

Prinz ohne Krone

Objekttyp: **Group**

Zeitschrift: **Sonos / Schweizerischer Verband für Gehörlosen- und Hörgeschädigten-Organisationen**

Band (Jahr): **96 (2002)**

Heft 7-8

PDF erstellt am: **08.08.2024**

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.

Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.

Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Prinz ohne Krone



Der Gebäudekomplex der Kantonalen Sprachheilschule Münchenbuchsee war anfangs Juni für zwei Stunden stimmungsvoller Spielort eines mittelalterlichen Hofspiels. Das ehemalige Johanniterkloster als einmalige Kulisse und 200 Spielerinnen und Spieler machten das mittelalterliche Beziehungsstück zu einem vollen Erfolg.

Die Wandlung des Prinzen Leon vom verwöhnten Thronanwärter zum Bettler und Wandergesellen, der sich im Leben behaupten muss, ist eindrücklich.

Die Kulisse, die Begeisterung der Schauspieler, das lebensnah präsentierte Mittelalter, trugen zum Gelingen des Projektes bei. Die folgenden Zahlen belegen dies eindrücklich:

- 194 Spielerinnen und Spieler
- 28 Spielgruppen
- 15 Arbeitsgruppen
(Bühnenbau, Kostümgruppe, Kindertransport, Werbung, Finanzen)
- 6 Vorstellungen
(alle bei schönem wetter)
- 1200 Zuschauer
- 3600 Arbeitsstunden
(nur für die Vorstellungen!)

Die folgenden Auszüge aus dem Märchen sollen die Lebensstationen des Prinzen dokumentieren.

Raub der Krone - der Bettler

Es kam der Tag, an dem der Prinz zum neuen König gekrönt werden sollte. Die Menschen warteten gespannt auf diesen grossen Augenblick. Die goldene Krone lag funkelnd und glänzend bereit. Doch gerade als man sie Leon auf den Kopf setzen wollte, erschien ein flinkes Wesen, packte die Krone und verschwand mit ihr auf Nimmerwiedersehen in den Ästen des hohen Lindenbaumes. Der Prinz war erschrocken und ratlos und weinte bittere Tränen. Zuerst empfanden die Menschen Mitleid mit ihm, dann aber begannen sie ihn auszulachen. Sie wollten keinen König

ohne Krone. Er wurde davongejagt. Ohne Krone durfte Leon nicht mehr ins Königsschloss zurückkehren.

Die Bewährung

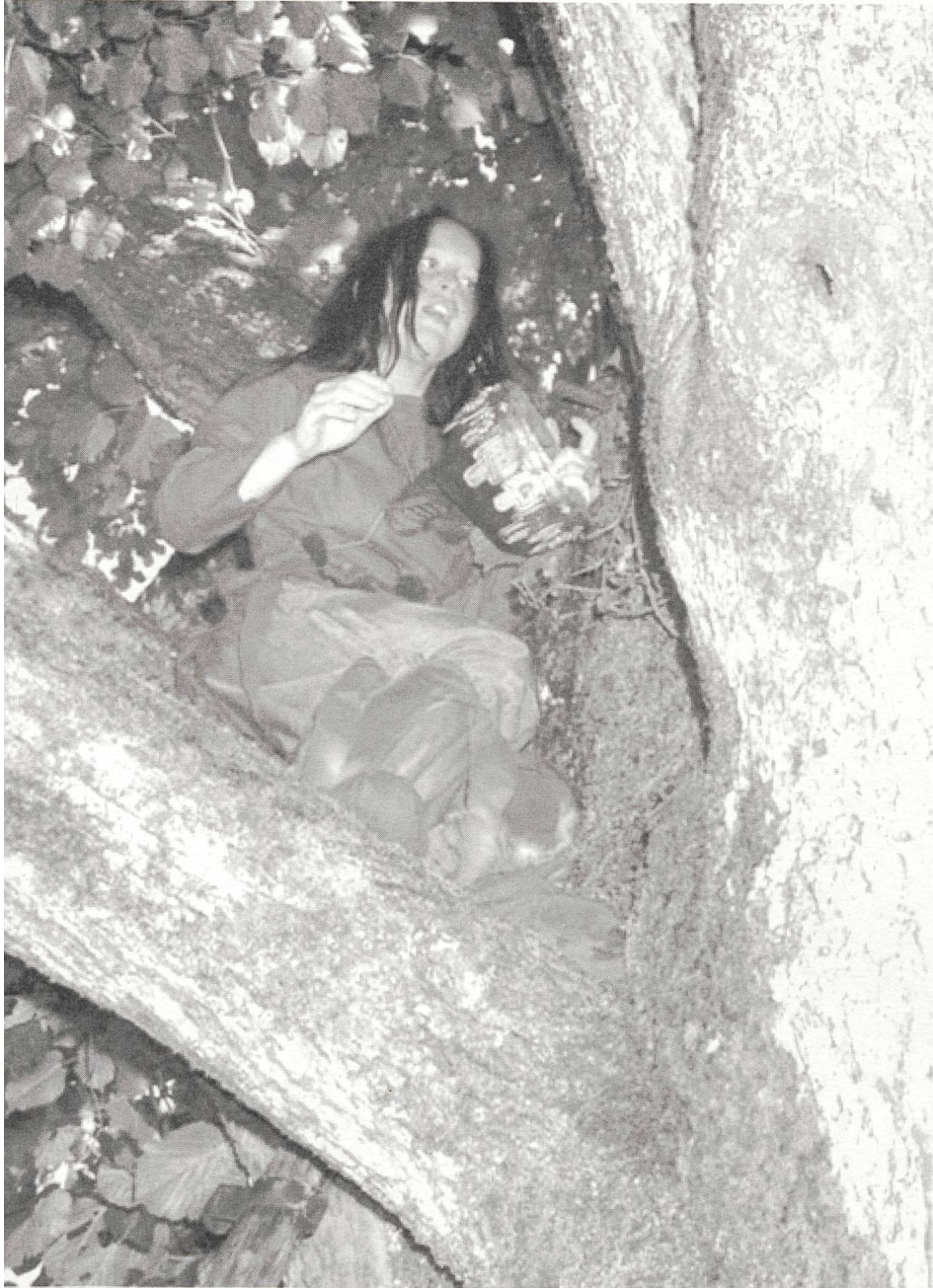
Leon stand nun alleine und ratlos am Rande eines dichten Waldes. Zum Glück hatte er seinen Dolch bei sich. Das Geschenk des Sultans gab ihm Sicherheit vor wilden Tieren. Und wie von alleine schnitt es einen Weg durch das Dickicht frei. Nach einigen Tagen näherte er sich einer fremden Stadt. Er war nun im Reich von König Arto. Leon hörte das Wiehern von Pferden und es roch nach Feuer und verbranntem Horn. Er folgte dieser Spur und kam an einer Schmiede vorbei. Dort wollte er seine kalten Hände am Feuer wärmen und seinen wunderschönen Dolch schärfen lassen. Weil er kein Geld hatte, musste er im Hinterhof Holz hacken. Der Schmid war sehr zufrieden mit der flink geleisteten Arbeit. "Willst du nicht bleiben? Einen solchen wie dich könnte ich gut brauchen!" Leon willigte ein. Er musste nun von früh bis spät Holz hacken, die Esse einfeuern, den Blasebalg bedienen, schmieden, hämmern, polieren und den Pferden die Hufeisen anpassen. Seine Hände bekamen Blasen und waren voller Brandwunden. Noch nie hatte er so viel und so hart gearbeitet. Abends war er müde und sank oft ohne Mahlzeit auf seine harte Pritsche.

Eines Tages kam König Arto mit seinem Lieblingspferd vorbei um es beschlagen zu lassen. Ihm fielen die geschickten und feinen Hände des Gesellen sofort auf. Er dachte für sich: "Diese schönen Hände sollen nicht so grobe und schwere Arbeiten verrichten müssen." Also sprach er: "Komm an den Königshof und erlerne das Handwerk eines Goldschmiedes!"

Der Lohn

Eines Nachts klopfte es ans Schlosstor. Als die Wächter das Torfensterchen öffneten, schlüpfte ein flinkes Wesen in den Schloßhof und verschwand blitzschnell im Königsgemach. Es weckte den König und





Fotos K. Jörg

erzählte ihm von der missglückten Krönung eines Prinzen. Davon hatte der König vor einiger Zeit gehört, er erinnerte sich daran. Das Wesen holte eine goldene Krone unter seinem Umhang hervor. "Hier ist die Krone, mit der ich damals verschwand. Holt den jungen Goldschmied. Sie gehört auf sein Haupt."

Und wirklich, die Krone passte wie angegossen. Am nächsten Morgen liess der König die Hochzeit seiner Tochter mit dem Prinzen ausrufen.

Eine Woche lang feierten Hof und Volk ein rauschendes Fest. Die Menschen sangen, musizierten, tanzten und lachten von früh bis spät. Feinstes Essen und wunderbare Getränke wurden serviert. Alle waren glücklich und zufrieden bis an ihr Lebensende.

Alle Mitspieler haben sich ihrem Alter entsprechend mit dem Mittelalter, mit der Geschichte des Klosters, mit den Lebensbedingungen der Menschen im Mittelalter und ihrem Weltbild auseinandergesetzt. Eine wertvolle Erfahrung.

