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

Herausgeber: Sonos Schweizerischer Verband für Gehörlosen- und Hörgeschädigten-Organisationen

Band: 96 (2002)

Heft: 7-8

Rubrik: Prinz ohne Krone

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: 22.08.2025

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

Hofspiel 2002 an der kantonalen Sprachheilschule Münchenbuchsee

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.

Der Schloss-
turm
Cyril