

JUNGE
~~BREGENZER~~
FEST
SPIELE

ZIRKUS LUFT-I-KUSS

BEGLEITHEFT ZUR BLASMUSIK-SHOW



MIT FREUNDLICHER UNTERSTÜTZUNG



illwerke/vkw





Dieses Buch gehört



ZIRKUS Luft-i-Kuss

Eine magische Blasmusik-Show

INHALTSVERZEICHNIS

DAS STÜCK

Die Geschichte	S. 4
Die Instrumententiere	S. 6
Magie einmal rückwärts	S. 8

WIR BEREITEN UNS AUF DEN SHOWBESUCH VOR

Sing mit!	S. 10
Bastelanleitung für die Requisiten	S. 12

AKTIVITÄTEN ZUR VOR- UND NACHBEREITUNG

Die Ouvertüre	S. 18
Wer spielt im Orchester?	S. 19
Welches Instrument passt zu Dir?	S. 20
Deine Geschichte	S. 21
Dirigent Maestro Manfredo	S. 22
Lustenauer Labyrinth	S. 23
Personalsuche	S. 25
Fangspielen mit den Komponisten der Barockzeit	S. 26
Lesen mit den Händen	S. 28
Geheimschrift Braille-Alphabet	S. 30
Sich hineinversetzen	S. 31
Verzauberte Buchstaben	S. 32
Nach der Vorstellung	S. 34
Zum Schluss wird gelacht	S. 35



Unter dieser Adresse findest Du Musikaufnahmen und weitere Dateien, die Dich bei den Aktivitäten im Buch unterstützen.

(Passwort: Zirkus2024)

Das Wolkensymbol zeigt an, zu welchen Aktivitäten es online Hilfsmittel gibt.



DIE GESCHICHTE

Direktor Mephistopheles Musculoni weiß nicht mehr weiter. Eigentlich sollte ein Sonderzug ihn und seinen Zirkus Luft-i-Kuss zum nächsten Auftrittsort nach Zürich bringen, doch kurz vor der Schweizer Grenze in Lustenau entgleist der Zug samt Tieren, Musiker:innen und Artist:innen. Das Zirkuszelt ist schwer beschädigt, an eine Weiterreise nicht zu denken. Aber Mephistopheles kommt eine zündende Idee und er beschließt, eine Zirkusshow im berühmten Festspielhaus Bregenz zu veranstalten, um Geld für die Reparaturen zu sammeln und die Weiterfahrt zu retten.



Allerdings gibt es da ein Problem: Die Zirkusband nutzt die Wartezeit für eine Erkundungstour durch die Gegend und ist plötzlich verschwunden. Ein Zirkus ohne Musik? Unvorstellbar! Zum Glück weiß die kluge Zauberkünstlerin Fiora Quasimodo-Giusta Rat: Kurzerhand verwandelt sie die Artist:innen des Zirkus in magische Instrumententiere, die sowohl ihre Rolle auf der Bühne übernehmen als auch wunderbare Töne produzieren können. So wird der leicht beleibte Zirkusdirektor in einen Tenorhorn-Pinguin in maßgeschneidertem Frack verwandelt. Der vielseitige, aber leicht nervöse Tänzer Sassone Megaphone tip-pelt als Saxophon-Flamingo zur Tür hinaus und die ungeduldige Tra-

pezkünstlerin Clarina Moretti findet sich ihrem luxuriösen Kleidungsstil nach als Klarinetten-Riesenschmetterling wieder. Der Tierpfleger und Feuerspucker Bastiano Marstubas transportiert als Schildkröten-Tuba jede Menge Futter in seinem Trichter, den überpünktlichen Zirkusarzt und Wahrsager Obulus Prontoe verwandelt Fiora dagegen in eine Oboenmücke. Messerwerfer Postolos Mislaine muss trotz lauten Schimpfens sein neues Posaunen-Schlangen-Ich akzeptieren, der spindeldürre Clown Fabian Traugott behält als Fagott-Giraffe immerhin seine ursprüngliche Größe. Für die platzbedürftige Akrobatin Waltraud Ahorn überlegt sich Fiora eine Waldhorn-Schnecke mit pompösem Schneckenhaus, für die beiden Zwillingbrüder Horst und Peter Blecha, intelligente aber überhebliche Zirkuskassiere und Voltigierkünstler, ein Trompeten-Fuchs-Duo. Die beiden Kollegen Zirkuskoch und Hypnotiseur Tschin-el-Pin und Gewichtheber Jaques Gran Casserole sind unzertrennliche Freunde und geben auch als Trommel-Elefant und Tschinellenhahn ein tolles musikalisches Paar ab.

So wird mit viel Spaß und Magie die neue Zirkusband geboren. Gemeinsam mit ihrem frisch verzauberten Dirigenten, Affe Manfredo il pavone und Fiora, die sich in eine Querflöten-Libelle verwandelt hat, proben sie gemeinsam stundenlang, um eine fantastische *Zirkus Luft-i-Kuss*-Show auf die Bühne zu bringen.



DIE INSTRUMENTENTIERE

HOLZBLASINSTRUMENTE



KLARINETTEN-SCHMETTERLING

Der längliche, schmale und schwarze Holzkörper der Klarinette erinnert direkt an einen Schmetterlingskörper. Statt bunter Flügel hat die Klarinette viele silberne Klappen und einen kleinen Trichter am Ende des Holzrohrs, der den Ton verstärkt. Wie viele andere Instrumente werden auch Klarinetten in unterschiedlichen Größen gebaut, die dann hohe oder tiefe Töne spielen können.

OBOEN-MÜCKE

Die Oboe ist eines der wichtigsten Instrumente des Symphonieorchesters und wie bei der Mücke hört man ihren hohen Ton schon von weitem. Optisch sieht die Oboe ähnlich aus wie die Klarinette, allerdings bläst man bei der Oboe in ein doppeltes Rohrblatt, dessen sich gegenüberstehende Blätter durch den Atem zum Schwingen gebracht werden.



QUERFLÖTEN-LIBELLE

Obwohl die Querflöte heute aus Metall besteht, gehört auch sie zu den Holzblasinstrumenten, denn früher bestand sie komplett aus Holz. Ihren Namen hat die Querflöte von der Spielhaltung. Sie wird nämlich quer vor den Mund gehalten und sieht damit fast aus wie eine Libelle. Die Querflöte produziert sehr hohe und feine Töne.

SAXOPHON-FLAMINGO

Beim Saxophon, einem Blasinstrument aus Metall, entsteht der Ton durch ein schwingendes Holzblatt. Deshalb zählt auch das Saxophon zu den Holzblasinstrumenten. Dieses Holzblatt wird im Mundstück eingespannt, das wiederum durch einen gebogenen (Flamingo-)Hals mit dem Instrument verbunden ist. Besonders bekannt wurde das Instrument durch die Jazzmusik.



FAGOTT-GIRAFFE

Das Fagott besteht aus einer langen Holzhöhle mit einem daraufgesetzten, gebogenen Metallbogen und einem Mundstück. Es hat 25 Klappen und wird beim Spielen diagonal zum Körper gehalten. Seine Töne sind in der Tiefe dunkel und warm, in der Höhe edel und weich. Wie das Instrument ist auch die Fagott-Giraffe ein großes Tier, das sich aufgrund seiner Größe schnell mal den Kopf an der Decke anstößt.

BLECHBLASINSTRUMENTE

TENORHORN-PINGUIN

Das Tenorhorn ist ein berühmtes Instrument in Bläserorchestern. Mit seinem weichen, warmen Klang spielt es die tiefen Töne, die wie bei allen Blechblasinstrumenten mit dem Mund erzeugt werden. Das Tenorhorn besitzt einen gebogenen Trichter, dessen Rohr dann in einen rundlichen Körper gewickelt wird – wie ein Pinguin-Bauch?



Wie die verschiedenen Instrumententiere klingen, kannst Du in der Anhörung anhören.

TUBA-SCHILDKRÖTE

Das tiefste aller Blechblasinstrumente ist die Tuba, deren großer Trichter beim Spielen nach oben gehalten wird. Ihre Besonderheit ist die weite Mensur (das Verhältnis der Weite zur Länge des Instruments), wodurch die Tuba mit mehr als drei Oktaven einen sehr großen Tonumfang besitzt. Wie eine sich langsam bewegende Schildkröte spielt auch die Tuba häufig die ruhigen, erhabenen Töne.



WALDHORN-SCHNECKE

Würde man das lange, kreisrunde Rohr des Waldhorns ausrollen, wäre das Waldhorn circa drei Meter lang und ist damit das längste Blasinstrument. Aufgewickelt wie ein Schneckenhaus, stellt es immer noch das älteste Blechblasinstrument dar. Heute wird es nicht mehr aus Tierhörnern, sondern aus Messingblech hergestellt, nach wie vor spielt es aber häufig Signaltöne.



POSAUNEN-SCHLANGE

Wie ein Schlangenkörper windet sich das gold-glänzende Rohr der Posaune in verschiedene Richtungen. Die Töne werden dabei durch Herausziehen oder Hineinschieben des sogenannten »Zugs« erzeugt. Je weiter er herausgezogen wird, umso größer wird die Luftsäule im Instrument – es entstehen immer tiefere Töne. Damit ist die Posaune das einzige Blechblasinstrument, dessen Tonhöhe nicht durch Ventile verändert wird.



TROMPETEN- UND FLÜGELHORN-FUCHS

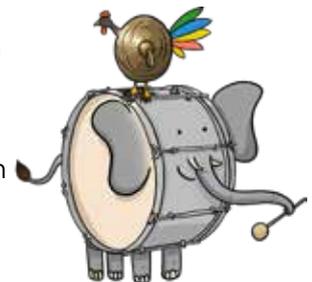
Ob in der Blasmusik oder im Symphonieorchester, die Trompete spielt eine wesentliche Rolle in der Musik und wird oft auch als »Königin der Blechblasinstrumente« bezeichnet. Ihr lauter Ton setzt sich auch in großen Orchestern durch und ist gut zu hören. Ihr Körper besteht aus einer schlanken Röhre mit mehreren Ventilen und endet statt dem puscheligen Fuchsschwanz in einem sich öffnenden Trichter. Das Flügelhorn hat im Vergleich zur Trompete eine größere Mensur und klingt dadurch weicher und runder.



SCHLAGWERK

GROSSER-TROMMEL-BABYELEFANT

Wie der Elefant im Tierreich, so ist die große Trommel eines der größten Instrumente im Orchester. Ihr im Durchmesser 50–80 cm messendes Fell wird mit filzumwickelten Schlegeln gespielt und erzeugt sehr tiefe Töne. Das Schlaginstrument kommt in einen Ständer montiert häufig in der Marschmusik vor, aber auch in der Orchestermusik.



TSCHINELLENHAHN

Die Tschinellen oder auch Becken genannt bestehen aus Bronzelegierungen und kommen immer paarweise vor. Um einen Klang zu erzeugen, wird in jeder Hand eine der tellerförmigen Scheiben gehalten und im richtigen Moment gegeneinandergeschlagen. Der Klang der Tschinellen markiert häufig einen Höhepunkt oder spannenden Moment im Stück, ganz so als kündige ein Hahn den Tagesanbruch an.

MAGIE EINMAL RÜCKWÄRTS

Nun hast Du alle Instrumententiere kennengelernt. Zu Beginn der Geschichte treten aber jede Menge verschiedene Zirkusartist:innen auf, die erst durch Fioras Zauber-
kunst zu Instrumententieren verwandelt werden. Bringe das Durcheinander in Ordnung
und ordne den Instrumententieren ihren ursprünglichen Beruf, ihren Namen und ihre
Charaktereigenschaften zu.

TIPP: In vielen Namen der Zirkusakteur:innen hat sich der Name eines Instruments versteckt, was Dir
beim Zuordnen helfen kann. Auch in der Geschichte findest Du Hinweise oder dann später in der Show.



Oboen-Mücke _____



Klarinetten-Schmetterling _____



Querflöten-Libelle _____



Saxophon-Flamingo _____



Fagott-Giraffe _____



Tenorhorn-Pinguin _____



Tuba-Schildkröte _____



Waldhorn-Schnecke _____



Posaunen-Schlange _____



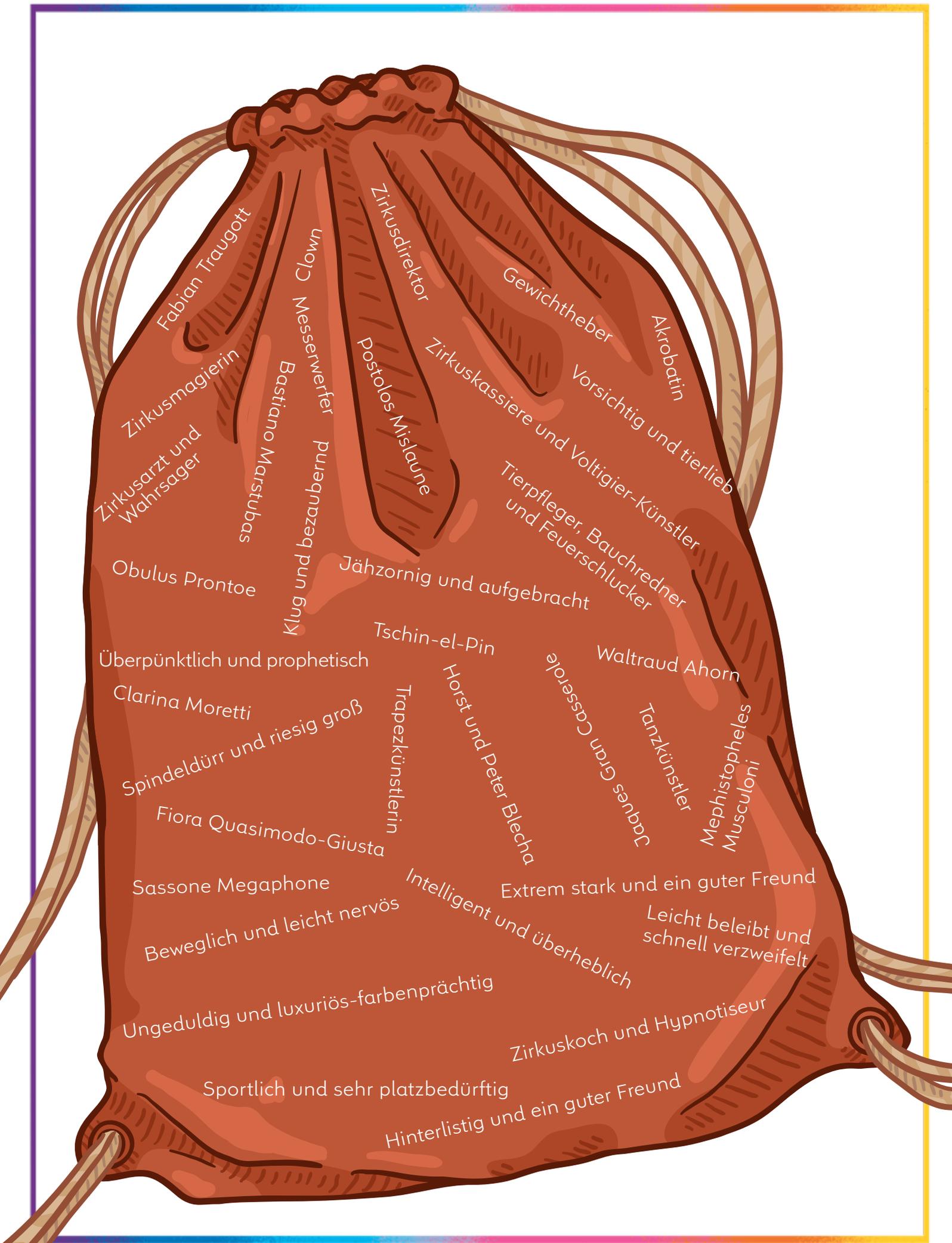
Trompeten- und Flügelhorn-Fuchs _____



Großer-Trommel-Babyelefant _____



Tschinellenhahn _____



Fabian Traugott

Zirkusmagierin

Zirkusarzt und Wahrsager

Obulus Prontoe

Überpünktlich und prophetisch

Clarina Moretti

Spindeldürr und riesig groß

Fiora Quasimodo-Giusta

Sassone Megaphone

Beweglich und leicht nervös

Ungeduldig und luxuriös-farbenprächtig

Sportlich und sehr platzbedürftig

Hinterlistig und ein guter Freund

Clown
Messerwerfer
Bastiano Marstibus
Klug und bezaubernd

Zirkusdirektor

Postolos Mislaine

Jähzornig und aufgebracht

Tschin-el-Pin

Horst und Peter Blecha

Trapezkünstlerin

Intelligent und überheblich

Extrem stark und ein guter Freund

Zirkuskoch und Hypnotiseur

Gewichtheber

Zirkuskassiere

Tierpfleger, Bauchredner und Feuerschlucker

Waltraud Ahorn

Tanzkünstler

Mephistopheles Musculoni

Vorsichtig und tierlieb

Akrobatin

Leicht beleibt und schnell verzweifelt

SING MIT!

Du möchtest nicht nur zuhören und zuschauen, sondern selbst Teil des Zirkus Luft-i-Kuss werden? Dann präge Dir zusammen mit der Aufnahme (🎤) das Lied *Der Tenorhorn-Direktor Pinguin Musculoni* und den *Fugen-Rap* mit Choreographie ein. Während der Show kannst Du dann gemeinsam mit den Artist:innen auf der Bühne mitsingen.

- ZIRKUS LUFT-I-KUSS -

Der Tenorhorn-Direktor Pinguin Musculoni

MARTIN SCHELLING, MATTHIAS SCHMIDT

Allegro ♩=100

singen

Seht Euch die - sen Zir - kus an! Voll am En - de Mann - o Mann

f

D A⁷ D A⁷

Al - le hung - rig Kas - se leer wo krieg ich bloß Kne - te her

G D Bm Em A⁷

Ganz tief stec - ken wir im Dreck Und die Band ist auch noch weg

D A⁷ D A⁷

Doch es kommt `ne bess - re Zeit Fio - ra hext, wir sind be - reit

G D Bm E⁷ A⁷

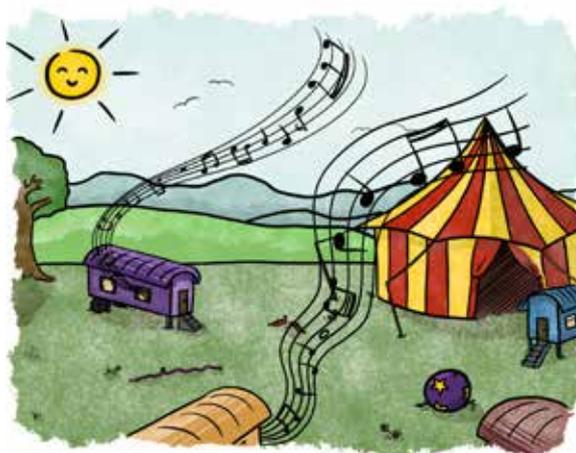


Fugen-Rap

Martin Schelling

$\text{♩} = 100$

Mei-ne Da-men, mei-ne Her-ren! Han-dys aus! Fo to-gra-fie-ren ver
3
bo - ten! ÄHM Pop-corn bit-te lei-se kau'n! und ge-nie-ssen Sie die
5
Show Ih - res Le - bens!



BASTELANLEITUNG FÜR REQUISITEN

Wir freuen uns, wenn Du auch als Instrumententier zur Show kommst! Im Folgenden findest Du eine Anleitung für eine Instrumentenmedaille, die Du schnell gebastelt hast. Wenn Du mehr Zeit hast, kannst Du Dir auch eine Tiermaske oder Flügel basteln (siehe Seite 13–17).

INSTRUMENTENMEDAILLEN

DU BENÖTIGST

- großes Glas/Schüssel als Schablone
- stabiler Karton
- Schere
- Locher oder Nadel
- Seil oder Schnur
- Bilder von Instrumententieren zum Ausmalen (in der  zum Ausdrucken)



SO WIRD ES GEMACHT:

1. Nutze das Glas oder die Schüssel als Schablone und zeichne auf den Karton einen Kreis.
2. Schneide den Kreis aus.
3. Stanze ein Loch oben in die Mitte der Medaille.
4. Wähle ein Bild von Deinem Lieblings-Instrumententier aus und male es bunt an. Dann schneide es aus.
5. Klebe Dein ausgeschnittenes Bild auf die Medaille und stanze das Loch nach.
6. Fädele das Seil durch das Loch und verknote die Enden, damit Du deine Medaille um den Hals tragen kannst.



SCHILDKRÖTENPANZER UND INSEKTENFLÜGEL

FÜR MÜCKE, SCHILDKRÖTE, SCHMETTERLING
UND LIBELLE

DU BENÖTIGST

- ein großes Stück Karton
- Schere
- Bleistift
- buntes Papier
- farbiges Tape, Buntstifte, Glitzersteine etc.
- Klebestift
- elastisches Band (ca. 0.5 cm breit), 2 Streifen



SO WIRD ES GEMACHT:

1. Zeichne Deine Flügel oder den Panzer auf den stabilen Karton und schneide sie dann behutsam mit einer Schere aus.
2. Verwende nun eine spitze Schere, um jeweils zwei Löcher links und rechts in den Karton zu stechen. Ziehe dann vorsichtig ein ca. 50 cm langes elastisches Band durch jedes Loch. Die Enden der Schnur sollten sich dabei auf der Innenseite befinden.
3. Jetzt kannst Du Deine Flügel oder Deinen Panzer ganz nach Deinen Wünschen gestalten. Wird es eine Schildkröte, Libelle, ein Schmetterling oder eine Mücke? Bunte Papierstücke, farbiges Tape, Glitzersteine, Buntstifte oder sogar getrocknete Blüten – alles ist erlaubt!
4. Zum Schluss setzt Du die Flügel vorsichtig auf und bindest jeweils die beiden Schnurenden auf beiden Schultern zu einer Schleife zusammen. Auf diese Weise sitzen die Flügel fest und lassen sich einfach an- und ausziehen. Viel Spaß beim Nachbasteln und beim anschließenden Herumflattern!



FUCHSKOPF UND PINGUINGESICHT

TIERMASKEN FÜR GIRAFFE, PINGUIN, FUCHS, ELEFANT
UND SCHLANGE

DU BENÖTIGST

- Pappteller
- elastisches Band
- Schere
- Farbe
- Pinsel
- schwarzer Stift
- Klebstoff



SO WIRD ES GEMACHT:

1. Schneide einen Teller in der Hälfte auseinander.
2. Nimm eine der Hälften und schneide Löcher für die Augen in den Teller.
3. Verwende die andere Hälfte, um je nach Tier zusätzliche Teile wie Ohren, Nase oder einen Schnabel zuzuschneiden.



4. Bereite die Farben vor und werde kreativ!

Für den Fuchs:

Umrande die Ohren mit oranger Farbe und male das Gesicht in der Mitte orange an.

Für den Elefanten:

Male alles grau an, außer die Mitte der Ohren, die bleiben weiß. Vergiss den Rüssel und die Stoßzähne nicht!

Für die Giraffe:

Male den gesamten Pappteller mit einer hellen Gelbfarbe an, verwende eine dunklere Farbe, um unregelmäßige Flecken auf den gelben Hintergrund zu malen. Außerdem hat eine Giraffe Hörner.

Für den Pinguin:

Male mit schwarzer Farbe die Umrisse eines halben Herzens auf den Teller. Klebe eine orange Nase in die Mitte.

Für die Schlange:

Male die Maske grün an. Du kannst sie auch mit dunkelbraunen oder weißen Flecken dekorieren. Vergiss ihre spitze Zunge nicht!

5. Mit dem schwarzen Stift kannst Du jetzt die restlichen Details wie Nase und Schnurrhaare hinzufügen.

6. Klebe alle Details an den Kopf.

7. Zum Schluss klebe oder fädle das elastische Band an den Pappteller und fertig ist Deine Tiermaske!

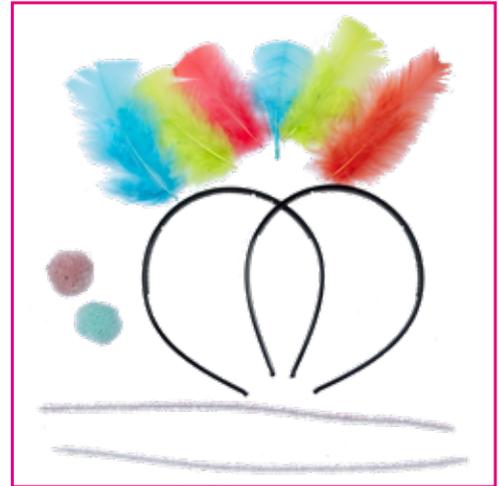


SCHNECKENFÜHLER UND HAHNENKAMM

KOPFBEDECKUNG FÜR SCHNECKE, FLAMINGO
UND HAHN

DU BENÖTIGST

- Chenilledraht und Pompons (Schnecke) oder
- Federn in pinker Farbe (Flamingo) oder bunte Federn (Hahn)
- Haarreifen
- Klebstoff
- Schere



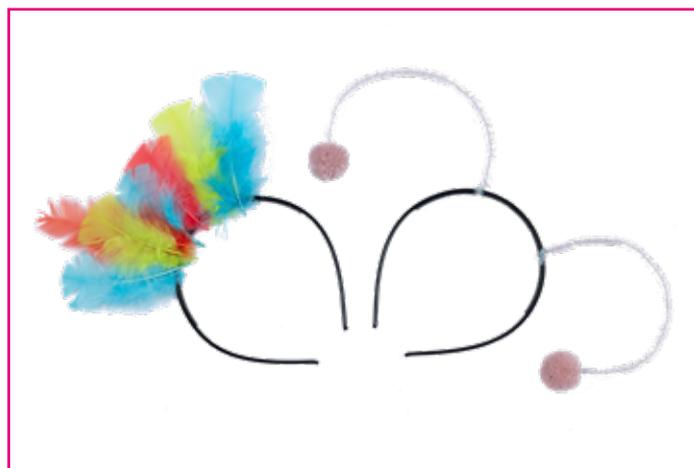
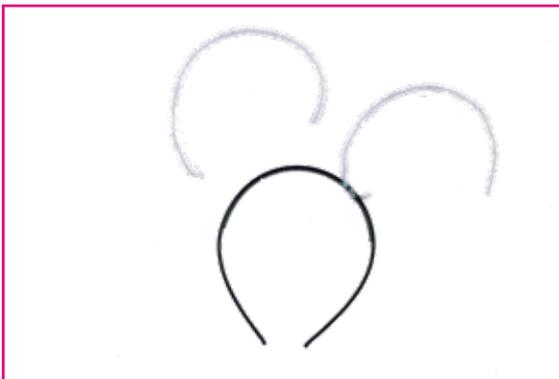
SO WIRD ES GEMACHT:

1. **Für Hahn oder Flamingo:** Klebe die Federn in einer Anordnung Deiner Wahl auf Deinen Haarreif. Achte darauf, dass die Federn gut festsitzen.
2. Setze Deinen selbstgemachten Tier-Haarreifen auf – los gehts!



1. **Für die Schnecke:** Schneide zwei Stücke Chenilledraht auf etwa 20–25 cm ab. Biege jeden Draht in Deine ausgewählte Fühler-Form, lasse an einem Ende der Fühler etwa 3–4 cm gerade, um sie am Haarreif zu befestigen. Wickle die geraden Enden der Fühler um den Haarreif und forme sie so, dass sie nach oben zeigen und wie die Fühler einer Schnecke aussehen. Befestige die Enden der Fühler sicher am Haarreif, indem Du sie umwickelst oder mit Klebstoff fixierst. Achte darauf, dass die Fühler gut festsitzen. Wenn Du möchtest, dass Deine Schnecke niedliche Köpfe hat, klebe Pompons auf die Enden der Fühler. Lass den Klebstoff trocknen, damit die Fühler und eventuellen Pompons gut halten.

2. Setze Deinen selbstgemachten Tier-Haarreifen auf – los gehts!



DIE OUVERTÜRE

SCHLIESSE DIE AUGEN UND STELLE DIR VOR!

Das Wort Ouvvertüre stammt aus dem Französischen und bedeutet übersetzt »Eröffnung«. Bei einem Musiktheater ist die Ouvvertüre also das erste Stück, das zum Auftakt der Vorstellung gespielt wird. Dieses Werk wird nur von den Instrumenten gespielt, gesungen wird in der Ouvvertüre noch nicht.

Auch *Zirkus Luft-i-Kuss* beginnt mit einer Ouvvertüre. Höre Dir die Musik mit geschlossenen Augen an  und stelle Dir den Zirkus Luft-i-Kuss vor. Kannst Du schon einzelne Instrumente erkennen? Klingt die Musik fröhlich, schwungvoll oder durcheinander?

Zeichne nun, was Du Dir vorgestellt hast!



WER SPIELT IM ORCHESTER?

Du hast schon gelesen, dass im Orchester des Zirkus Luft-i-Kuss viele verschiedene Instrumente spielen. Manche davon spielen sehr hohe Töne, manche sehr tiefe. Einige Instrumente haben sogar eine ganze Instrumentenfamilie, in der die gleichen Instrumente in unterschiedlichen Größen vorkommen. Je größer das Instrument ist, umso tiefer sind die Töne. Bei den Saxophonen zum Beispiel spielt das kleine Sopransaxophon sehr hohe Töne, das Altsaxophon spielt die hohen Töne der Mittellage, das Tenorsaxophon die tiefen Töne der Mittellage und das große Baritonsaxophon die ganz tiefen Töne.

Versuche mit Hilfe der Beschreibung auf Seite 6 und 7 die Instrumente mit ihrer Tonlage zu verbinden. Wenn Du ein Instrument nicht kennst, frage Deine Lehrkraft oder suche Informationen im Internet.

Oboe

hohe Töne

Sopransaxophon

Tenorhorn

Töne der Mittellage

Bassklarinette

Querflöte

tiefe Töne

Posaune

Tuba

Waldhorn

WELCHES INSTRUMENT PASST ZU DIR?

Kreise die Antwortoption ein, die am besten zu Dir passt.

Frage 1 – Was machst Du am liebsten in Deiner Freizeit?

- A – Malen, basteln und mit der Schere etwas zerschneiden
- B – Geschichten erzählen, sich verkleiden und in Rollen hineinschlüpfen
- C – Fangen und Verstecken spielen
- D – Hindernisparcours und draußen herumtollen

Frage 2 – Welche Musik magst Du?

- A – Entspannende, ruhige Musik finde ich super!
- B – Hauptsache witziger Text und coole Klänge!
- C – Gute Tanzmusik mit viel Energie macht mir Spaß!
- D – Egal, Hauptsache laut!

Frage 3 – Wo bist Du am liebsten?

- A – In einem Schloss, alles glänzt und ist frisch poliert
- B – Bei einem warmen Lagerfeuer mit Freund:innen
- C – Im Wald oder in den Bergen, Hauptsache in der Natur
- D – Auf dem Trampolin, im Rhythmus hüpfend

Frage 4 – Was ist Dein Lieblingstier?

- A – Tausendfüßler
- B – Tiger
- C – Elefant
- D – Affe

Frage 5 – Welche Worte beschreiben Dich am besten?

- A – Fingerspitzengefühl, sensibel
- B – Romantisch, liebevoll
- C – Naturbezogen, traditionell
- D – Abenteuerlustig, wild

Welchen Buchstaben hast Du am häufigsten eingekreist? Finde auf Seite 36 das Instrument, das am besten zu Dir passt.

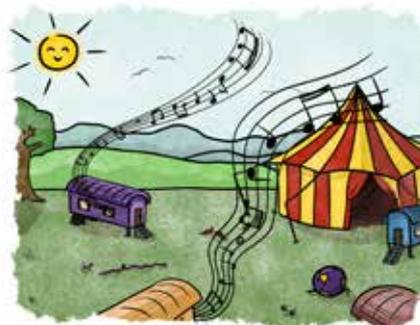
DEINE GESCHICHTE

Die Geschichte vom Zirkus Luft-i-Kuss hat sich Martin Schelling ausgedacht. Martin spielt selbst sehr gut Klarinette, er schreibt aber auch Geschichten und komponiert Musik dazu. Die Person, die eine Geschichte schreibt, nennt man Autorin oder Autor. Die Person, die die Musik schreibt, nennt man Komponistin oder Komponist.

Vielleicht steckt auch in Dir eine große Künstlerin oder ein großer Autor?

Suche Dir ein Bild aus und schreibe Deine eigene Geschichte. Was passiert auf dem Bild und wie geht Deine Geschichte aus? Ist der Zirkusdirektor in Deiner Geschichte vielleicht ein verkleideter Chef einer Bank oder ein englischer Prinz, der gerne reitet?

Schicke uns gerne Deine Geschichte an jungefestspiele@bregenzerfestspiele.com



DIRIGENT MAESTRO MANFREDO

Wer von Euch hat sich auch schon einmal gefragt, wozu eigentlich die Person da ist, die vor den Musiker:innen steht und dabei so wild mit den Händen fuchtelt? Wozu sind die Bewegungen da?

Das Instrument der Dirigentin oder des Dirigenten ist das ganze Orchester und mit den Bewegungen wird bewirkt, dass die Musiker:innen dem Stück (obwohl es immer dasselbe ist) von Mal zu Mal neue Farben verleihen. Die Rolle der Dirigentin oder des Dirigenten besteht also einerseits darin, die Zeiteinteilung und das Tempo der Musiker:innen zu koordinieren und ihnen die Einsätze (den »Startschuss«) zu geben. Andererseits werden durch das Dirigieren auch die Lautstärke (Dynamik) und Ausdruckskraft der Musik geregelt: Man könnte Maestro Manfredo als Pilot einer »musikalischen Flugmaschine« bezeichnen, der uns daran erinnert, wann die Musik freudig oder traurig, heiter oder melancholisch klingen soll.

Versuche jetzt zu verstehen, was uns der Dirigent gerade sagen möchte. Kreise die richtige Antwort ein!



fortissimo
sehr laut

stop



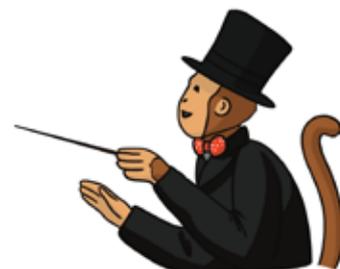
piano
leise

forte
laut



lento
langsam

allegro
schnell



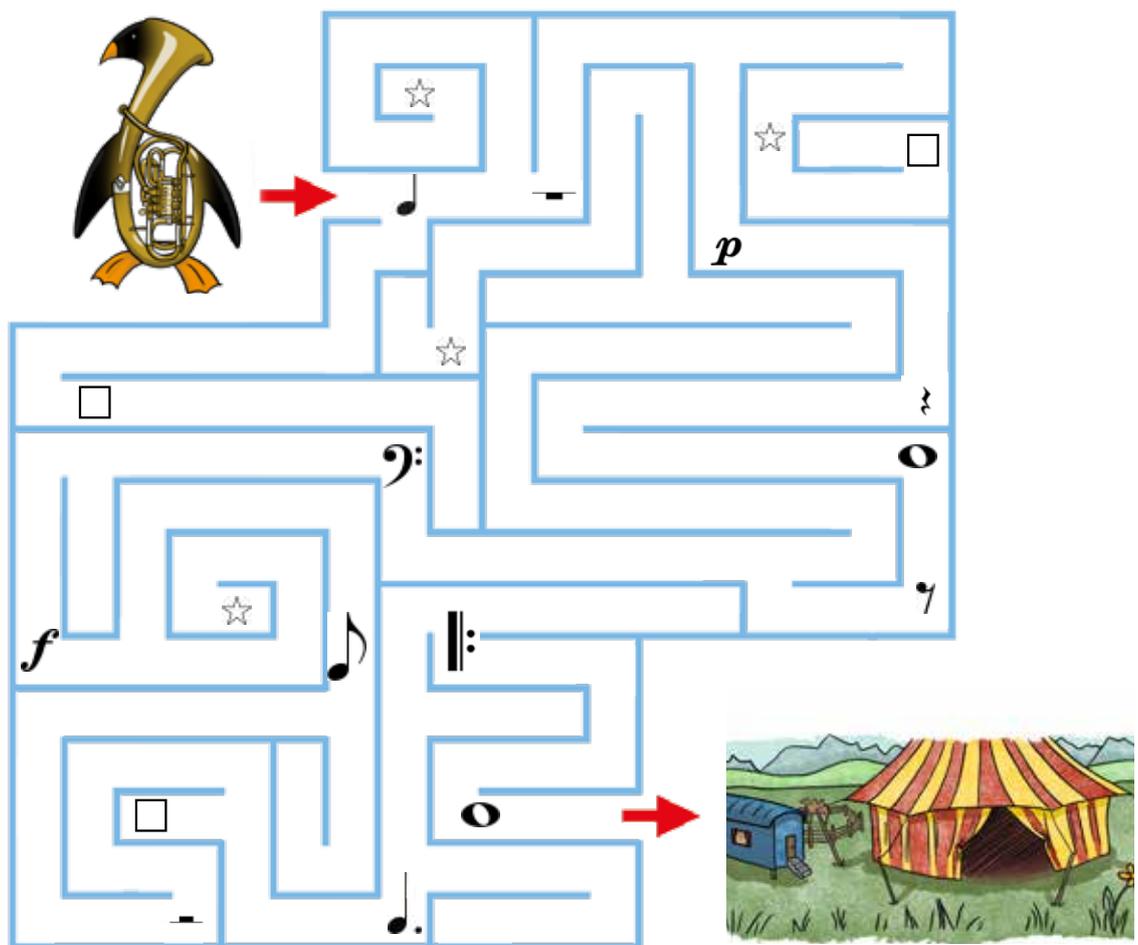
piano
leise

forte
laut

LUSTENAUER LABYRINTH

Der Tenorhorn-Pinguin Direktor Mephistopheles hat sich im Labyrinth von Lustenau verirrt. Wenn er seinen Weg zurück zum Zirkus finden will, hilft ihm die Musik der anderen Instrumententiere. Er muss also nur die Musiksymbole sammeln, um den Weg zum Zirkus zu finden. Aber Vorsicht! Nicht alle Wege führen zum Ziel, und einige Symbole markieren Sackgassen. Kannst Du den Weg durch Lustenau finden und alle Musiksymbole sammeln?

Tip: Auf der Rückseite findest Du eine Legende zu musikalischen Symbolen, aber versuche es erstmal alleine zu lösen!



MUSIKALISCHE LEGENDE

 Ganze Note

 Halbe Note

 Viertel Note

 Achtel Note

 Punktirte
Halbe Note

Noten: Wie die Buchstaben im Alphabet sind Noten grafische Zeichen, mit denen wir statt Worten Musik und Töne aufschreiben können. Die Noten bestehen aus einem rundlichen Notenkopf und einem seitlich daran ansetzenden Notenhals und sitzen in einem System aus fünf Linien.

Je nachdem, wie lange ein Ton, den wir aufschreiben wollen, dauert, ist die Note offen, geschlossen oder sogar punktiert. Diese »Füllung« zeigt an, wie viele Schläge die Note hat. Für die Ganze Note zählst Du zum Beispiel bis vier, bei der Halben Note bis zwei, bei der punktierten Halben Note bis drei. Es gibt auch kürzere oder schnellere Noten, die Achtel, die Sechzehntel, die Zweiunddreißigstel ...



Takt

Takt: Takte helfen uns, die aufgeschriebene Musik zu gliedern. Sie fassen verschiedene Noten und auch Pausen zu einer Einheit zusammen. Einzelne Takte werden von senkrechten Taktstrichen getrennt.



C-Dur-Tonleiter (aufwärts)

Tonleiter: Die Tonleiter ist eine Abfolge von acht Tönen, die in einem bestimmten Abstand (sogenannten Ganz- und Halbtonschritten) nebeneinander liegen. Tonleitern werden aufsteigend oder absteigend notiert.

 Ganze Pause

 Halbe Pause

 Viertel Pause

 Achtel Pause

Pause: Pausen zeigen in der Musik eine genau bestimmte Zeitdauer im Takt an, in der nicht gespielt oder gesungen wird.

Wie bei den Noten gibt es Pausen mit unterschiedlicher Dauer. Eine Ganze Pause dauert vier Schläge, eine Halbe zwei und so weiter.



Wiederholungszeichen: Diese Zeichen zeigen an, dass ein bestimmter Abschnitt der Musik wiederholt wird. Sie können an verschiedenen Stellen im Musikstück auftauchen.



Notenschlüssel: Der Notenschlüssel steht am Anfang des Notensystems und zeigt an, in welcher Tonhöhe gespielt wird. Die beiden bekanntesten Notenschlüssel sind der Violinschlüssel (hohe Töne) und der Bassschlüssel (tiefe Töne).

Crescendo:



Decrescendo:



Dynamikzeichen: Diese Zeichen geben an, wie laut oder leise eine Passage gespielt werden soll. Sie können Buchstaben wie »p« für leise (piano) und »f« für laut (forte) enthalten, oder aus speziellen Symbolen bestehen, die eine Veränderung der Lautstärke anzeigen, zum Beispiel »crescendo« (lauter werden) und »decrescendo« (leiser werden).

PERSONALSUCHE

Leider hält Fioras Zauber nicht für immer, die Instrumententiere verwandeln sich am Ende der Vorstellung vor tosendem Applaus zurück in Zirkusartist:innen!

Nun steht Mephistopheles mal wieder vor der Aufgabe, neue Mitglieder für seine Zirkusband zu finden und er bittet Dich um Hilfe! Suche Dir Dein Lieblingsinstrument aus und schreibe eine kurze Stellenausschreibung, damit der Zirkus die perfekten Bandmitglieder finden kann.

Folgende Schritte helfen Dir, die Stellenanzeige zu gestalten:

- Ideen sammeln: Überlege, welche Aufgaben und welche Eigenschaften für die Musiker:innen wichtig sind.
- Bilder auswählen: Wähle Bilder aus, die Du für die Stellenanzeige verwenden möchtest. Denk daran, dass die Bilder die Aufgaben und Eigenschaften der Musikerin und des Musikers veranschaulichen sollen.
- Beschreibungen hinzufügen: Überlege Dir eine kurze Beschreibung für jede Aufgabe und Eigenschaft. Diese Beschreibungen sollten leicht verständlich sein und in Deinen eigenen Worten formuliert werden.
- Gestalten: Nimm ein großes Blatt Papier und gestalte Deine Stellenanzeige darauf. Gestalte die Anzeige schön und ordentlich, damit andere sie leicht lesen können.
- Präsentation: Wenn Deine Stellenanzeige fertig ist, kannst Du sie der Klasse präsentieren. Erkläre Deine Entscheidungen und warum Du bestimmte Bilder und Beschreibungen ausgewählt hast.

Vergiss nicht, Deine Stellenanzeige schön und bunt zu gestalten, damit sie die Aufmerksamkeit auf sich zieht. Lass Deiner Fantasie freien Lauf und denk daran, was für Dich ein großartiges Bandmitglied ausmacht!



FANGENSPIELEN MIT DEN KOMPONISTEN DER BAROCKZEIT

EINE FUGE FÜGT SICH

In der Barockzeit hatten viele Komponisten ein ganz besonderes Lieblingsspiel: Sie erfanden Melodien, die miteinander Fangen spielen können. Dabei beginnt eine Melodie mit ein bisschen Vorsprung. Die zweite, die genau gleich klingt, startet etwas später. Da beide Melodien gleich schnell laufen und von verschiedenen Instrumenten gespielt werden, können sie sich leider nie einholen. Als wichtigste Spielregel bei diesem Fangenspielen gilt, dass die Musik, die durch das gemeinsame Spiel entsteht, angenehm und schön klingt.

Dieses musikalische Fangenspielen nennt man Fuge.

Große Meister dieser Kunst in der Barockzeit waren Johann Sebastian Bach (*1685), Georg Philipp Telemann (*1681), Georg Friedrich Händel (*1685) und viele andere. Auch Komponisten der Wiener Klassik wie Wolfgang Amadeus Mozart (*1756) und Ludwig van Beethoven (*1770) waren Meister des musikalischen Fangenspielen.

- SECCO 1079-0-0288 -

Der Tenorhorn-Direktor Pinguin Musculoni

Allegro $\text{♩} = 100$ **FUGE** 46

The score shows the following instruments and their parts:

- Violinen (Violins)
- Violen (Violas)
- Flöte 1 (Flute 1)
- Flöte 2 (Flute 2)
- Oboe 1
- Oboe 2
- Fagott 1 (Bassoon 1)
- Fagott 2 (Bassoon 2)
- Klarinette in B \flat 1 (Clarinet in B \flat 1)
- Klarinette in B \flat 2 (Clarinet in B \flat 2)
- Klarinette in E \flat 1 (Clarinet in E \flat 1)
- Bassklarinette in B (Bass Clarinet in B)
- Kontrabaß-Klarinette in B (Contrabass Clarinet in B)
- Altsaxophon 1 (Alto Saxophone 1)
- Altsaxophon 2 (Alto Saxophone 2)
- Tenorsaxophon (Tenor Saxophone)
- Baritonsaxophon (Baritone Saxophone)
- Trumpete in B \flat 1 (Trumpet in B \flat 1)
- Trumpete in B \flat 2 (Trumpet in B \flat 2)
- Trumpete in B \flat 3 (Trumpet in B \flat 3)
- Horn in F 1 (Horn in F 1)
- Horn in F 2 (Horn in F 2)
- Horn in F 3 (Horn in F 3)

The score is annotated with yellow and red highlights to illustrate the 'catching' technique, where multiple instruments play the same melodic line at different times. The woodwinds and brass sections are highlighted in red, while the strings and some woodwinds are highlighted in yellow.

ZUM ANHÖREN

Zuerst hörst Du zur Erinnerung nochmal die Melodie. An deren Ende beginnt dann die Fuge. (💜)

Auch im Arbeitsmaterial des Dirigenten, der Partitur, kann man das musikalische Fangenspielen erkennen. Siehst Du die drei verschiedenfarbigen Melodien, die genau gleich aussehen, aber zu unterschiedlichen Zeiten starten? Sie versuchen sich zu fangen und schaffen es doch nie.

The image shows a page of a musical score for a symphony orchestra. The score is divided into two systems. The first system includes Flutes (Fl. 1, Fl. 2), Oboes (Ob. 1, Ob. 2), Bassoons (Fg. 1, Fg. 2), Clarinets (Kl. 1, Kl. 2, Kl. 3), Bassoon (Bbl. (B)), Contrabassoon (Kh. Kl.), Saxophones (A. Sax. 1, A. Sax. 2, T. Sax.), and Baritone (Baron). The second system includes Trumpets (Ttp. (B) 1, Ttp. (B) 2, Ttp. (B) 3), Horns (Hrn. 1, Hrn. 2, Hrn. 3), and Trombones (Ttp. (B) 1, Ttp. (B) 2, Ttp. (B) 3). The score features complex rhythmic patterns and dynamics markings. Three specific melodic lines are highlighted with colored bars: yellow for the Flutes, Oboes, and Trumpets; red for the Oboes, Clarinets, and Horns; and blue for the Saxophones. These highlights illustrate the 'musical catch game' where the instruments attempt to follow each other's lead but fail to do so perfectly.

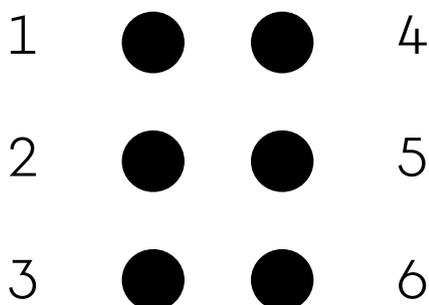
LESEN MIT DEN HÄNDEN

LESEN ist eine wichtige Fähigkeit, damit wir Informationen erhalten und diese verstehen können. Durch das Lesen von Geschichten, von Büchern, von Zeitungen und vielem mehr können wir neue Dinge lernen und uns weiterbilden. Wenn wir mit dem Zug fahren wollen, ist es zum Beispiel wichtig, dass wir die Anzeige lesen können und wenn wir einkaufen gehen, ist es wichtig, dass wir die Preisschilder lesen können. Nicht alle Menschen können aber gut sehen und dementsprechend ist für sie auch das Lesen mit den Augen schwierig. Um dieses Problem zu lösen, gibt es eine besondere Schrift, durch die sich auch Menschen mit Sehbeeinträchtigung informieren können: die sogenannte **Brailleschrift**. Louis Braille, ein französischer Junge, der selbst blind war, hat diese »Geheimschrift« vor 200 Jahren entwickelt, damit Menschen auch mit den Händen lesen können. Seit dieser Zeit können nun alle Menschen – egal ob sie sehen können oder nicht – Zugang zu Informationen erhalten, weshalb die Erfindung von Louis Braille sehr wichtig für unsere Gesellschaft war.

Wie funktioniert die Brailleschrift?

Vielleicht kennst Du die Brailleschrift von Medikamentenpackungen oder Beschriftungen im Bahnhof? Sie besteht aus einem Sechspunktesystem, bei dem jeder Buchstabe eine Kombination aus maximal sechs Punkten darstellt. Diese Punkte stehen etwas aus dem Papier hervor und können mit den Fingern ertastet werden. Das »A« zum Beispiel besteht aus einem Punkt, das »B« aus zwei Punkten. Setzt man die Buchstaben zusammen, ergeben sie verschiedene Worte.

Dabei ist die Anordnung der Punkte und auch der Abstand zwischen den Punkten immer gleich. Nur dann kann die Geheimschrift gelesen werden. Wenn Du also in Brailleschrift schreiben möchtest, musst Du das abgebildete Raster immer genau einhalten.



Interessant!

Da es in der Brailleschrift keine Buchstaben im eigentlichen Sinne gibt, kann man nicht groß oder klein schreiben und auch »Schönschreiben« ist nicht möglich. Außerdem sind Texte in Brailleschrift durch die vielen Punkte viel länger, als wenn man sie in lateinischen Buchstaben verfasst. Ein Harry Potter-Buch zum Beispiel würde in Brailleschrift mehrere Aktenordner umfassen. Deshalb gibt es auch eine Braille-Kurzschrift, bei der eine bestimmte Punktekombination für ein ganzes Wort steht.

Braille-Schrift im Zirkus Luft-i-Kuss

Auch George Nussbaumer, der Erzähler der Zirkus Luft-i-Kuss-Show, liest die Geschichte mit den Händen vor. Für diese besondere Art des Lesens nutzt er ein bestimmtes Gerät, das auf dem Foto abgebildet ist. Der sogenannte Bücherwurm funktioniert wie eine Art E-Book und verwandelt den Text einer Geschichte in Brailleschrift. Wenn dabei die oben erwähnte Kurzschrift verwendet wird, kann George genauso schnell lesen, wie sehende Menschen. Schau während der Show einmal genau hin. Siehst Du, wie George mit den Fingern die Buchstaben »liest«?



GEHEIMSCHRIFT BRAILLE-ALPHABET

Für Menschen, die mit den Augen gut lesen können, wirkt die Brailleschrift wie eine Geheimschrift. Möchtest auch Du diese Geheimschrift lernen und uns helfen, die Geschichte vom Zirkus Luft-i-Kuss für blinde Menschen zu übersetzen? Schau Dir einmal genau das Braille-Alphabet an und versuche, den unten abgebildeten Satz in Brailleschrift zu übersetzen. Was steht hier geschrieben?

Braille-Alphabet

A	B	C	D	E	F	G
●○ ○○ ○○	●○ ●○ ○○	●● ○○ ○○	●● ○○ ○○	●○ ○● ○○	●● ●○ ○○	●● ●● ○○
H	I	J	K	L	M	N
●○ ●● ○○	○● ●○ ○○	○● ●● ○○	●○ ○○ ●○	●○ ●○ ●○	●● ○○ ●○	●● ○○ ●○
O	P	Q	R	S	T	U
●○ ○● ●○	●● ○○ ●○	●● ●● ○○	●○ ●● ○○	○● ●○ ●○	○○ ●● ●○	○○ ○○ ●●
	V	W	X	Y	Z	
	●○ ●○ ●●	○● ●● ○○	●● ○○ ●●	●● ○○ ●●	●○ ○○ ●●	

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

●○	●○	●○	●○	○●	○●	○●	●○	●●
○○	●○	●○	○○	●○	●●	●○	●●	○○
○○	●○	●○	○○	●○	○○	○○	●○	○○

--	--	--	--	--	--	--	--	--

○○	○○	●○	●●	●○	●○	●●	●○	○○
●●	●○	○○	○○	○○	●●	●●	○○	●●
○○	○○	○○	○○	○○	●○	○○	●●	○○

SICH HINEINVERSETZEN

Auch ohne farbenfrohe Bilder kann ein Zirkusbesuch ein richtiges Abenteuer sein. Wenn man die Zirkuswelt nicht sehen kann, ist das Hören umso wichtiger. Damit Du Dich auch ohne Augen gut zurechtfindest, brauchst Du aber Unterstützung. Suche Dir eine Freundin oder einen Freund, Schwester oder Bruder, der Dich auf Deinem Abenteuer begleitet.

Eine Person von Euch verbindet sich die Augen und taucht in die Zirkuswelt ein, als könne sie nichts sehen. Die andere Person ist der mutige Zirkusführer, der sicher durch die Manege führt und hilft, sich zu orientieren. Hört bei Eurem Abenteuer das »Schlaflied« an, das Euch mit ruhigen Tönen durch das Zelt begleitet. (🎵) Nun geht Eure Reise los. Ihr geht gemeinsam durch die imaginäre Manege, hört die Geräusche des Zirkus und haltet immer wieder an bestimmten Stellen an. Kann die Person mit verbundenen Augen durch Ertasten erraten, was ihr der Zirkusführer gerade zeigen will?

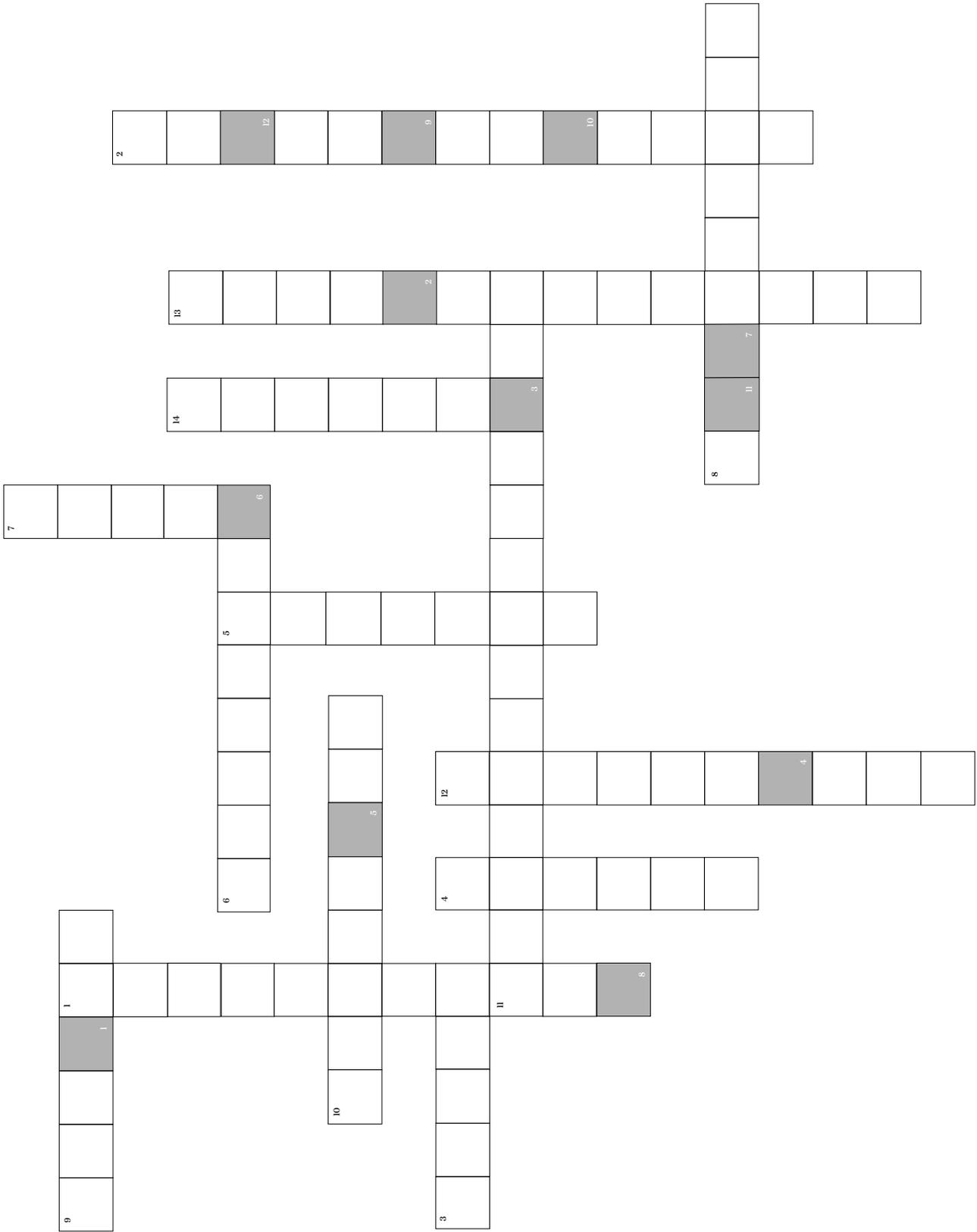
Denkt daran, dass im Zirkus Vertrauen und Teamwork entscheidend sind, um eine großartige Vorstellung auf die Bühne zu bringen. Die Artist:innen müssen sich komplett aufeinander verlassen können, wenn sie ihre erstaunlichen Kunststücke zeigen. So müsst auch Ihr Euch aufeinander verlassen können, damit Ihr beide eine sichere Reise durch den Zirkus erlebt.

Sprecht nach Eurem Abenteuer über Eure Erfahrungen: Wie hat es sich angefühlt, durch den Zirkus geführt zu werden? Wie fühlt man sich, wenn man jemanden durch den Zirkus führt? Welche Gegenstände konntet Ihr leicht erraten, was war schwierig? Habt Ihr Euch wohlgefühlt und konntet Ihr Euch gegenseitig komplett vertrauen?



VERZAUBERTE BUCHSTABEN

1. Welches ist das besondere Zauberwort von Magierin Fiora?
2. An welchem Ort in Bregenz kann man viele tolle Aufführungen sehen?
3. Spielt ein Bariton-Saxophon tiefe oder hohe Töne?
4. In welches Instrument wird der Clown Fabian Traugott verwandelt?
(Tipp: Er wird in eine Giraffe verwandelt)
5. Wie nennt man den Startschuss für das Orchester?
6. Einer der Zwillingbrüder wird in ein Instrument verwandelt, das mit T beginnt.
Weißt Du welches?
7. In was für ein (lästiges) Tier wird der Zirkusarzt, der als Oboe auftritt, verwandelt?
8. Was bedeutet im Französischen »Eröffnung« und steht immer am Anfang eines Musiktheaterstücks?
9. Welche Stimme ist höher - Sopran oder Bariton?
10. Sassone tanzt als welches saxophon-spielende Tier auf Zehenspitzen?
11. Wie wird ein Instrument genannt, in das man Luft bläst, damit Töne herauskommen?
12. Wer ist für das Tempo, die Lautstärke und die Ausdruckskraft des Orchesters verantwortlich?
13. Wie heißt der nervöse Zirkusdirektor (mit Vornamen)?
14. Der zornige Finne Postolos wird in welche besondere Schlange verwandelt?



- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10
- 11
- 12
- i

NACH DER VORSTELLUNG

Wir hoffen, Du hattest eine tolle Vorstellung im Zirkus Luft-i-Kuss!

Welches Instrumententier oder welche Episode hat Dir am besten gefallen?
Beschreibe die Situation in Deinen eigenen Worten oder male uns ein Bild von
Deinem Lieblingstier und schicke uns [ein Foto bis 30. Juni 2024 an
jungefestspiele@bregenzerfestspiele.com](mailto:jungefestspiele@bregenzerfestspiele.com)

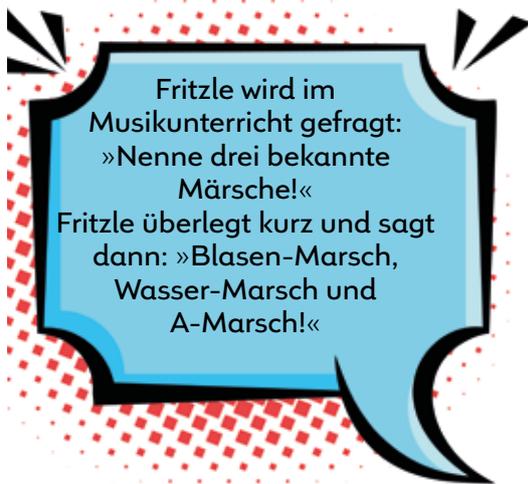
Die schönste Zeichnung oder die beste Geschichte wird auf unseren Informations-
kanälen veröffentlicht und bekommt einen Überraschungspreis.



ZUM SCHLUSS WIRD GELACHT

Anekdoten und lustige Geschichten über Musiker:innen werden auch oft in Witzen verarbeitet. Kennst Du einen Musiker:innen-Witz?

Hier sind ein paar Ideen:



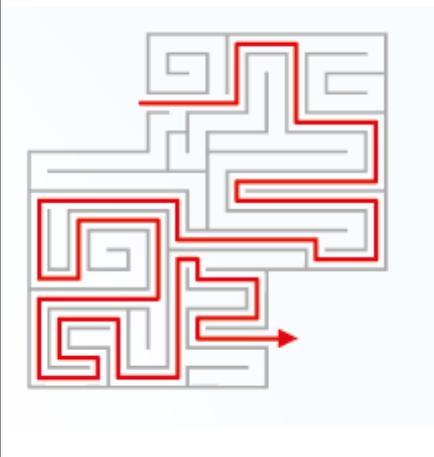
Hier ist Platz für Deine Witze:

LÖSUNGEN

Auflösung von S. 20

- A – Klavier, Harfe, Marimba
- B – Singen, Gitarre | Bass, Geige
- C – Trompete, Horn, Fagott, Oboe
- D – Schlagzeug, Trommel, Pauke

Auflösung von S. 23



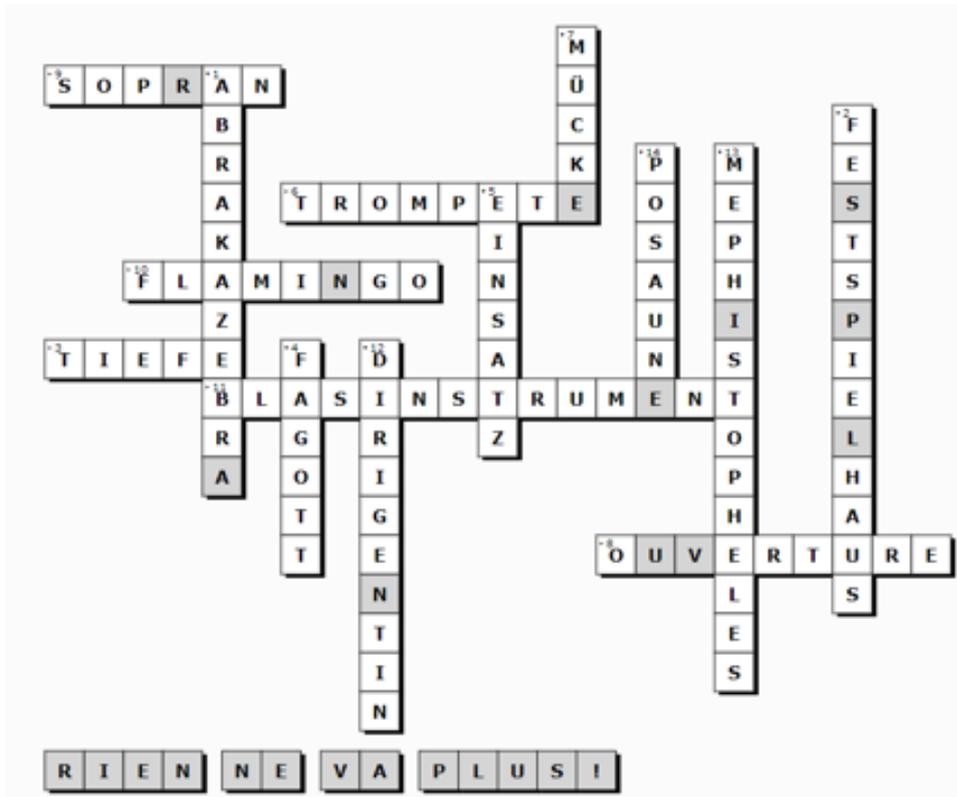
Auflösung von S. 8

- Oboen-Mücke:** Obulus Prontoe, Zirkusarzt und Wahrsager, überpünktlich und prophetisch
- Klarinetten-Schmetterling:** Trapezkünstlerin, ungeduldig und luxuriös-farbenprächtig, Clarina Moretti
- Querflöten-Libelle:** Fiora Quasimodo-Giusta, Zirkusmagierin, klug und bezaubernd
- Saxophon-Flamingo:** Beweglich und leicht nervös, Sassone Megaphone, Tanzkünstler
- Fagott-Giraffe:** Fabian Traugott, spindeldürr und riesig groß, Clown
- Tenorhorn-Pinguin:** Mephistopheles Musculoni, Zirkusdirektor, leicht beleidigt und schnell verzweifelt
- Tuba-Schildkröte:** Bastiano Marstubas, Tierpfleger, Bauchredner und Feuerschlucker, vorsichtig und tierlieb
- Waldhorn-Schnecke:** Akrobatin, Waltraud Ahorn, sportlich und sehr platzbedürftig
- Posaunen-Schlange:** Postolos Mislaune, Messerwerfer, jähzornig und aufgebracht
- Trompeten- und Flügelhorn-Fuchs:** Horst und Peter Blecha, Zirkuskassiere und Voltigier-Künstler, intelligent und überheblich
- Großer-Trommel-Babyelefant:** Jaques Gran Casserole, Gewichtheber, extrem stark und ein guter Freund
- Tschinellenhahn:** Tschin-el-Pin, Zirkuskoch und Hypnotiseur, hinterlistig und ein guter Freund

Auflösung von S. 19

- hohe Töne:** Sopransaxophon, Querflöte, Oboe
- Töne der Mittellage:** Tenorhorn, Waldhorn
- tiefe Töne:** Tuba, Posaune, Bassklarinette

Auflösung von S. 33





**JUNGE
BREGENZER
FEST
SPIELE**



PINOCCHIO

Pinocchio ist ein Zappelphilipp, ein Hans Guck-in-die-Luft. Er ist laut, aufgedreht, springt herum, stört und unterbricht andere Kinder. Er redet ständig und hört nicht zu.

Eigentlich geht er allen auf die Nerven und gerät dabei immer wieder in Gefahr. Zugleich ist er offen, kontaktfreudig, kreativ und kann sich leicht für eine Sache begeistern. Warum streunt er durch die Welt und kehrt nicht zu seinem Vater Geppetto zurück? Einfach aus Lust und Laune? Wehrt er sich gegen etwas? Ist er einfach ein hyperaktives Kind? Hat es etwas mit beginnender Pubertät zu tun? Zuletzt ist er es, der seinen Vater rettet, an diesem Moment reift und Verantwortung übernimmt.

VORSTELLUNG FÜR FAMILIEN

22. Juni 2024 – 18.00 Uhr
23. Juni 2024 – 11.00 Uhr
Theater Kosmos

Kinderoper (2022, rev. 2023)
Libretto von Gerhard Dienstbier
nach dem Kinderbuch *Die Abenteuer des Pinocchio. Geschichte eines Hampelmanns* von Carlo Collodi (1883)

DAUER ca. 60 Minuten (ohne Pause)
PREIS EUR 10 (Normalpreis), EUR 8 für Familienpassbesitzer:innen

YOUNG PEOPLE'S NIGHT

Die Bregenzer Festspiele öffnen einen Tag exklusiv für Jugendliche ihre Pforten. Auf dem gesamten Festspielgelände gibt es eine Vielzahl von Programmpunkten zum Zuhören und Mitmachen. Auch das voralberg museum und das Kunsthaus Bregenz heißen alle willkommen. Der krönende Abschluss ist der gemeinsame Besuch der Oper *Der Freischütz* von Carl Maria von Weber auf der Seebühne.

13. Juli 2024
Seebühne | Festspielhaus

ALTER 14–26 Jahre
PREIS EUR 14

Das genaue Programm wird im Mai 2024 auf unserer Website veröffentlicht.

BACKSTAGE-TOUREN

Wie entsteht eigentlich eine Oper? Und was genau passiert in einem Festspielhaus? Die Backstage-Führung gewährt spannende Einblicke hinter die Kulissen der Bregenzer Festspiele.

Für Schulklassen, Kinder- und Jugendgruppen
3. Juni bis 18. August 2024
(nach Vereinbarung)
Seebühne | Festspielhaus

DAUER 40 Minuten
PREIS kostenlos

SZENISCHE OPERNWORKSHOPS

Gemeinsam mit den Theaterpädagog:innen des Operschlüssels wird die packende Geschichte von Carl Maria von Webers *Der Freischütz* zum Leben erweckt. Die Teilnehmer:innen lernen verschiedene Charaktere kennen und erarbeiten zusammen die Szenen aus der berühmten Oper.

27. Juni bis 4. Juli 2024
Festspielhaus | Propter Homines, Parkstudio

DAUER 2 ½ Stunden
(zwischen 8.00 und 17.00 Uhr, nach Vereinbarung)
ALTER ab 11 Jahren
PREIS EUR 6

BREGENZER FESTSPIELE GMBH
Platz der Wiener Symphoniker 1
6900 Bregenz, Austria
T +43 5574 407-6

IMPRESSUM

Medieninhaber **Bregenzer Festspiele GmbH**
Intendantin **Elisabeth Sobotka**

In Zusammenarbeit mit dem Vorarlberger Blasmusikverband

Didaktische Übungen und Texte **Valerie Berger, Julia Fink, Johannes Hinteregger, Jana Linzmeier, Martin Schelling**
Redaktion **Florian Amort, Julia Fink, Johannes Hinteregger, Lothar Hinteregger, Jana Linzmeier, Martin Schelling**
Musik **Martin Schelling, Mathias Schmidt**
Illustrationen und Titel **Erin Angelina Bereuter**
Layout **Andrea Breitler**

NACHWEISE

Abbildungen

Foto: Erin Angelina Bereuter (S. 25), Anja Köhler (S. 37), Lisa Mathis (S. 12, 13, 14, 15, 16, 17), Nicole Nussbaumer (S.29), shutterstock (S. 9, 23, 36)

Bastelvorlagen

Schmetterlingsflügel angelehnt an: DIY: Großes Geflatter! Schmetterlingsflügel basteln (pola-magazin.de)

Schlangenkopf, Pinguinesicht adaptiert nach: Basteln mit Papptellern | Masken für Kinder (babysits.at)

Schneckenfühler Quelle: Schmetterlingskostüm für Kinder (frausberg.de)

Quelle: DIY-Idee für den Kindergeburtstag: Kopfschmuck basteln (pola-magazin.de)

Seite 6-7 <https://www.klassik4kids.at/wissen4kids/musiklexikon.php>

Die Recherche und Umsetzung dieses Begleithefts erfolgte nach bestem Wissen und Gewissen. Für versehentlich auftretende fehlerhafte Ausführungen haftet die Bregenzer Festspiele GmbH nicht.

Änderungen vorbehalten. Stand: April 2024

BREGENZER FESTSPIELE GMBH
Platz der Wiener Symphoniker 1
6900 Bregenz, Austria
T +43 5574 407-6 |

Mit freundlicher Unterstützung

