Bei großen Gruppen ist es sinnvoll, die Gruppe zu teilen, so dass die Hälfte der Spieler/innen als Publikum am Rand der Spielfläche sitzt.

Die Begegnungen können noch einmal einzeln vorgespielt werden. Dazu sitzt das Publikum in Zuschauerreihen vor der Spielfläche, die beiden Figuren treten von verschiedenen Seiten auf und treffen in der Mitte aufeinander. Sie bleiben kurz voreinander stehen und gehen dann weiter, bis sie die Spielfläche wieder verlassen haben. Das Publikum spendet anschließend den beiden Beifall.

Die Improvisation kann nun in verschiedenen Stufen erweitert werden.

1. Jede/r Spieler/in findet einen Satz, der zur Figur passt und den die Figur selbst sagen könnte.  
Zum Beispiel: *Gerne würde ich Ihnen meine Schatzkammern zeigen.*

Alle Spielerinnen und Spieler bewegen sich im Raum, langsames Schrittempo. Auf ein Zeichen der Spielleitung bleiben alle gleichzeitig stehen. Gleich einer Kettenreaktion werden nun die Sätze nacheinander gesprochen.

Wichtig: Es muss klar sein, wer angesprochen wird. Die Figur, die angesprochen wurde, spricht ihren eigenen Satz zu einer anderen Figur, die sich wiederum mit ihrem eigenen Satz an eine dritte wendet. Wenn die Kettenreaktion ins Stocken gerät, weil unklar ist, wer dran ist, laufen alle wieder weiter, bis die Spielleitung das Zeichen gibt, stehen zu bleiben und die Kettenreaktion von Neuem beginnt.

2. Konkrete Spielsituationen werden vorgegeben.  
Verschiedene Möglichkeiten wären:

Siegfried – Gunther: Siegfried betritt die Burg Gunthers und eröffnet ihm, dass er seine Schwester Krimhild heiraten möchte

Hagen – Gunther: Gunther bittet Hagen, ihm zu sagen, welcher Fremde (=Siegfried) soeben in den Burghof geritten kam

Krimhild – Brunhild: Brunhild macht Krimhild klar, dass Siegfried kein König ist

Hagen – Krimhild: Hagen möchte von Krimhild wissen, an welcher Körperstelle Siegfried verwundbar ist

Brunhild – Gunther: Brunhild will nicht gegen Gunther kämpfen, weil er für sie kein ebenbürtiger Gegner ist

Diese kleinen Szenen können auch in Kleingruppen erarbeitet werden. Manchmal ist es hilfreich, jemanden zu bestimmen, der die Regie macht.

Wenn die Szenen vorgespielt wurden, kann das Publikum Vorschläge machen, wie die Szene ergänzt werden könnte.



## Kostüme erfinden

V/N

Nun kann sich jede/r Spieler/in ein oder mehrere Kostüme für die jeweilige Figur ausdenken. Dabei sollte der Gang mit einbezogen werden (zum Beispiel: hatte Siegfried bei seinem Gang die rechte Hand am Schwert, sollte es eine entsprechende Halterung für das Schwert geben). Die Kostüme können aufgeschrieben oder gezeichnet und gemalt werden.

Beispiel  
aus der Premierenklasse (7. Kl):  
Hagens Kostüm

*Brille von Fielmann*  
*Puma-Band am Kopf*  
*T-Shirt G-Star*  
*Uhr von Esprit*  
*Schweißband von Puma*  
*Socken von Nike*  
*Handschuhe von Puma*  
*Schuhe von Puma*  
*Parfüm von Puma*  
*Armee-Hose*  
*Gesamterscheinung: cool*



# Innere Monologe

N

Es gibt verschiedenste Formen, ungesagte Gedanken einer Figur in Worte zu fassen. Zu manchen Figuren passt es, wenn die Gedanken als assoziativer Fluss niedergeschrieben werden. Hierbei können sich Gedankenbruchstücke einflechten lassen, die nur von der Figur selbst mit der momentanen Situation zu verbinden sind. Eine andere Möglichkeit des inneren Monologs ist eine wörtliche Rede, die sich an eine oder mehrere bestimmte Personen wendet. Unvollständige Sätze und eigenwillige Wortkombination machen den inneren Monolog sprachlich lebendig.

Aufgaben für das Schreiben eines inneren Monologs könnten sein:

- Was denkt Krimhild, als sie Siegfried zum ersten Mal im Hof der Burg zu Worms sieht?
- Was denkt Gunther, während Siegfried bei Brunhild im Schlafzimmer ist?
- Was denkt Siegfried, als Hagen ihn von hinter ersticht?
- Was denkt Brunhild, als nicht Siegfried, sondern Gunther im Kampf um ihre Hand anhalten will?
- Was denkt Hagen, als er merkt, dass Siegfried der neue Ratgeber von König Gunther geworden ist?

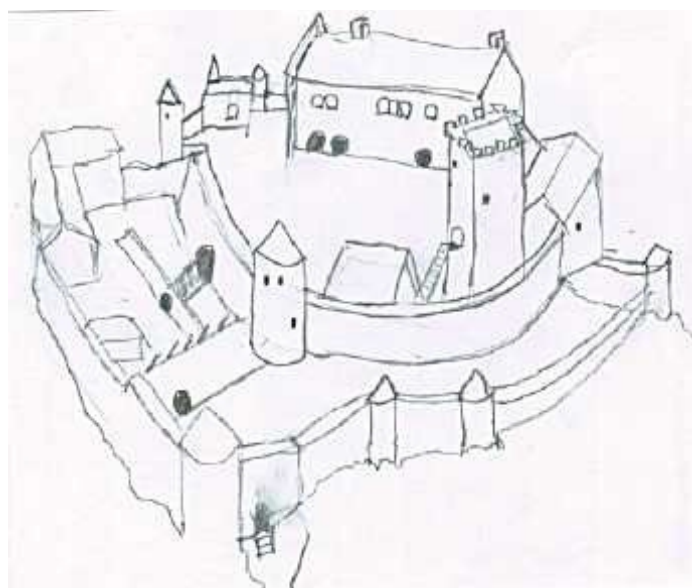




# Eine Ritterburg bauen

V/N

Unter dem Link <http://www.ritterburgen.de/dateien/burg.pdf> findet sich eine Ritterburg zum Ausdrucken mit Kapelle, Zugbrücke, Türmen und allem, was noch dazugehört. Die Einzelteile sollten auf Tonpapier



*abgezeichnet von Philipp Sitte, Klasse 8a, 1996*

übertragen werden, ausgeschnitten, angemalt und zusammengebaut werden. Sie lässt sich beliebig erweitern und mit ritterlichem Leben füllen.



# Arme Ritter

V/N

Schon vor langer Zeit haben einfache Leute dieses Gericht gekannt, weil es mit wenigen Zutaten schnell gemacht ist.

Man braucht: 4 ältere Weißbrotscheiben

1/8 Liter Milch

2 kleine Eier

1 Esslöffel Zucker

eine Prise Salz

Bratfett

einen Messbecher

einen Rührbesen

eine flache Schale

eine Pfanne, einen Pfannenwender

Die Milch mit dem Messbecher abmessen. Dann kommen Eier, Zucker und Salz dazu. Das Ganze mit dem Rührbesen verquirlen.

Die Weißbrotscheiben in die flache Schale legen und mit der Eiermilch begießen. Die Scheiben werden nach einiger Zeit gewendet, damit sie sich überall voll saugen können. In der Zwischenzeit die Pfanne auf mittlerer Stufe erhitzen.

Jetzt das Bratfett in die Pfanne erhitzen. Wenn das Fett leise prasselt, die Brotscheiben in die Pfanne legen. Nach einiger Zeit umdrehen, damit sie auf beiden Seiten schön braun werden.

Die fertigen Ritter kann man mit Zimt bestreuen und dazu Apfelmus servieren.

Auch damals gab es schon Tischsitten:

*Kein Edelmann soll aus der Schüssel saufen.*

*Er soll sich nicht über die Schüssel hängen,  
schmatzen und rülpsen.*

*In das Tischtuch schnäuzt man sich nicht und  
wischt sich auch nicht damit ab.*

*Reden und essen zur gleichen Zeit ist nicht  
gut.*

*Man kommt nicht ungewaschen zum Essen.*



# Quellen und Literatur

„Das Nibelungenlied“ neu erzählt von Franz Fühmann mit Materialien, Stuttgart 1983

„Das Nibelungenlied“, übersetzt, eingeleitet und erläutert von Felix Genzmer, Stuttgart 1955

„Die Nibelungen“, neu erzählt von Michael Köhlmeier, München 1999

„Die Nibelungen“, in der Wiedergabe von Franz Keim, Frankfurt 1972

„Der Spiegel“, Nr. 20 / 2005

[www.minnesang.com](http://www.minnesang.com)

[http://www.eks-pb.de/a\\_bis\\_zett/musikseiten/ursprung.htm](http://www.eks-pb.de/a_bis_zett/musikseiten/ursprung.htm)

[http://nibis.ni.schule.de/~grlinden/linklisten/ritter\\_mittelalter.htm](http://nibis.ni.schule.de/~grlinden/linklisten/ritter_mittelalter.htm)

<http://www.maischule.de/hdtops/Mittelalter/page2.htm>

<http://www.blinde-kuh.de/ritter/>

<http://www.gzg.fn.bw.schule.de/lexikon/kreuzzug/ritter/bilder/burg.htm>

<http://www.kidsnet.at/Sachunterricht/ritteressen.htm>

<http://sps.k12.mo.us/khs/gmcling/medpoet.htm#Walther>

[www.labbe.de](http://www.labbe.de)