DER ZAUBERER VON OZ

von Lyman Frank Baum

für die Bühne bearbeitet von Ania Michaelis

Premiere: Fr, 9. Oktober 2026, Große Burg

BEGLEITMATERIAL

Bald geht's ins Theater – Herzlich willkommen!

Theater zum Anfangen

Die Schauburg ist ein Theater für Anfänger*innen. Wir gehen davon aus, dass in jeder Aufführung Menschen im Publikum sitzen, die zum ersten Mal in ihrem Leben einen Theaterbesuch erleben. Deshalb ist nicht für alle immer alles gleich verständlich oder schon bekannt. Aus unserer Erfahrung ist es hilfreich, über den Theaterbesuch als solchen zu sprechen.

Theater findet gemeinsam statt

Die Anwesenheit des Publikums macht den Theaterzauber aus. Auch das Publikum hat im Theater eine aktive Rolle: Zuhören, mitfühlen, mitdenken. Die Verantwortung, dass dies in Ruhe und mit Respekt passieren kann, tragen alle im Publikum gemeinsam. Trotzdem: Es geht nicht darum, dass alle immer stillsitzen. Wir lieben die unmittelbare Reaktion, die während einer Vorstellung vom Publikum auf die Bühne schwappt.

Darüber reden

Nach dem Applaus ist es noch lange nicht vorbei. Gerne laden wir Sie und ihre Klasse ein, noch für ein Nachgespräch zu bleiben. In der Regel sind bei Nachgesprächen immer auch Schauspieler*innen dabei, die gerade noch auf der Bühne standen.
Um einen Termin für ein Nachgespräch auszumachen, schreiben Sie an schuleundkita.schauburg@muenchen.de

In Kontakt bleiben

Mit dem Pädagog*innen-Newsletter erhalten Sie immer die aktuellen Informationen von uns. Hier können Sie sich anmelden: https://www.schauburg.net/de/service/newsletter

Schauburg – Theater für junges Publikum der Landeshauptstadt München, Franz-Joseph-Str. 47, 80801 München, Spielzeit 2026/2027. Intendantin: Andrea Gronemeyer; Kartentelefon: 089 233 7371 55; Ausarbeitung Begleitmaterial: Schauburg LAB, schauburg.lab@muenchen.de

Spiel mit!

Schauspiel- und Bewegungsübungen

In unserer Inszenierung von „Der Zauberer von Oz“ passieren ganz viele verrückte Dinge. Auf einer Theaterbühne bedeutet das für die Schauspieler*innen, dass sie Wege finden müssen, diese darzustellen. In der Klasse könnt ihr das selbst ausprobieren.

Der Wirbelsturm

Wie könnt ihr spielen, dass ein kräftiger Wind weht? Stellt euch ganz hinten im Klassenraum auf. Stellt euch vor, der Wind kommt aus der Tafel auf dich zu. Wie bewegt sich dein Körper im Gegenwind? Lauft gemeinsam gegen den Wind an und auf die Tafel zu!

Stell dir vor, der Wind erfasst dich und schleudert dich in die Höhe oder in eine andere Richtung. Wie sieht es aus, wenn alle wie ein Blatt im Wind tanzen? Die Spielleitung (ein Kind oder eine Lehrkraft) gibt ein Zeichen, z.B. ein Klatschen in die Hände. Nach jedem Zeichen ändert der Wind seine Richtung und die Körper folgen.

Die böse Hexe des Westens

Mit ihren Zauberkräften kann die böse Hexe des Westens die Bewegungen aller kontrollieren, ohne sie zu berühren. Wählt eine Person aus der Klasse aus. Sie stellt sich vorne an die Tafel. Vielleicht gibt es einen langen Stab im Klassenzimmer, den sie als Zauberstab nutzen kann?

Runde 1: Alle anderen stellen sich mit so viel Abstand wie möglich der Hexe gegenüber. Die Spitze des Zauberstabs ist magisch mit den Nasen der anderen verbunden. Wohin auch immer der Zauberstab der Hexe zeigt, alle Nasen folgen dieser

Bewegung. Die Hexe beginnt mit langsamen Bewegungen und kann dann schneller werden.

Runde 2: Wechselt die Hexe an der Tafel aus. In dieser Runde ist die Kraft der Hexe stärker. Nicht nur die Nasen folgen den Bewegungen des Zauberstabs – auch der Kopf und die Schultern. Versucht, mit beiden Füßen fest am Boden zu bleiben, um euch gegen die Zauberkräfte zu wehren.

Runde 3: Wechselt die Hexe an der Tafel noch einmal. Habt ihr genug Platz im Klassenraum? In dieser Runde kann die Hexe mit einer Bewegung des Zauberstabs alle Personen im Raum kontrollieren. Vielleicht zieht sie euch zu sich heran? Oder stößt euch weg? Vielleicht macht sie euch so klein es geht? Oder hebt euch auf die Zehenspitzen?



Verstand, Herz oder Mut?

Drei Bereiche/Ecken im Klassenzimmer stehen für drei Wünsche der Figuren aus der Geschichte:

Eine Ecke steht für die Vogelscheuche, die sich Verstand wünscht

Eine für den Blechmann, der sich ein Herz und Mitgefühl wünscht

Eine für den Löwen, der sich Mut wünscht

Die Kinder stehen zunächst in der Mitte des Raumes. Die Lehrkraft liest nacheinander verschiedene Situationen vor. Zum Beispiel:

- Ein neues Kind kommt in eure Klasse und kennt noch niemanden.
- Du siehst, wie ein Kind auf dem Schulhof ausgelacht wird.
- Deine Freundin oder dein Freund ist traurig und sitzt allein.
- Du bekommst eine schwierige Aufgabe und möchtest sofort aufgeben.
- Ein Kind möchte bei eurem Spiel mitmachen, aber die anderen sind dagegen.
- Du hast einen Fehler gemacht und niemand hat es bemerkt.
- Du sollst vor der ganzen Klasse etwas präsentieren und bist sehr nervös.

Nach jeder Situation überlegen die Kinder:

Was brauche ich in dieser Situation am meisten – Verstand, Herz oder Mut? Dann gehen sie zu der entsprechenden Ecke im Raum. Die Spielleitung geht von Ecke zu Ecke und fragt, warum sich wer für diesen Ort entschieden hat.

Unterschiedliche Entscheidungen sind ausdrücklich erwünscht. Das Wichtige bei dieser Übung ist das gemeinsame Gespräch.



Du bist nicht allein!

Reflexionsübung

Die Vogelscheuche, die denkt, dass sie nur Stroh im Kopf hat. Der Blechmann, der denkt, dass er kein Herz hat. Der Löwe, der mehr Angst als Mut hat. Vielen Figuren in Oz fehlt es an etwas. Und manchmal denken sie, dass sie mit ihren Sorgen ganz allein sind. Aber kennen wir das nicht alle?

In diesem Spiel entdecken wir, was wir gemeinsam haben – und dass wir trotzdem alle verschieden sind.

Es kann sowohl vom Sitzplatz im Klassenzimmer als auch in einem Stuhl- oder Sitzkreis gespielt werden. Unten finden sich einige Aussagen. Wenn eine davon auf dich zutrifft, stehst du auf. Jede Person entscheidet für sich.
Eine Variante für mehr Bewegung: Jede Aussage kann auch mit einer Aufgabe verbunden werden (z.B. „Dann tu so, als ob du ein riesiges Buch aufschlägst.“ oder „Dann setze dich auf den Tisch“ oder „Dann komm einmal zur Tafel und setz dich wieder hin.“)

Hier einige Vorschläge – die Liste lässt sich selbstständig erweitern:

Du bist gerne zu Hause.
Du bist schon einmal umgezogen.
Du vermisst deine Familie, wenn du nicht zu Hause bist.
Du hast ein Haustier, das du am liebsten überall mit hin nehmen würdest.
Du fühlst dich an mehreren Orten zu Hause.
Du hast einen Ort, an dem du dich besonders sicher fühlst.

Du hast schon einmal jemanden vermisst.

Du hast schon einmal jemandem geholfen, obwohl es gar nicht deine Aufgabe war.

Du hast dich schon einmal gefreut, weil jemand mit dir befreundet sein wollte.

Du hast schon einmal jemandem Mut gemacht.

Du hast schon einmal Hilfe gebraucht.

Du hast schon einmal deine Hilfe angeboten.

Du hast schon einmal deinen Eltern geholfen.

Du findest es schön, wenn jemand zu dir hält.

Du hast schon einmal jemanden kennengelernt, der ganz anders ist als du.

Du hast manchmal vor etwas Angst.

Du hast schon einmal etwas ausprobiert, obwohl du dich nicht getraut hast.

Du bist manchmal aufgeregt, wenn du etwas vor anderen zeigen sollst.

Du hast schon einmal jemandem geholfen, obwohl du selbst ein bisschen Angst hattest.

Du findest manche Dinge leichter, wenn jemand bei dir ist.

Du hast schon einmal etwas geschafft, das du dir vorher nicht zugetraut hast.

Du hast schon einmal gedacht, dass jemand anderes etwas viel besser kann als du.

Du hast schon einmal eine gute Idee gehabt.

Du hast schon einmal jemandem etwas erklärt.

Du hast schon einmal eine Antwort gewusst, obwohl du dachtest, du weißt sie nicht.

Du warst schon einmal traurig und wolltest nicht darüber reden.

Du hast schon einmal jemanden getröstet.

Du zeigst anderen gerne, dass du sie magst.

Du hast schon einmal gemerkt, dass jemand traurig war, obwohl die Person nichts gesagt hat.

Du findest, dass es schön ist, wenn Menschen verschieden sind.

Du findest, dass man manchmal schon mehr kann, als man selbst denkt.

Zaubern ist kinderleicht

Zaubern ist kinderleicht. Echt jetzt? Ja und es macht ziemlich viel Spaß.
Wenn wir Magier oder Zauber*innen beim Zaubern zuschauen, wissen wir oft schon vorher, dass ein Trick dahintersteckt. Trotzdem macht es immer wieder Spaß, sich verzaubern zu lassen.

Also gehören beim Zaubern genau wie beim Theater spielen immer zwei Personen dazu: ein*e Zauberer*in und ein*e Zuschauer*in. Die Aufgabe des Zauberers ist es, die Zuschauer*innen zu verzaubern. Dafür lenkt er oder sie die Aufmerksamkeit auf z.B. eine Hand und macht gleichzeitig mit der anderen Hand etwas ganz anders. Der Fokus des Zuschauenden wird bewusst gesteuert.

Ihr geht zu zweit zusammen und zeigt euch gegenseitig Zaubertricks. Wenn ihr keine kennt, könnt ihr mit diesem hier anfangen: eine Münze verschwinden und wieder auftauchen lassen.

Diese Anleitung hilft euch dabei. Schaut sie euch in Ruhe an und probiert es dann selbst ganz oft aus, bis eure Partnerin/euer Partner zufrieden mit euch ist.

Münze hin und weg zaubern

Wenn die Tricks noch nicht beim ersten Mal klappen, müsst ihr ein bisschen üben. Mit jedem Mal wird es ein bisschen besser.

Was für Zaubertricks hat der Zauberer von Oz im Stück angewendet?
Was muss man beim Zaubern beachten?





Bühne

In dem Stück „Der Zauberer von Oz“ befinden sich die Figuren an sehr verschiedenen Orten. Welche Orte fallen euch ein?
Sammelt erst in Kleingruppen und schreibt alle Orte, die euch einfallen, auf ein Plakat. Danach könnt ihr vergleichen und ergänzen.

Warum hast du diese verschiedenen Orte erkannt? Was hat sich verändert, so dass ihr Unterschiede „gesehen“ habt? Hier sind ein paar Beispiele für Orte, die ihr gesehen haben könntet:

- eine gelbe Straße
- die Smaragdstadt
- einen Zirkus
- ein Mohnblumenfeld
- einen Abgrund
- eine Treppe
- eine Halfpipe

Kostüme

Alle Schauspielerinnen und Schauspieler wechseln im Laufe des Stückes ihr Kostüm und verändern sich. Welche Sachen sind dir in Erinnerung geblieben? Welches Kostüm würdest du am liebsten selbst mal anziehen?
Welches stellst du dir bequem und welches unbequem vor?
Fandest du eins besonders lustig? Besonders seltsam?
Sammelt gemeinsam oder mal dein Lieblingskostüm. Oder erfinde selbst ein neues für irgendjemanden aus dem Stück. Schick uns dein Bild / deine Sammlung an: schuleundkita@muenchen.de

Wer hat „Der Zauberer von Oz“ erfunden?

Lyman Frank Baum wurde 1856 in den USA geboren. In seinem Leben probierte er viele verschiedene Berufe aus: Er war Schauspieler, arbeitete am Theater, hatte ein eigenes Geschäft, schrieb für Zeitungen und züchtete sogar Vögel. Am liebsten aber erfand und erzählte er Geschichten.
Baum erzählte seinen vier Söhnen und den Kindern aus der Nachbarschaft oft selbst erfundene Märchen. Aus diesen Geschichten entstanden eines Tages Dorothy und das fantastische Land Oz. Im Jahr 1900 erschien schließlich sein Buch „Der wunderbare Zauberer von Oz“ – und wurde schnell sehr beliebt.
Baum wollte ein modernes Märchen schreiben: voller Wunder und Abenteuer, aber nicht zu gruselig und ohne ständig den erhobenen Zeigefinger zu zeigen. Das gelang ihm so gut, dass die Kinder immer mehr Geschichten aus Oz lesen wollten. Insgesamt schrieb Baum 14 Bücher über das Land Oz.
Die gesamte Geschichte findet ihr zum Beispiel hier:
https://www.labbe.de/kinderideen/der-zauberer-von-oz

Spannende Fakten über Oz

Woher kommt eigentlich der Name „Oz“?

Lyman Frank Baum erzählte, dass er einmal einen Aktenschrank mit der Beschriftung O–Z gesehen habe – und so auf den Namen für sein fantastisches Land gekommen sei. Ob es wirklich genau so passiert ist, darüber sind sich die Fachleute allerdings nicht ganz einig.

Dorothys Schuhe waren ursprünglich gar nicht rot!

Im Buch trägt Dorothy silberne Schuhe. Die berühmten rubinroten Schuhe stammen aus dem Film von 1939. Dort sah das leuchtende Rot im damals noch ganz neuen Farbfilm besonders eindrucksvoll aus.

Die Figuren suchen etwas, das sie eigentlich schon besitzen.

Die Vogelscheuche glaubt, keinen Verstand zu haben. Der Blechmann wünscht sich ein Herz. Und der feige Löwe möchte endlich mutig sein. Doch während ihrer Reise merken wir: Die Vogelscheuche findet immer wieder kluge Lösungen, der Blechmann zeigt Mitgefühl und der Löwe handelt mutig, obwohl er Angst hat. Brauchen sie den Zauberer also überhaupt?

Dorothy war für ihre Zeit eine ungewöhnliche Heldin.

Im Mittelpunkt der Abenteuergeschichte steht ein ganz normales Mädchen. Dorothy trifft eigene Entscheidungen, hilft ihren Freund*innen und wartet nicht darauf, von einem Prinzen gerettet zu werden.

Vom Stück unabhängige Anregungen zur Nachbereitung

Sich erinnern

Die Gruppe sitzt mit geschlossenen Augen im Kreis oder liegt im Raum. Die Spielleitung regt die Gruppe durch gezielte, offene Fragen und das Erwähnen von Details dazu an, sich genau an das Theaterstück zu erinnern.
Nach einer Weile werden diese Erinnerungsfetzen kurz beschrieben. Es geht nicht darum, das Stück nachzuerzählen, sondern einzelne Momente, Gefühle oder Details festzuhalten. Diese Übung ruft die Erinnerung wach und bereitet das Nachspielen einzelner Szenen oder Situationen vor.

Lieblingsmomente

Die Gruppe steht im Kreis. Jeder wählt einen kurzen Moment aus dem Stück, der besonders in Erinnerung geblieben ist. Reihum tritt jeder einen Schritt in den Kreis und stellt diesen Moment als Geste oder Standbild dar.
Die anderen versuchen zu erkennen, welcher Moment gemeint ist.
So wird das Stück wieder lebendig – und unterschiedliche Wahrnehmungen werden sichtbar. In der gemeinsamen Suche nach den Momenten beginnt bereits die Auseinandersetzung mit den Themen des Stücks: Identität, Sprache, Zugehörigkeit.

Erzählen

Wir erzählen die Geschichten vom „Zauberer von Oz“ an vielen Stellen anders, als sie aus Buch oder Film bekannt ist.
Hier drei Beispiele:

- Ein Versteckspiel taucht immer wieder als Übergang verschiedener Szenen auf. Wer spielt da verstecken? Und warum?

- Die Geschichte ändern: Dorothy/die Schauspielerin Annelie stoppt das Spiel, wenn die Hexe stirbt. Das heißt, eine Figur will das so spielen, die andere nicht. Kennt ihr das? Kann man Geschichten ändern?
- Die Lücke, die bleibt – im Schlusslied wird thematisiert, dass die Geschichte nicht ganz erzählt wird. Manche Fragen bleiben vielleicht offen. Welche Teile der Geschichte möchtet ihr zu Ende erzählen? Erzählt sie euch gegenseitig in Kleingruppen oder schreibt uns, wie es für euch weitergeht an schuleundkita.schauburg@muenchen.de



Auf alles eine gute Frage haben

Die Bilderwelten des Theaters sind nicht immer leicht zugänglich. Sie hinterlassen viele Fragen. Aber auch ein Feuerwerk an Ideen und Assoziationen. In jedem Kopf ein anderes Feuerwerk. Doch wie tauscht man sich darüber aus? Ein gutes Gespräch nach einem gemeinsamen Theaterbesuch braucht ein paar Voraussetzungen. Nehmen wir also an:

1. Die Lehrkraft weiß über die Aufführung genauso viel wie die Schüler*innen, denn alle waren gemeinsam im Theater.
2. Es geht nicht um das Abfragen von Wissen.
3. Es geht um das Sammeln von Meinungen.
4. Es gibt kein Richtig und kein Falsch.
5. Nur offene Fragen, die mehrere Antworten zulassen, sind hilfreich (s. unten).
6. Antworten werden nicht korrigiert, sondern zur Diskussion gestellt.
7. Der Gewinn aus dem Gespräch entsteht aus der Vielfalt der Blickwinkel.
8. Am Ende wissen alle mehr – voneinander und vom Theater.

Weitere gute Fragen:

Gibt es Momente, die dir besonders in Erinnerung geblieben sind? Was ist da genau passiert?
Was ist in dem Theaterstück alles passiert?
Hast du Fragen zur Geschichte? Was möchtest du noch wissen?
Wann war Musik zu hören? Wenn ja, welche?
Welcher war für dich der spannendste/gruseligste/besondere Moment?
Gab es etwas, das dich irritiert oder verwirrt hat?
Womit hat das Stück angefangen?
Womit endete die Aufführung? Was war der letzte Satz? Das letzte Bild? Die letzte Bewegung? Der letzte Klang?