

## Märchen, Sagen und Mythen in den Jeux Dramatiques

Märchen, Sagen und Mythen eignen sich sehr gut als Thema für die Jeux Dramatiques. Sie sind ursprünglich mündlich überlieferte Erzählungen, die seit Urzeiten in allen Kulturkreisen die seelischen Grundthemen der Menschen in Bilder kleiden.

Märchen handeln von Entwicklungswegen und Reifungsprozessen und können Lebensweisheiten enthalten. Sagen verbinden reale Orte und Geschehnisse mit fantastischen Erzählungen. Mythen entstanden in religiösen Kontexten. Sie thematisieren u.a. die Entstehung der Welt und der Menschheit und den Bezug zum Göttlichen.

Im Ausdrucksspiel werden diese mit Bildern gefüllten Geschichten lebendig, erfahren aber auch die subjektive Interpretation der Spielenden. Durch den Vortrag oder das Lesen der Texte und den Rollenwahlprozess erfolgt eine intensive Auseinandersetzung mit der Bildersprache und dem Handlungsverlauf.

Aus der Perspektive einer Rolle können im Spiel *einzelne* Bilder erlebt und erfahren werden. Oder die Bilder werden als spannende Fortsetzungsgeschichte aneinander gereiht, um den *gesamten* Handlungs- und Entwicklungsprozess der Protagonist\*innen zu erleben. Die im Erzähltext verschlüsselten Botschaften oder Erkenntnisse werden auf diese Weise für die Spielenden erfahrbar.

Im Prozess der Verarbeitung wird zunächst das subjektive Erleben in der Gruppe reflektiert. Anschließend kann eine Symbolarbeit zur weiteren Erforschung der verschlüsselten Inhalte angeboten werden.

Aus der Vielzahl der Märchen, Sagen und Mythen lassen sich beispielhaft folgende Gruppen herausstellen:

- **Volksmärchensammlungen:** z.B. der Gebrüder Grimm, thematisieren häufig Reifungsprozesse von Mann und Frau, die sich ergänzen und in einer Hochzeit enden
- **Kunstmärchen:** auch 'moderne Märchen' genannt, von Autor\*innen im Stil der Volksmärchen verfasst, z.B. von Marie-Catherine d'Aulnoy, Wilhelm Hauff, Hans Christian Anderson, Rafik Shami
- **Europäische Volksmärchen:** sich ähnelnde Grundmotive werden auf landestypische Weise erzählt
- **Märchen aus aller Welt:** eröffnen Zugang zu anderen Kulturkreisen; in der interkulturellen Arbeit können sie auch zweisprachig (ggf. mit zwei Spielanleiter\*innen) als Spielstoff umgesetzt werden
- **Sagen und Legenden:** z.B. Jeanne d'Arc, Wilhelm Tell, Bischof Nikolaus u.v.m.
- **Fabeln:** Erzählungen mit tierischen Protagonisten, enthalten oft moralische Botschaften, z.B. Kalīla wa Dimna (arabisch *كليلة ودمنة*)
- **Mythen:** Erschaffung von Kosmos und Erde, Erschaffung der Menschheit, z.B. griechische, römische und germanische Mythologie u.v.m.