

Liebe Kinder!

Einer Eurer Freunde bietet Euch hier eine kleine Weihnachtsgabe, die Euch über die schönen Tage des Festes hinaus kleine häusliche Feste bereiten soll. Er belauschte gern Eure Spiele und bemerkte bei dieser Gelegenheit, wie Ihr allenthalben, in Garten und Laube, in Flur und Kammer eine kleine Schaubühne aufzuschlagen verstehtet und wie Ihr die Rollen zu Euren Spielen aus dem Thierreiche zu nehmen pfleget. Hierüber nachsinnend, fand er, daß Ihr vollkommen auf dem rechten Wege wandelt, daß Ihr in Eurem Alter dasselbe thut, was geistreiche Völker auch in ihrem Kindesalter gethan haben, daß Ihr die Thiersage, das Thiermärchen durch Eure Bühne darstellt. Für Euch ist der Mann, sowie die Frau fast nur nach dem Gewande unterschieden, aus dem großen Haufen kommt Euch, neben Vater und Mutter, höchstens noch die Zahl der Ohme und Tanten entgegen, mit welchem Ehrennamen Ihr dann all' Eure Freunde beleet.

Der Schreckliche ist bei Euch der **Wolf**, der Listige der **Fuchs**, der Treue der **Hund**, die Falsche die **Katze**, der Lustige der **Kuckuk**. Nachdem ich nun lange gelauscht habe, wie Ihr diese Thierrollen durcheinander zu flechten gewöhnt seid, versuchte ich, Euren Spielen eine gefälligere Gestalt zu geben, strebte ich, da Ihr Heimlein liebt und Heimlein sich auch dem Gedächtnisse besser einprägen, die hier folgenden Auftritte zu reimen.

Bevor Ihr an die Aufführung dieser kleinen Spiele geht, habt Ihr zwei Dinge zu berathen: die Einrichtung der Schaubühne und die Bekleidung, in welcher Ihr die verschiedenen Rollen darstellen wollt.

Was die Schaubühne betrifft, so weiß ich, daß die Bildkraft Eures Geistes Alles ersetzt, wie Ihr Eure Bühne rasch in jedem Winkel aufschlagen könnt; allein wenn Ihr einige Rücksichten nehmen wollt, wird sich Euer Spiel für die jugendlichen, ja selbst für die älteren Zuschauer, die gern noch einmal mit Euch jung werden wollen, nur um so besser machen. Wenn Ihr im Freien ein Plätzchen wählt, sei es womöglich vor einer Laube oder einem Gebüsch, aus welchem die verschiedenen Rollen hervortreten, in welches sie wieder verschwinden können. Die Bühne ist dann leicht nach vorn durch eine Reihe von Blumentöpfen oder in Ermangelung auch durch eine Lage größerer Steine von dem Zuschauerraume zu unterscheiden.

Wollt Ihr Eure Spiele in dem Zimmer aufführen, so wählet Ihr eine Stelle, wo eine Thür in's Nebenzimmer oder auf den Hausgang führt und Euch dergestalt das Auftreten und Abgehen erleichtert. Diese Thür kann zum Ueberfluß noch durch einen Windschirm (eine sogenannte spanische Wand) verdeckt werden, so daß von beiden Seiten hinter demselben hervor der Austritt ermöglicht wird. Hinter diesem Schirme kann dann auch der Zuflüsterer seine Stelle einnehmen, von da aus die Auftritte leiten und dem Gedächtnisse der verschiedenen Rollen nachhelfen. Die Bühne kann nach vorn durch einen Teppich oder durch eine Matte bezeichnet werden, so daß der Bau eines eigentlichen Bühnengerüstes, die Anbringung eines Vorhanges zum Ueberfluß gehört. Einige Blumentöpfe können den Garten, das Feld oder den Wald andeuten, je nachdem das Spiel Garten, Feld oder Wald erfordert.

Was die Bekleidung betrifft, so genügt auch hier eine kleine Andeutung, und hat Freund Süs, den Ihr Alle ja längst liebgewonnen habt, das Nöthige Euch vor's Auge gestellt.

Nach meinem Erachten muß das Gesicht stets frei bleiben, dafür können auf einem Käppchen die entsprechenden Ohren herabhängend oder gespitzt angebracht, können die Hörner auf demselben befestigt werden. So dürften sich denn schon die Zicklein, der Esel, der Hund erkennen lassen. Zum Ueberflus kann man noch an dem Beinkleide ein längeres oder kürzeres Schweifchen befestigen und so noch nachhelfen. Der Fuchs wird sich namentlich durch einen rothen buschigen Schweif und eine Pelzkappe von gleicher Farbe trefflich kundgeben. Der Wolf wird sich durch eine noch so unbedeutende Pelzverbrämung um Kopf und Hals herstellen, wie das Schaf sich durch ein noch so kleines Stück Schafspelz erkennen lassen dürfte. Was die Kleidung der Frau Nachtigall betrifft, so mag ein graues Mädchen-Köcklein aushelfen, besonders wenn man dessen Ärmel fließend weit macht oder über den Ärmeln noch eigenthümliche Ueberwürfe anbringt, daß sie Flügel vorstellen. Die Gans trägt natürlich weiße Mädchentracht, kann sich dabei noch durch rothe Schuhe auszeichnen. Die Schwalben tragen schwarze Krappen und schwarze Kleidchen mit weißen Leibchen oder mit einem weißen Brustlappchen, können sich noch ferner durch schwalbenschwanzähnliche Schleppen zu erkennen geben. Der Fink wäre durch eine graue Jacke, durch ein röthliches Wämslein vorzustellen, der Kuckuk durch einen schwarz und weiß gewürfelten Knaben-Anzug, ja es könnte derselbe, als Hansnarr der Vogelwelt, in jeder beliebigen bunten Kleidung dargestellt werden. Der Hahn kann sich durch einen Kamm auf der Mütze, durch einen Schweif im Rücken, das Huhn durch einen Kamm auf dem Häubchen kundgeben. Die Mäuschen schließlich gehen grau gekleidet, lassen lange Schweife hinter sich herschleppen.

Was die Gefänge betrifft, die in zwei Spielen angebracht sind und deren Schluß bilden, so hat unser Freund Hans D'Alquen sie also gesetzt, daß sie zweistimmig gesungen werden. Fehlen aber geübte Gesangskräfte, so können alle Stimmen, was leichter einzulernen, nur die Oberstimme singen, so muß die Begleitung die anderen Stimmen ersetzen. Wo es an Sängern, wie an Begleitung durchaus fehlen sollte, kann der Schlußgesang durch einen Reigenführer oder durch mehrere abwechselnd gesprochen werden.

Diese Anweisungen beherzigend, werdet Ihr, liebe junge Freunde, bald im Stande sein, zu Eurem, wie zu fremdem Ergötzen die vorliegenden Bühnenspiele genügend aufzuführen, und somit bleibt mir Nichts übrig, als mich Eurem geneigten Andenken zu empfehlen.

Nachrodt bei Altena, im Mai 1864.

A. W. von Buccalmaglio.