

Zeitschrift: Schweizer Schule
Herausgeber: Christlicher Lehrer- und Erzieherverein der Schweiz
Band: 50 (1963)
Heft: 24

Artikel: Ein Abenteuer für die Mädchen und Buben
Autor: Hug, Paul
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-538824>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

Download PDF: 12.01.2026

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>



Geburt des Parzival, Reigen der Mädchen

Ein Abenteuer für die Mädchen und Buben

Paul Hug, Zug

Oft wissen Mädchen und Buben nicht mehr, wohin sie gehören. Sie sind nicht mehr Kind. Noch sind sie nicht Frau oder Mann. Zwischen Stuhl und Bank zu fallen, liebt niemand. Auch junge Menschen schätzen es nicht. Auch sie suchen ihren Platz. Die moderne Geschäftswelt hat dies klug genug erkannt. Sie umstreichelt, umwirbt und lockt die Mädchen und Burschen. Früh erfüllte Sehnsüchte, Abenteuer ohne Einsatz und Helden ohne Forderungen werden angeboten. Es kostet die Jungen keine Mühe, nur Geld. Nach der früh erfüllten Sehnsucht sind sie krank. Nach dem Abenteuer ohne Einsatz sind sie schlapp und müde. Der Held ohne Forderung hat sie weich gemacht. In keinem Fall war es echtes Abenteuer. Im Abenteuer nämlich suchen die Mädchen und Buben das Wagnis, das Neue (das ihrer wartet), die Bewährung im Neuen und zuletzt eigentlich die Bestätigung: Ich kann etwas, Ich bin etwas wert. Ich werde jemand. Solche Bestätigung stimmt junge Menschen froh, bereitet sie zu neuen Taten, ermutigt, stärkt und bewahrt sie.

Die Schule bietet dazu die hilfreiche Hand. Neben vielen andern Unternehmungen vermag auch das Schultheater Abenteuer zu sein. Am «Parzival»

und andern Spielen, die von den Bazenheimer Abschlußschülern gestaltet wurden, sei andeutungsweise in die Vielfalt solchen Abenteuers hineingeschaut.

Das Mädchenabenteuer

Diese acht Mädchen spielen *ihr* Abenteuer. Sie sind Frauen, die das Licht der Liebe in ihren Händen tragen, sorgsam, fein und zart. Im leisen Chor sprechen die sieben:

Wenn Liebe Frucht soll bringen,
sind wir immer da.
Das ist die Liebe.
Eins verläßt sich selbst.
Eins geht zum andern.
Und schenkt ihm.
Und es begegnet sich die Liebe.
Und Liebe begegnet der unendlichen Liebe.
Und diese Liebe bringt Frucht.
Holder Schoß, du stiller Ort,
wo Liebe birgt die Frucht.
Herzeloide, du hast getragen
still die zarte Last.
Immer werden Mütter tragen diese Last.
Immer werden Mütter Lichter tragen
in die dunkle Welt.
Immer werden Mütter Liebe tragen
in die harte Welt.

Bald jubeln sie mit Herzeloide:

Feiner, zarter, süßer Knabe!

Freude – Freude – Freude!

Parzival, mein Parzival!

Das Abenteuer liegt also im Spielen der künftigen Aufgabe der Mädchen. Sie sind zutiefst getroffen und spielen mit ganzer Hingabe. Wieviel Freude ist vorausgegangen, wenn im Schulzimmer Nähmaschinen stehen, wenn Minnesängerbilder studiert, schöne Faltenwürfe gelegt, probiert und genäht werden. Das Formempfinden, der Schönheitssinn werden gepflegt. Sie üben sorgsames, mädchenhaftes Schreiten. Nach dem ‹Reigen seliger Geister› gestalten die Mädchen allein einen Reigen. Und – die große Begeisterung: eine ehemalige Schülerin kommt, treibt mit ihnen Coiffure. Was da ein Spiegel alles zu schlucken hat!

Das ‹harte› Abenteuer

Blut, Parzival, Blut!

Du hast getötet.

Blut ist geflossen.

Blut ist rot.

Rot ist dein Schild, dein Speer.

Rot ist deine Rüstung.

Rot ist dein Pferd.

So rot wie Blut!

Die Sonne soll dir nimmer scheinen.

Elender Kerl!

Verruchter Egoist!

Nacht, dunkle, finstre Nacht,

soll überschatten deine Pracht.

Irren sollst du in der dunklen Nacht!

So bedrängen die drei Burschen Parzival. Sie symbolisieren den Schrecken. Sie stampfen auf ihn los, schreien ihn an – die ganze bubenhafte Kraft entfaltend.

Mit heller Freude treten die Burschen zum Zweikampf an um Kondwiramur. Der Kampf kostet selbst im Spiel seinen Schweiß, muß es doch lärmend beim Anrennen und tätschen beim Fall. Beherrschung und Konzentration, weil es auf der Bühne keinen Unfall geben darf!

Natürlich dürfen die Burschen ihre Kämpfe auch einige Male im Freien und zum bubenhaften Spaß ausfechten. Auf die Kratzer und eventuellen Löcher im Schild (er ist ja nur aus Pavatex) sind sie stolz. Vorangegangen ist emsige Arbeit in der Werkstätte beim Feilen und Schleifen des Speeres und Gestalten des Schildes. In strengem Training lernen die Buben

Chor des Schreckens bedrängt Parzival



stramm stehen, rassig schreiten, zuchtvolle Bewegungen mit Schild und Speer und präzis-markant sprechen. Neben dem Chor des Schreckens nämlich steht während des ganzen Spiels der Chor der Männer. Bei solch bubenhaftem Abenteuer lassen sie sich gerne von eben diesem Chor zur Männlichkeit anspornen:

Das ist ein Mann.

Gewaltig und groß dort draußen,
gewinnt er mit Mut und Kraft die Welt.

Mann, wenn dir einer sagt:

Ein Feigling bist!

Dann, niemals gehorch ihm dann!

Erst recht nicht dann!

Sei Mann!

Ein Mann ist tapfer.

Ein Mann ist mutig.

Ein Mann ist klar und hell.

Ein Mann ist stark und treu...

Er schützt die Seinen

und wehrt sich treu für sie
in der rauen Welt.

Das Abenteuer der Begegnung

Wenn Mädchen und Buben zu Beginn ihrer Entwicklungszeit in der gleichen Klasse sitzen, ist es meist ein Nebeneinander. Ein gemeinsames Vorbereiten eines Spieles führt sie zur Begegnung. Durch diese gewollte und geordnete Begegnung werden gar manche gefährliche Begegnungen gebannt. Es ist erstaunlich, mit wieviel Freude die Mädchen den Buben Gewänder nähen und anprobieren. Ein waches Auge wird die auftretenden Eifersüchte lenken. Vielleicht lernen die Mädchen gerade an diesen Auseinandersetzungen am meisten. Möglicherweise muß nun eines auch die erste stille Liebe meistern lernen. Bei aller Fröhlichkeit zeigen die Buben scheue Zurückhaltung. Sie meiden jede Berührung. Wenn also Parzival im Spiel seine Liebe zu Kondwiramur darstellen muß, tut er dies mit der männlich schützenden Gebärde des gestreckten Armes (die am Speer den nötigen Halt findet!). Mit welch königlicher und ernster Haltung kleidet Herzeloide ihren jungen Parzival ins Narrenbewand! Der ganze «Parzival» ist an sich ein Spiel der Begegnung, deren Irrwege und Erfüllung. Die Mädchen und Buben dürfen – müssen – alles durchspielen. Sie haben damit Gelegen-

heit, die Abenteuerlust nach Begegnung im Spiel zu erfüllen. Und diese Erfüllung hat sie nicht krank gemacht, vielmehr gestärkt, gestärkt im Selbstbewußtsein, gestärkt aber auch im Wissen um die echte Begegnung. Dieses Wissen wird vom Chor der Liebe eindringlich vermittelt, offen und so bewußt, daß der zweite Erzähler gleich zu Beginn des Spiels so vorstellt:

Und schaut hier:

Das ist der Chor der Liebe –
Sanft und leise möcht er leiten
unsre Mädchen-Frauen und unsre Buben-Männer
hin... hin

Nun setzt sofort das Spiel ein und führt von Begegnung zu Begegnung.

Das Abenteuer des eigenen Werkes

Im eigenen Werk begegnet der Mensch sich selbst, seinem Können, seinen Fähigkeiten und seinen Werten.

Vorerst werden die Schüler bereichert durch Vermittlung des notwendigen Wissens (intensives Einarbeiten in das Leben und den Glauben fremder Völker als Vorbereitung auf ein Missionsspiel – lebendiges Erzählen der Geschichte Jeanne d'Arcs für das Spiel «Das Mädchen Johanna» oder – Vorlesen der spannenden Geschichte «Das Licht auf Monsalvat» von Auguste Lechner, um «Parzival» zu inszenieren). Statt langweiliger Repetitionen überlegen sich nun die Schüler, welche Szenen gestaltet werden könnten und müßten. Wesentliches und Unwesentliches werden auseinandergehalten. Der momentanen Abenteuerlust muß der Lehrer Rechnung tragen, gleichzeitig aber auf die von ihm als tragend erkannten und gewünschten Grundzüge hinlenken. In der «großen Dichterzeit» der Klasse werden nun die Szenen geschrieben – allein zu Hause, gemeinsam in der Schule, in Gruppen –, vorgelesen, diskutiert und wieder neu geschrieben. Es ist selbstverständlich, daß der Lehrer immer helfend und führend mitwirkt. Besser ist, in Prosa zu schreiben. Hat aber einmal ein Schüler Lust zu einem gereimten Vers, sei ihm das erlaubt – auch auf die Gefahr, daß literarisch Gebildete dies mit Grauen als verkehrt abtun. Der Reim hat hier nicht Selbsterwert. Wesentlich ist, die schöpferische Kraft des jungen Menschen zu wecken, die Freude an einem eigenen Werk und damit den Schaffenswillen zu vermitteln.

Mit dem fertig geschriebenen Spiel in den Händen beginnt das ernsthafte Gespräch über die Rollenverteilung. So viel menschliche Regungen müssen dabei geklärt, Demut geübt, falsches Sich-Zieren verneint und willenhafte Hingabe gefordert werden. Und doch ist dabei erfreulich und interessant, wie geschickt die Schüler die Möglichkeiten und Unmöglichkeiten der Kameraden für eine Rolle abtasten. All das bedeutet lebendige Auseinandersetzung in der mitmenschlichen Gemeinschaft – Welch wichtige Lebensschulung!

Es folgen intensives Einsetzen des Sprechvermögens, des Gedächtnisses, der beherrschten Gebärde, des konzentrierten Hinhorchens auf die Mitspieler und auf Musik, der Konzentration überhaupt während des ganzen Einübens, des festen Willens und der Anpassungsfähigkeit.

Das schöpferische Werk wird fortgesetzt im Gespräch über Gewänder, Kulissen, Spielutensilien. Eine ganze Klasse verfügt über viel Phantasie. Käme

Herzeloide gibt Parzival das Narrenkleid



Die Gralsfamilie: Parzival und Kondwiramur mit Lohengrin

wohl dem Lehrer die Idee, den Soldaten in *«Jeanne d'Arc»* einen Kartoffelsack als Panzerhemd überzuziehen? Die kleinen Künstler beginnen Kulissen zu malen (siehe Glasfenster in *«Jeanne d'Arc»*, Gesamtansicht *«Parzival»* und *«Schweizer Schule»* 49. Jahrgang Nr. 15). Jeder Bub gestaltet seinen Schild (meist: der junge Mann wehrt sich gegen das Böse der Welt). Die Bastler zimmern und bereiten mit den abenteuerlichsten Ideen die Kulissen. Die Mädchen werden nebst dem Malen zu unternehmungslustigen Modeschöpferinnen, genießen die Fülle der Stoffe, die nicht zerschnitten werden dürfen, weil sie für spätere Spiele wieder benötigt werden.

Ein Schulspiel ist ein Gemeinschaftswerk. Wem das Verantwortungsgefühl unbekannt war, der wird es jetzt üben. Jedes trägt Verantwortung schon in der Bereitstellung aller Dinge, im Auswendiglernen, im klaren Sprechen und ganz besonders in der sorgfältigen Ausführung all seiner Aufträge während der Aufführung (Kulissen stellen, Vorhang ziehen, Licht bedienen, Schallplatten auflegen, Utensilien bereithalten). Sollen die Proben ertragreich und die Aufführung ohne Störung und wirklich beeindruckend sein, ist das ganze Unternehmen *«Schulspiel»* eine größte Aufforderung zu zuchtvoller Disziplin und gespannter Aufmerksamkeit. So wird es möglich, daß 27 14- und 15jährige Mädchen und Buben ein zwei-



Aus «Das Mädchen Johanna», Krönung zu Reims

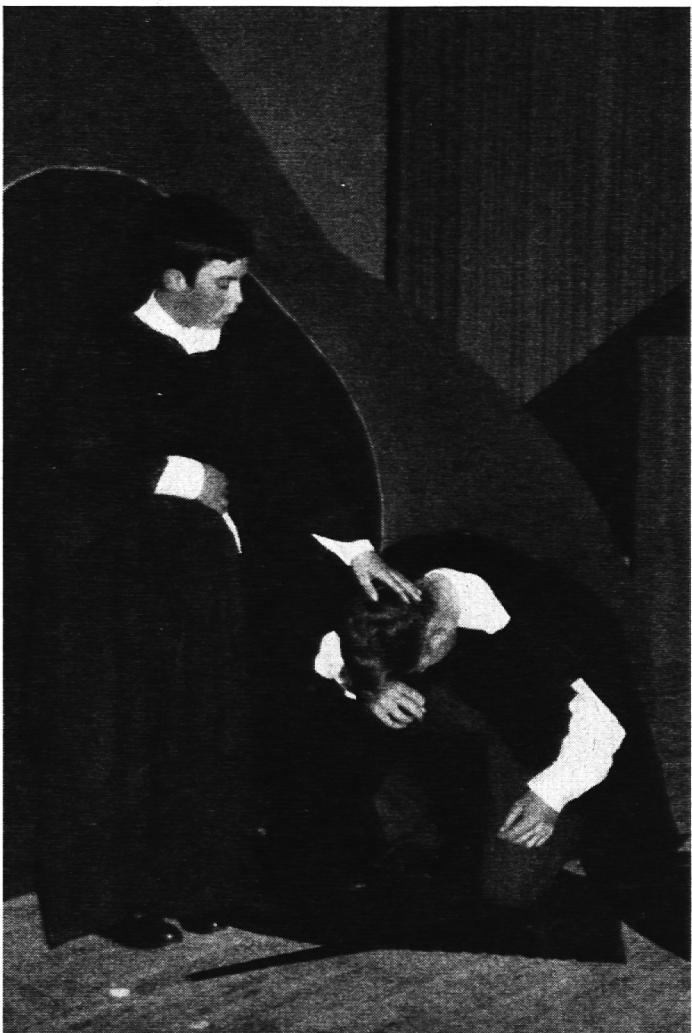
ständiges Spiel klar darbieten, während der Lehrer bei den Zuschauern sitzt (allerdings wie auf Nadeln!). Das Spiel soll ganz zum eigenen Werk der Schüler werden. Jeder soll durch *sein Mitwirken* erfahren, daß es auch *sein* Werk wird. Wenn Schüler ein Spiel *selbst* verfassen, kann seine *Anlage* das Mitwirken *aller* ermöglichen. Es gibt dabei genügend kleine Rollen, daß ihre Inhaber gleich auch die technischen Funktionen zu übernehmen vermögen.

Nach gelungenem Werk hören diese jungen Menschen mit erwartungsvollen Augen auf das Lob, lesen interessiert den Zeitungsbericht und freuen sich tief über Briefe, die ihnen danken. Das Erlebnis des eigenen Werkes ist so groß, daß keines prahlt oder hoch angibt. Prahlen muß ja nur jener, der über keine Leistung beglückt sein darf.

Das Abenteuer wird zum Wert

Schüler erhalten überzählig bedruckte Blätter, um auf der Rückseite eine Zeichnung zu entwerfen. Sie wenden das Blatt und lesen das Gedruckte. «Darauf dürfen wir doch nicht zeichnen.» – «Warum nicht?» – «Das ist ja ein Text aus dem «Parzival».» Die Begründung, es seien überzählige Blätter, nützt nichts. Der Text, das Spiel, das eigene Werk sind zum Wert geworden. Eine kleinste Erinnerung an diesen Wert bringt den ganzen Menschen zum Klingen.

Trevrezent tröstet Parzival und hilft ihm auf den neuen Weg



Fortsetzung siehe Seite 947