

# DAS MÄRCHEN VOM FRÖHLICHEN KÖNIG

## HOME-OFFICE TEAMEVENT HÖRSPIEL

---



### WORUM GEHT ES?

Ihr Team wird zu einer Hörspieltruppe! Inhalt ist ein Märchen, das nicht besser in die aktuelle Zeit passen könnte. Die bösen Riesen Covidian, Pestian und Grippian können nämlich nur mit fröhlichem Lachen aus dem prunkvollen Schloss vertrieben werden.

Die Entdeckungsfreude an der eigenen Stimme, aber auch der seiner Mitarbeiter, Witz und Charme der Geschichte und die stressabbauende Wirkung von Lachen (unabhängig ob das Lachen echt oder gespielt ist) machen diesen Event zu einer einzigartigen Auflockerung.

# HÖRSPIEL-VORBEREITUNG

Als Spielleiter führen Sie die Regie des Hörspiels. Sie werden der Einzige sein, der die ganze Geschichte des Hörspiels kennt. Ihre Aufgaben sind:

1. Anzahl Teilnehmer bestimmen, mit uns definieren, wie viel Persönliches (Anpassung der Namen, Ausschmückung der Geschichte mit Eigenheiten der Teilnehmer) ins Hörspiel spielen soll.
2. die Rollen zuteilen
3. die Rollenbeschriebe mit Rücksendeschluss versenden
4. das Anhören des Hörspiels planen (bspw. per Zoom-Apero, mögliche Ideen siehe Seite 5)

## 1. ANZAHL DER SPIELER

Im Märchen vom fröhlichen König gibt es fünf Rollen, die in jedem Fall mitspielen:

- |                   |              |
|-------------------|--------------|
| 1. König          | 4. Professor |
| 2. Riese Covidian | 5. Hirtin    |
| 3. Ritter         |              |

Für grössere Teams gibt es fünfzehn Zusatzrollen, welche die Geschichte weiter ausgestalten:

- |                                  |                                     |
|----------------------------------|-------------------------------------|
| 6. Königin                       | 14. Schlosswart                     |
| 7. Riese Pestian                 | 15. Riese Malarian                  |
| 8. Riese Grippian                | 16. Zweiter Knappe                  |
| 9. Prinzessin                    | 17. Zweiter wissenschaft. Assistent |
| 10. Knappe                       | 18. Zweiter Zauberlehrling          |
| 11. Wissenschaftlicher Assistent | 19. Prinz                           |
| 12. Zauberer                     | 20. Köchin                          |
| 13. Zauberlehrling               | 21. ...                             |

## 2. ROLLENZUTEILUNG

Die Geschichte ist so geschrieben, dass einige Rollen geschlechter-spezifisch geplant sind. Natürlich kann aber auch ein Mann bspw. die Königin spielen – das kann sogar recht lustig sein. Auf Wunsch können die Namen Ihren Mitarbeitern angepasst werden.

## DIE HAUPTROLLEN IM ÜBERBLICK

### König Felix

Der König ist eine allseits beliebte Respektperson.  
Er ist die Hauptfigur des Hörspiels und spricht mit 11 Sätzen am meisten von allen.

### Riese Covidian

Der grösste und gefährlichste der berühmten Riesen geht brüllend durch die Welt und zerstört gerne.

### Ritter Muskulus

Kampferprobt und mutig steht der Ritter seinem König zu Diensten.

### Professor Immerschlau

Der etwas schrullige Wissenschaftler ist ein Meister seines Fachs.

### Hirtin Esperanza

Die Heldin der Geschichte ist bescheiden, ehrlich und schlau.

## DIE ZUSATZROLLEN IM ÜBERBLICK

### Königin Amalia

Weise und gütig steht sie ihrem König zur Seite.

### Riese Pestian

Der grimmige Bruder von Covidian ist fast so erbarmungslos wie dieser, aber ein bisschen dümmer.

### Riese Grippian

Der jüngste Bruder von Covidian ist irrwitzig, schadenfreudig und laut.

### Prinzessin Seidenfein

Die liebevolle Königstochter ist der ganze Stolz ihrer Eltern und ihres Volks.

### Knappe Otto

Der Helfer des Ritter Muskulus' ist noch jung, unerfahren und etwas faul.

### Assistent Cupidi

Sein Herz gehört der Wissenschaft. Den Professor bewundert er sehr.

### Schlosswart Solus

Die gute Seele des Schlosses ist immer freundlich und helfend unterwegs.

### Zauberer Magnus

Der beste Zauberer auf der Welt: klug, überlegen, erfahren, selbstbewusst.

### Zauberlehrling Omnibus

Jung, lernbegierig und dem Zauberer Magnus ergeben.

### Assistent Cupaldi

Cupaldi ringt mit seinem Kollegen Cupidi um die Gunst des Professors.

### Zauberlehrling Fibulus

Der zweite Zauberlehrling stellt dauernd unnötige Fragen.

### Knappe Kurt

Der zweite Knappe hinkt dem Ritter und Otto immer weit hinterher.

### Riese Malarian

Der entfernter Cousin der drei Riesen sucht verzweifelt nach Anschluss.

### Prinz Vanitas

Der Königssohn kümmert sich mehr um seinen Haarschnitt als das Reich.

### Köchin Manduca

Die gutmütige Dame ist der festen Überzeugung, dass sich mit gutem Essen jedes Problem aus der Welt schaffen lässt.

...

Die Rollen sind ausbau- und erweiterbar!

### 3. ROLLENBESCHRIEBE VERSENDEN

Wir lassen Ihnen für jede Rolle einen Rollen-Kurzbeschrieb inkl. Vorgehen zukommen. Jeder Teilnehmer erhält seine persönliche Rolle und meistens 2-3 Sätze, die er oder sie per Smartphone aufnehmen und an uns schicken soll (in den Hauptrollen sind es 3-11 Sätze). Da der Aufwand gering ist, empfehlen wir eine relativ zeitnahe Deadline von bspw. 3 Tagen.

#### BEISPIEL EINES ROLLENBESCHRIEBS

## DAS MÄRCHEN VOM FRÖHLICHEN KÖNIG

### HÖRSPIEL

---

Herzlich willkommen zu unserem Hörspiel! Deine Rolle:

#### KÖNIGIN

Du bist weise und gütig und stehst stets auf der Seite deines Königs.

Bitte nimm die Sätze, die unterstrichen sind, in deiner Rolle auf (einfach mit deinem Smartphone mit der App Sprachmemos aufnehmen, dann «teilen» auswählen und per Mail versenden). Achte auf:

- unterhaltsame, etwas übertriebene Redeart, die **deiner Rolle entsprechen**
- möglichst **wenig Störgeräusche** auf der Aufnahme
- FALLS du in einem halligen Raum aufnimmst: einen Pulli über einen Stuhl hängen und direkt davor aufnehmen



Bitte sende die Tonaufnahme mit dem Betreff deiner Rolle bis spätestens am **XX.XX.2021** an [sarah.huber@sheee.ch](mailto:sarah.huber@sheee.ch).

#### DEINE SÄTZE:

*Glücklich, verliebt, schwärmend:*

- «Ja, ich ha so Freud a üsem Schlossgartä. Lueg, wie d'Blueme lüchtet!»
- Entschlossen, wehement:*
- «Wenn ned mit Schwert und au ned mit Wüsseschaft, denn mit Magie!»
- «Das müemer vo Nöchem gseh!»

#### DEINE GERÄUSCHE

- *Verschmitztes Kichern, ca. 3-6 Sekunden*
- *Gekünsteltes Lachen, ca. 3-6 Sekunden*
- *Herzhaftes Lachen, ca. 10 Sekunden*
- *Übertriebenes Kaputtlachen, ca. 10 Sekunden*

## 4. HÖRSPIEL-EVENT

Nach Erhalt aller Aufnahmen der Teilnehmer fügen wir diese im Hörspiel zusammen. Damit der „rote Faden“ überzeugt, wird die Erzählstimme von einem professionellen Sprecher im Tonstudio aufgenommen.

### IDEEN FÜR DEN SCHLUSS-EVENT

Für die meisten Teilnehmer wird das schauspielerische Sprechen eine neue Erfahrung sein, über die sie sich gerne austauschen.

Beispielsweise in 4er-Gruppen könnten die Teilnehmer aufgrund ihrer wenigen Sätze versuchen, die Geschichte in ein bis drei Sätzen zu rekonstruieren. Jede Gruppe stellt Ihre Version der Geschichte im Plenum vor, die tatsächliche wird im Anschluss gemeinsam gehört.

Natürlich ist es schön, wenn das Anhören des Hörspiels zu einem Genuss-Moment wird – ein Apero dazu, je nach Teilnehmer auch der Rolle entsprechendes Verkleiden, das Hörspiel als Geschenk per USB-Stick, ...

Es gibt viele Möglichkeiten, das Teamwerk gemeinsam zu feiern!

## CHECKLISTE

### MIND. 3 WOCHEN VOR DEM HÖRSPIEL-EVENT

- **Anzahl Teilnehmer und Terminierung** an uns kommunizieren
- **Offerte** erhalten
- Vorgehen und Geschichte mit uns **besprechen**

### 2 WOCHEN VOR DEM HÖRSPIEL-EVENT

- **Rollen** zuteilen
- Rollenbeschriebe mit Rücksendeschluss **versenden**
- **Datum für den Event** festlegen und intern kommunizieren (es sei denn, Sie möchten das Endergebnis einfach als Geschenk per USB-Stick verschicken)

### 1 WOCHE VOR DEM HÖRSPIEL-EVENT

- Hörspiel-**Event planen** (nach Ihren Vorstellungen Getränke/Snacks/Karten und Anweisungen (bspw. zum Verkleiden, Geniessen, ...) versenden)

### AM TAG DES HÖRSPIEL-EVENTS

- Sie gestalten den **Event** nach Ihren Wünschen. Das Hörspiel können Sie als MP3 abspielen (PC-Audio wird geteilt).