

# KLADDARADAU

## Märchenschwerpunkt von ICHDUWIR

*„Märchen sprechen in einer Symbolsprache, einer Bildersprache.  
Wenn wir uns auf die Märchen einlassen, dann sprechen diese  
Bilder auch die Bilder in unserer Psyche an.“*

*Das heißt also, die Bilder der Märchen bringen die Bilder in  
unserer Psyche in Bewegung.“*

*Verena Kast*



[www.ichduwir.at](http://www.ichduwir.at)

### **Märchenhafte Theaterstücke**

sozio-emotionale Themenschwerpunkte / 4-10 Jahre

### **Erzähl- & Mitmachprogramme**

Traditionelle Märchen dienen als Ausgangspunkt

### **Märchen sind kindliche Lebensbegleiter.**

- ⇒ Sie unterhalten uns und regen die Fantasie an.
- ⇒ Sie machen uns Mut und bestärken uns darin die Herausforderungen des Lebens anzunehmen.
- ⇒ Sie zeigen uns, dass auch die größte Schwierigkeit überwunden werden kann
- ⇒ Die Begleitung eines Helden oder einer Heldin erlaubt uns eigene Erfahrungen einzubringen und ergänzend andere Möglichkeiten kennen zu lernen.
- ⇒ Spannungsmomente und Konflikte stellen keine wirkliche Bedrohung dar, können daher angstfrei begleitet und ihrem Zusammenhang erkannt werden.
- ⇒ Und nicht zuletzt wird das Vertrauen darin bestärkt, dass wir nicht allein sind und um Hilfe bitten können.



## Nihila und Schuhulau

### Thematischer Hintergrund:

Erwartungshaltungen  
Versagensängste  
Freundschaft - Vertrauen  
Selbstvertrauen

### Kurzinhalt:

Nihila ist eine vergessliche Hexe, allerdings nicht im herkömmlichen Sinn, denn sie verliert vorgefasste Gedanken. Und dagegen hilft weder ein Zaubertrank noch eine schimpfende Oberhexe.

Doch eines Tages trifft unsere Hexe auf das uralte und weise Zauberwesen Schuhulau und damit beginnt sich ihr Leben neuerlich zu verändern.



**weitere Produktionen auf Anfrage**



## Zauberlehrling Xantikracks

### Thematischer Hintergrund:

Selbstvertrauen - Selbstwert  
Innere Ruhe - Konzentration  
Hyperaktiver Tätigkeitsdrang  
Freundschaft - Geborgenheit

### Kurzinhalt:

Xantikracks ist überzeugt, dass er nichts kann. Deshalb lebt er schon seit langem als Einsiedler im Zauberwald. Seine Hauptbeschäftigung ist Lauschen und Blätter zählen.

Eines Tages landet die Hexe „Verkehrtherum“ bei seiner Höhle und er erfährt, dass man auf Missgeschicke auch stolz sein kann.

Wie es kommt, dass sich (nicht nur) Xantikracks verändert und alles schafft, erzählt diese Theatergeschichte.

# KLADDARADAU

## MÄRCHENHAFTE STÜCKE ...

- ⇒ lieben Theateratmosphäre
- ⇒ behandeln sozio-emotionale Themen
- ⇒ benötigen Technik (*Licht, Ton*)
- ⇒ konfrontieren mit eigenwilligen Hexengestalten
- ⇒ brauchen mind. 4x4m leere Bühne
- ⇒ haben längere Aufbauzeit
- ⇒ dauern 60 Minuten

**für Kinder von  
4-10 Jahre**

**sind seit 1987 Markenzeichen von ICHDUWIR**

## Unser Zauberwald wird seit 1987 besiedelt

### Bisherige Stücke:

**Die Glockenhexe** -  
verbotene Freunde - Autonomie

**Fidelbumm & Trallala** -  
zu spät kommen - Regelverstoß

**Die Hexe Zibebe** -  
Geheimnisse - Machtkampf

**Schabernack im Zauberwald** -  
Übersteigerte Ängste

**Zauberlehrling Xantikracks** -  
Umgang mit Versagen

**Die Hexe Sapperlott** -  
Privatsphäre / Freundschaft

**Nihila & Schuhulau** -  
Übersteigerte Erwartungshaltung

[www.ichduwir.at](http://www.ichduwir.at)

01/486 96 46

[office@ichduwir.at](mailto:office@ichduwir.at)



## “Katherlieschen und Frieder”

nach dem Schwankmärchen  
der Gebrüder Grimm

in Spiel mit Worten, körperlichem Ausdruck  
und den ZuschauerInnen

Die Geschichte von Katherlieschen beginnt im Stile alter Märchentradition, doch bald beginnt die Erzählerin handelnde Personen und Orte darzustellen und führt damit das Publikum in eine längst vergangene und doch so gegenwärtige Handlung.

Im Laufe der Zeit verschwinden sämtliche unsichtbare Grenzen zwischen Zuschauerraum und Bühne. Künstlerin und Zuschauer tauchen in ein gemeinsames, theatrales Erlebnisspiel.

Die lustige Geschichte einer “dummen” oder vielleicht doch „sich selbst emanzipierenden Frau” macht nicht nur Kindern Spaß.



01/486 96 46

office@ichduwir.at

www.ichduwir.at



## Sonderprogramme für spezielle Anlässe und Großveranstaltungen



## ERZÄHLPROGRAMME ...

- ⇒ haben traditionelle Märchen als Grundlage
- ⇒ können Bühnenprogramm oder Mitspielaktion sein
- ⇒ richten sich an unterschiedliche Altersgruppen
- ⇒ sind an unterschiedliche Orte anpassungsfähig
- ⇒ haben geringe oder keine Aufbauzeit
- ⇒ dauern 30 oder 60 Minuten