

Der Rattenfänger von Hameln

(1) Einst herrschte in der Stadt Hameln an der Weser große Not, weil die Ratten und Mäuse alle Vorräte auffraßen und die Bürger Hunger leiden mussten. (2) Als die hohen Ratsherren sich gar nicht mehr zu helfen wussten, kam ein fahrender Musikant in die Stadt, der versprach, die Bürger von der Plage zu befreien. Dafür stellte ihm der Bürgermeister einen
5 Beutel voll Dukaten in Aussicht. (3) Nun nahm der Fremde seine Flöte aus der Tasche und spielte eine gar seltsame, betörende Melodie. Sogleich kamen aus Häusern und Kellern, aus Scheunen und Schuppen die Mäuse und Ratten zu Hunderten und Tausenden und zogen in einer langen Reihe hinter dem Flötenspieler her. Er aber führte die Tiere zum Stadttor hinaus und in die Weser hinein, wo sie allesamt ertranken. (4) Nun erschien der Rattenfänger bei den
10 Ratsherren, um seinen versprochenen Lohn abzuholen. Sie aber gaben ihm den Beutel mit den Dukaten nicht, sondern schickten ihn einfach fort. (5) Da ging der Rattenfänger noch einmal durch die Straßen der Stadt und spielte auf seiner Flöte eine wunderbar süße Weise. Sogleich kamen alle Kinder aus den Häusern gelaufen und folgten dem Flötenspieler. Er ging mit ihnen zum Stadttor hinaus und verschwand, und keiner hat je erfahren, was aus den
15 Kindern geworden ist.

(Nach Brüder Grimm "Deutsche Sagen")

Aufgabe: Lies die Sage vom Rattenfänger und sammle Ideen, wie man diese Sage in ein musikalisches Hörspiel umsetzen könnte. Fertige einen Ideenstern an. Dazu nimmst du ein leeres Blatt Papier, schreibst „Rattenfänger-Hörspiel“ in die Mitte und alles, was dir spontan einfällt, schreibst du drum herum.

Der Rattenfänger von Hameln

(1) Einst herrschte in der Stadt Hameln an der Weser große Not, weil die Ratten und Mäuse alle Vorräte auffraßen und die Bürger Hunger leiden mussten. (2) Als die hohen Ratsherren sich gar nicht mehr zu helfen wussten, kam ein fahrender Musikant in die Stadt, der versprach, die Bürger von der Plage zu befreien. Dafür stellte ihm der Bürgermeister einen
5 Beutel voll Dukaten in Aussicht. (3) Nun nahm der Fremde seine Flöte aus der Tasche und spielte eine gar seltsame, betörende Melodie. Sogleich kamen aus Häusern und Kellern, aus Scheunen und Schuppen die Mäuse und Ratten zu Hunderten und Tausenden und zogen in einer langen Reihe hinter dem Flötenspieler her. Er aber führte die Tiere zum Stadttor hinaus und in die Weser hinein, wo sie allesamt ertranken. (4) Nun erschien der Rattenfänger bei den
10 Ratsherren, um seinen versprochenen Lohn abzuholen. Sie aber gaben ihm den Beutel mit den Dukaten nicht, sondern schickten ihn einfach fort. (5) Da ging der Rattenfänger noch einmal durch die Straßen der Stadt und spielte auf seiner Flöte eine wunderbar süße Weise. Sogleich kamen alle Kinder aus den Häusern gelaufen und folgten dem Flötenspieler. Er ging mit ihnen zum Stadttor hinaus und verschwand, und keiner hat je erfahren, was aus den
15 Kindern geworden ist.

(Nach Brüder Grimm "Deutsche Sagen")

Aufgabe: Lies die Sage vom Rattenfänger und sammle Ideen, wie man diese Sage in ein musikalisches Hörspiel umsetzen könnte. Fertige einen Ideenstern an. Dazu nimmst du ein leeres Blatt Papier, schreibst „Rattenfänger-Hörspiel“ in die Mitte und alles, was dir spontan einfällt, schreibst du drum herum.