

Szene 1: Nachts im Park:

Medium: Audio

Abspielort: Durchgang zur Schmiede

**Die Besucher stehen in Blickrichtung auf den Schmiederaum
Im Schmiederaum wird im Halbdunkel mit einem Beamer das
Schmiedefeuert animiert - inklusive Knistern**

Atmo: Pferde Getrappel Kutsche fährt über Kies

Kutscher: Hüho! Welch eine schöne Nacht. Und dieser Mond!

Papagei: Ein wunderbarer Mond! Ein grandioser Mond! Ein fürstlicher Mond!
Ha! Und ein fürstlicher Papagei!

Kutscher: Erinnerung nicht an den Fürsten!
Morgen früh will er nach Cottbus fahren! Dann muss die Kutsche bereit
stehen.

Papagei: Die Nacht wird kurz, Zeit den Kopf unter die Flügel zu stecken

Kutscher: Untersteh dich! Hilf mir auf den Weg zu achten! Wir müssen den
Jungen zurück in seine Zeit bringen.

Papagei: Ooooooskar!

Kutscher: Weck in nicht auf!

Papagei: Ooooooskar!

Kutscher: Ich bind dir gleich den Schnabel zu!

Atmo: Gewitter – es donnert

Kutscher: Auch das noch!

Atmo: Regen

Papagei: Hilfe meine Federn werden nass! Ich flüchte in die Kutsche

Kutscher: Hier geblieben! Du musst auf den Weg achten!

Papagei: Ohne Mond? Weißt du nicht, dass Papageien nachtblind sind

Atmo: lauter Donnerknall

Kutscher: Festhalten!

Atmo: Kutsche fährt auf einen Radabweiser an der Brücke, kippt, Geschrei

Papagei: Die Kutsche kippt! Hilfe meine Federn!

Kutscher: Der Junge? Wo ist der Junge? Ist dem Jungen etwas passiert?

Papagei: Und nach mir fragst du wohl gar nicht?

Kutscher: Hier ist kein Platz für Eitelkeiten.

Papagei: Sag das mal dem Fürsten!

Oskar: Wo sind wir?

Papagei: Tatatata: Er hat überlebt!

Kutscher: Auf der Reise zurück in deine Zeit

Oskar: Und hier?

Kutscher: In einer Zeit ohne Zeit.

Papagei: Alles ist möglich

Kutscher: Das ist der Park des Fürsten Pückler

Papagei: Meine Damen und Herren! Sehen sie hier diesen wunderschönen Park, die kunstvoll gepflanzten Baumgruppen, das Schloss des Fürsten, daneben seinen Marstall mit dem schönen Innenhof, folgen Sie mir...

Kutscher: Genug geplappert! Wir müssen die Kutsche auf den Weg schieben! Kannst du mir helfen Oskar?

Papagei: Und eins, und zwei, und drei!

Atmo: Kutscher schnauft, Pferd wiehert

Kutscher: Oh Gott! Das Rad ist kaputt, den Metallreifen hat es vom Holz gedrückt.

Oskar: Gibt es kein Ersatzrad? Ich meine im Kofferraum?

Papagei: Im Kofferraum??? Der Herr ist in einer Kutsche gereist!

Oskar: Und nun?

Kutscher: Jetzt hilft uns nur Gott.

Papagei: Oder ein Schmied.

Kutscher: Der Schmied? Keine schlechte Idee.

Oskar: Aber schläft der nicht schon? Es ist doch Nacht?

Kutscher: Wer für den Fürsten arbeitet schläft nie.

Papagei: 19 Stunden am Tag muss der schufteln. Von vier Uhr in der Früh bis nachts 11 Uhr.

Oskar: Ohne Pause?

Papagei: Ach, der Herr wünscht eine Pause? Frühstückspause. Mittagspause, Feierabend? Aus welchem Jahrhundert kommst du denn?

Kutscher: Siehst du das Licht hinter den Bäumen? Das ist die Parkschmiede. Lasst uns die Kutsche mit einem Baumstumpf abstützen. Geschafft! Wenigstens hat es aufgehört zu regnen. Der Mond kommt uns zu Hilfe

Oskar: Wie in einem Gruselfilm

Atmo: Käuzchen schreit

Kutscher: Siehst du den Nebel auf den Wiesen, nachts gehört der Park ganz der Natur

Papagei: Welch ein liebliches Klopfen erreicht meine Papageien-Ohren

Atmo: lauter werdendes Hämmern
Kutscher klopft dreimal an die Tür.

Papagei: Lauter! Der Schmied ist schwerhörig!

Atmo: Klopfen hört auf, Tür geht auf

Schmied: Von wegen! Ich stopf dir gleich deine Papageien-Ohren!

Was wollt ihr? Es ist gleich Feierabend und die Nacht ist kurz. Vier Uhr in der Früh muss ich wieder am Amboss stehen.

Papagei: Ich würde mir gern meine Federn trocknen. Brrrrr!

Schmied: (knurrt) Na, gut. Aber nur weil der Junge dabei ist. Setzt euch ans Feuer!

Was ist? Wollt ihr warten bis sich Pfützen bilden?

Immer den Feuerschein nach!

Szene 2: Schmiede innen

Medium: Audio

**Abspielort: Die Besucher stehen vor dem Schmiedefeuer
Das Schmiedefeuer wird mit einem Beamer animiert**

Oskar: Darf ich mich hier auf den Holzklotz setzen?

Schmied: Aber immer schön Abstand zum Feuer halten.
Was macht ihr so spät im Park?

Kutscher: Wir waren dabei den Jungen nach Hause zu bringen.

Schmied: Ach, ich dachte das ist mein neuer Lehrling. Wie heißt du?

Oskar: Oskar.

Schmied: Oskar der Schmied, das passt gut!
Siehst du die Liste hier? Das muss bis morgen alles erledigt sein und ich bin immer noch nicht fertig mit der Arbeit:
Für das Schloss eine Gardinenstange, fünf Wandhaken und ein Torf-Rost für den Kamin
Für den Marstall vier Hufeisen, zwanzig Nägel und vier Ringe für die Flankierbäume
Für die Ökonomie eine Pfanne und eine Zaunspitze
Und für die Gärtnerei eine Hacke und eine Axt

Papagei: Du hast den Wagenradabweiser vergessen!

Schmied: Welchen Wagenradabweiser?

Kutscher: Nun ja, wir haben da ein Problem.

Papagei: Was heißt **e i n** Problem?

Schmied: Was gibt's denn noch?

Papagei: Es ist groß, rund, hat Speichen und einen Eisenrand.

Schmied: Das Rad??!!

Papagei: Volltreffer!

Kutscher: Wir sind an der Brücke hängengeblieben und der Ring hat sich gelöst.

Schmied: Das kann ich nächste Woche mit auf die Liste nehmen.

Kutscher: Nächste Woche? Um Himmelswillen! Der Fürst will morgen früh nach Cottbus reisen!

Schmied: Was interessiert mich der Pückler.
Nur fünf Stunden Schlaf bei dieser Schinderei!
Willst du meinen Vertrag sehen? 50 Taler Pacht muss ich zahlen.
Vierteljährlich zu Ostern, Johanni, Michaeli und Weihnachten.
6 Silbergroschen gibt's für ein Hufeisen. Weißt du, wie ich schuftet
muss, bis ich überhaupt die Pacht verdient habe?
Und geht etwas kaputt, muss ich es ersetzen: Das heißt dann im Vertrag
wohl formuliert. „Alle anfallenden Arbeiten hat der Pächter selbst zu
tragen.“

Papagei: Pst! Der Fürst schleicht manchmal nachts durch den Park.

Schmied: Soll er's ruhig hören.

Papagei: Wird in deinem Vertrag nicht moralischer Lebenswandel gefordert?
„Gefälliges und zuvorkommendes Benehmen gegen alle fürstlichen

Leute, die in Angelegenheit seiner Durchlaucht mit ihm in Berührung kommen?“

Kutscher: Und willst du wissen, was in meinem Vertrag steht: Allzeit den Fürsten zu fahren, wohin er will!

Papagei: Die schwebende Kutsche mit fehlendem Rad!

Kutscher: Ich lass mir gleich eine Klammer für deinen Schnabel schmieden

Schmied: Seit Wochen warte ich auf einen Lehrling. Ich weiß nicht, wie ich die Arbeit allein schaffen soll. Also Oskar, das Angebot steht: Bleibst du 3 Jahre bekommst du ein eigenes Bett, bei fünf Jahren, ist Kost und Logis frei.

Oskar: Aber ich muss doch zur Schule gehen

Schmied: Ach, was, bei mir lernst du alles, was du zum Leben brauchst. Schmied ist ein alter ehrwürdiger Beruf.

Wieland: Einer der ältesten Berufe der Menschheitsgeschichte, das kann ich bezeugen. Habt ihr noch Platz am Feuer?

Kutscher: Ich steh gerade auf, ich muss das Rad holen

Papagei: (flüstert) Der geheimnisvolle Fremde hat sich einfach hier herein geschlichen...

Schmied: ...und nimm diesen vorlauten Vogel mit.

Oskar: Kann ich auch mitkommen?

Schmied: Der Junge bleibt hier. Der kann mir zur Hand gehen.

Wieland: Wenn Ihr wollt, kann ich auch helfen!

Schmied: Wer seid Ihr?

Wieland: Nenn mich Wieland. Wieland den Schmied.

Schmied: Hast du Ahnung?

Wieland: Das kann man wohl sagen.

Schmied: Na, dann an die Arbeit!

Oskar: Und was machen wir zuerst?

Schmied: Was braucht der Schmied, um das Eisen zum Glühen zu bringen?

Oskar: Feuer?

Schmied: Genau!

Wieland: Weißt du eigentlich, wie das Feuer auf die Erde kam?
Prometheus brachte es den Menschen.

Oskar: Pro...Pro ...Prometheus?

Wieland: Prometheus war ein mächtiger griechischer Gott in Menschengestalt. Er bedauerte, dass es nach der Erschaffung, niemanden gab, der die wunderschöne Natur bewundern konnte. Da hatte er eine Idee: Er nahm Ton und formte daraus kleine Menschen. Athene, die Göttin der Weisheit half ihm und hauchte diesen Menschen Leben ein. Prometheus brachte ihnen nun bei, Häuser zu bauen und Heilkräuter zu mischen, er lehrte sie Schreiben, Rechnen und Kunst. Doch dann kam

es zum Streit zwischen Prometheus und den anderen Göttern und sie beschlossen, den Menschen das Feuer zu verweigern. Trotzdem nahm Prometheus den langen Stängel eines Riesenfenchels, zündete ihn an der Sonne an und brachte so das Feuer auf die Erde.

Der Göttervater Zeus war darüber erzürnt und ließ ihn als Strafe für sein eigenmächtiges Handeln an einen Felsen ketten. Und auch die neugeschaffenen Menschen wurden bestraft. Ihnen sandten die Götter die wunderschöne und geheimnisvolle Pandora, die in einer Büchse das Verderben auf die Erde brachte. All die schlechten Dinge, wie Krankheiten, Missgunst, Neid....

Schmied: Aber das Feuer ist den Menschen erhalten geblieben

Oskar: Ich habe gelernt, dass das Feuer durch Vulkane und Gewitter entstanden ist.

Wieland: Jaaaa, so könnte es gewesen sein.

Szene 3: Schmiede innen

Medium: Audio

**Abspielort: Die Besucher stehen vor dem Schiedefeu
Die Aschgrube – genannt „Fuchs“ wird angestrahlt**

Schmied: Genug geschwätzt. Oskar! Du reinigst die Feuerstelle!. Asche und Schlacke aus der Kuhle und auch den Fuchs saubermachen.

Oskar: In den Fuchs??? Gibt es hier in der Schmiede einen Fuchs?

Schmied: Das einzige Tier, das hier lebt ist die Schmiede-Maus. Siehst du sie dort über den Amboss huschen?

Der Fuchs, das ist der Name für das Loch neben der Feuerstelle. Dort sammelt sich der Aschestaub aus der Esse. Der Fuchs muss immer frei sein für die Luftzufuhr. Dort rechts! Rechts unten im Boden.

Atmo: Feuerstelle auskratzen

Oskar: Puh, das staubt.

Schmied: Jetzt schieben wir neue Kohle in die Kuhle.

Wieland: Zum Schmieden wird Steinkohle genommen oder Koks. Die glänzenden Stücke sind Steinkohle, die matten Stücke Koks.

Oskar: Ich kenne nur Holzkohle

Wieland: Holzkohle würde auch gehen, das ergibt eine ruhige Flamme. Mancher Schmied baut sich sogar selbst einen Meiler und spart so die Silberroschen für die Kohle.

Schmied: Ein Meiler sieht aus wie ein Zelt aus Baumstämmen. Über das Holz legt man Erde und Torf und durch einen Kanal wird das Holz unter der Erde angezündet. Es schwelt einige Tage und am Ende haben wir Holzkohle.

Oskar: Wir kaufen die Holzkohle im Baumarkt.

Schmied: Im Baumarkt? Was ist denn das?

Oskar: Na, der Baumarkt, wo man auch Werkzeug kaufen kann.

Schmied: Werkzeug kaufen? Ein ordentlicher Schmied, stellt sein Werkzeug selbst her. Wart ab, ich werde es dir gleich zeigen. Zuerst aber müssen wir das Feuer anzünden. Dazu brauch ich eine Handvoll Holzspäne. Sie liegen hier unten in einem Sack.
So und jetzt anzünden!

Wieland: Auch das Anzünden hat eine Geschichte, denn nicht immer steht Prometheus mit seinem Riesenfenchel bereit. Um einen Funken zu erzeugen kann man zum Beispiel einen Holzstab zwischen seinen Händen in einer Vertiefung aus Holz schnell hin und her drehen, nach einiger Zeit verkohlt dieses Holz und beginnt zu schwelen.
Das ist sehr mühsam und so war die Entdeckung von Feuersteinen eine große Erleichterung. Aneinander geschlagen erzeugen sie Funken.

Oskar: Gibt's denn keine Streichhölzer?

Wieland: Das Sicherheitszündholz wurde 1848 durch Rudolf Christian Boettger entwickelt

Atmo: Anzünden

Schmied: So und jetzt geh an den Blasebalg Oskar!

Oskar: Und was muss ich tun?

Schmied: Ziehen, lockerlassen, wieder ziehen...

Oskar: Ich komm nicht ran.

Schmied: So einen kleinen Lehrling hatte ich ja noch nie. Nimm die Fußbank. So und jetzt ziehen....

Atmo: Blasebalg

Schmied: Nicht nachlassen. Erst Luft ansaugen, dann raus lassen!
Sehr schön! Siehst du wie das Feuer brennt.

Oskar: Warum knistert es nicht?

Schmied: Weil nur Holz laut knistert. In den Holzporen ist Wasser eingeschlossen und wenn es verdunstet, knackt es.
Einige Minuten braucht das Feuer noch, bis die Kohle richtig glüht.
Setz dich noch einen Moment auf den Holzklotz, Oskar!

Wieland: Und gefällt es dir? Schmied ist ein ehrwürdiger Beruf, einer der ältesten der Menschheitsgeschichte.
Ohne Schmied keine Kessel über dem Feuer, keine Geräte zur Bearbeitung der Äcker, kein Torf-Rost für den Kamin, keinen Eisenzaun, kein Werkzeug, keine Nägel, keine Metallkunst, und auch kein Messer, um das Brot zu schneiden. Und was wäre ein Pferd ohne Hufeisen? Wir leben nicht in der Prarie!
Und schließlich ohne Schmied keine Ritterrüstung, kein Schild, kein Schwert...

Schmied: Darauf hätte ich allerdings verzichten könnten. Lasst uns lieber eine Zange schmieden.
Dazu nehmen wir ein Stück Eisen, halten es mit einer anderen Zange ins Feuer und warten, dass es zu glühen beginnt. Zieh dir schon mal die Handschuhe an Oskar.

Oskar: Die gehen mir ja fast bis zum Ellenbogen.

Wieland: Lass ihn! Ich mach das.

Schmied: Na, da habe ich ja gleich zwei Eisen im Feuer.

Wieland: Weißt du eigentlich woher dieser Spruch kommt?
Der Schmied kann nur an einem glühenden Eisen arbeiten. Sobald es abkühlt, kann er es nicht mehr verformen. Deshalb muss er es immer wieder in das Feuer zurück legen und zum Glühen bringen. Während er an einem Werkstück arbeitet, kann das andere in der Zwischenzeit im Feuer liegen. So entsteh keine Pause.

Schmied: Hier ist das erste Eisen. Ich möchte trotzdem, dass der Junge mir hilft. Er soll es als Zuschläger probieren.

Oskar: Ich soll zuschlagen?

Schmied: Na, auf das Eisen! Nimm den Hammer!

Oskar: Ist der schwer...!

Schmied: Das muss er, sonst könntest du das Eisen nicht verformen. Wenn es soweit ist, gebe ich dir ein Zeichen.

Wieland: Die Schmiede haben eine eigene Sprache. Weil es oft in der Schmiede laut ist, geben sie sich das Zeichen mit dem Hammer. „Du sollst sofort kommen“ klingt dann so:

Atmo: Schmied schlägt den Rhythmus auf den Amboss

Wieland: „Wir sind fertig und du kannst gehen“ - so:

Atmo: Schmied wischt mit dem Hammer über den Amboss

Schmied: Es ist soweit.

Atmo: schlägt das Zeichen

Schmied: Und nun abwechselnd auf das Eisen schlagen!

Atmo: abwechselnd schlagen

Schmied: Nicht schlecht für deine dünnen Ärmchen.
Bevor wir weiter arbeiten können, muss ich das Eisen erst noch mal in die Glut legen. Es geht gleich weiter.
Wir „Strecken das Eisen“ durch unsere Hammerschläge. Dadurch wird es dünner und länger.
So es glüht wieder. Und nun noch einmal!

Atmo: Schlagen auf das Eisen

Schmied: Hörst du wie sich der Ton verändert?
Bei einem heißen Eisen klingt er dumpf.
Kühlt das Eisen ab, wird er hell

Atmo: Schläge auf heißes und kaltes Eisen

Schmied: So, das erste Teil ist fertig. Weißt du wie das bei einer Zange heißt?

Oskar: Hmmm...

Schmied: Du hast es an deinen Beinen. Den Ober- und den Unter...

Oskar: Schenkel

Schmied: Richtig!

Und jetzt schlage ich mit einem Dorn ein Loch in den Stahl, durch das später die Niete kommt. Man nennt das „Aufdornen“.

Atmo: Schlagen

Schmied: Als nächstes kommt der Kopf. Dazu lege ich das heiße Eisen an das Rundhorn – und biege es durch Schlagen mit dem Hammer. So entsteht der Zangenkopf. Das ist der Teil der Zange, mit dem sie „zubeißen“ kann. Diese Fähigkeit hat ihr auch ihren Namen gegeben. Denn übersetzt aus dem Griechischen heißt die Zange „Beißerin“.

Wieland: Die Zange gilt als Attribut des griechischen Feuergottes Hephaistos. Er ist der Gott der Schmiedekunst und der einzige Handarbeiter unter den 12 olympischen Gottheiten.

Gezeugt wurde er wahrscheinlich von Zeus und Hera. Doch als er zur Welt kam befand seine Mutter, er sei zu hässlich und schleuderte ihn vom Olymp. Nahe der Insel Lemnos fiel er in den Okeanos, das ist der Strom, der die Welt umfließt. Zwei Meernymphen retteten ihn, pflegten ihn gesund. Und sie lehrten ihn auch die Schmiedekunst. Als Dank fertigte er für sie Schmuck an.

Doch seinen Sturz konnte er nie vergessen, denn er war seither lahm und ist als hinkender Schmied in die Geschichte eingegangen.

Berühmte Werke des hinkenden Schmieds sind zum Beispiel:

Das Zepter und der Donnerkeil für Zeus

Den Dreizack für den Meeresherrn Poseidon.

Und auch die Ketten mit denen Prometheus – du erinnerst dich – der Mann der den Menschen das Feuer auf die Erde brachte, - und an den Felsen gefesselt wurde

Oskar: Woher weißt du das alles

Wieland: Das erzähle ich dir später. Hörst du nicht, der Schmied ruft!

Atmo: Schmieds schlägt den Ruf

Schmied: Was schwätzt ihr da herum. Jetzt habe ich den zweiten Schenkel ganz allein machen müssen.

Und nun, als letztes, kommt die Niete an die Reihe, die beide Teile zusammenhält. Dazu nehme ich ein glühendes Stück Rundstahl und stecke es durch das Loch, dass ich in die beiden Schenkel geschlagen habe. Und nun kräftig schlagen.

Siehst du, jetzt sind die beiden Schenkel der Zange miteinander verbunden und sie kann „zubeißen“.

Das ist dein erstes Werkzeug Oskar.

Wieland: Na, Oskar und ihr neugierigen Museumsbesucher, habt ihr euch gemerkt wie die Arbeitsgänge heißen mit denen der Schmied das heiße Eisen verformt?

Strecken, Stauchen, Biegen!

Schaut auf den Monitor, dort könnt ihr alles noch einmal sehn.

Medium: Video

Abspielort: Monitor

Die Besucher stehen in Blickrichtung auf den Monitor, der an der Wand neben der Eingangstür zur Schmiede hängt.

Die Audiospur wird über Bose-Stereo Boxen abgespielt, damit ein authentisches Raumgefühl entsteht.

Text für Animation gesprochen vom Schmied:

Drei wichtige Dinge braucht der Schmied in seiner Werkstatt

Eine Feuerstelle

Einen Amboss

Und Werkzeug

Zu Beginn seiner Arbeit reinigt der Schmied zuerst die Feuerstelle

Dann füllt der Schmied frische Kohle in die Feuerschüssel

Wir unterscheiden

Steinkohle und Koks – auch Holzkohle ist möglich

Zum Anzünden benutzt der Schmied Hobelspäne oder Holzwolle

Das Feuer entfachen kann er mit Streichhölzern, Feuersteinen oder durch schnelles Reiben von Holz.

Damit das Feuer richtig brennt, braucht er einen Blasebalg

In der heutigen Zeit hat das Schmiedefeuer einen elektrischen Rauchabzug

Brennt das Feuer kann der Schmied seiner Arbeit beginnen

Die drei Arbeitsschritte in der Schmiede sind:

Strecken

Stauchen

Biegen

Sein Werkzeug stellt der Schmied selbst her zum Beispiel eine Zange

Dazu wird Eisen erhitzt

Beim Herstellen des Zangenschenkels streckt der Schmied das Eisen

Formt er den Zangenkopf – biegt er es.

Am Ende fügt er die beiden Zangenschenkel durch eine Niete zusammen.

Nun ist die Beißerin fertig.

Szene 4: Schmiede innen

Medium: Audio

Abspielort: Die Besucher stehen vor dem Schmiedefeu

Schmied: Mein Gott, das Feuer ist kurz vor dem Erlöschen. Ich muss Kohle nachlegen!

Kann jemand mal den Blasebalg bedienen.

Ja, du! Hey, ich meine dich!

An dieser Stelle besteht die Möglichkeit, dass die Kinder den Blasebalg (unter Aufsicht) bedienen

Atmo: Der Schmied schlägt auf dem Amboss das Zeichen, um den Gesellen zu rufen

Schmied: Wo bleibt ihr denn? Ich rufe und rufe...

Oskar: Ich habe mir gerade das Werkzeug an den Wänden angesehen. So viele Zangen...

Schmied: Jedes Werkstück braucht eine besondere Zange. Es gibt Flachzangen, Kneifzangen, Zangen für den Hufbeschlag

Papagei: Grillzangen, Spaghettizangen, Zuckerzangen...

Schmied: Ich dachte schon mir wird langweilig.

Kutscher: Da sind wir wieder. Und wir haben noch jemanden mitgebracht.

Atmo: Pferd wiehert

Schmied: Wozu brauchen wir das Pferd?

Papagei: Sagen wir eher das Pferd braucht uns.

Kutscher: Nun ja, es hat bei dem Unfall ein Hufeisen verloren.

Schmied: Und das soll ich jetzt auch noch schmieden?

Papagei: Wenn der Herr so freundlich wäre!

Oskar: Weshalb braucht eigentlich ein Pferd Hufeisen?

Kutscher: Du hast doch auch Schuhe an den Füßen. Stell dir vor, deine Zehennägel würden nach unten zeigen und du müsstest darauf laufen. Auf weichem Gras wäre das vielleicht noch möglich, aber auf Stein wäre die Hornschicht bald abgenutzt.

Wieland: Bereits in der Antike suchten die Menschen nach einem Schutz für die Hufe ihrer Pferde.
Die Ägypter flochten Sandalen aus Bast, die sie mit Stricken an die Pferdebeine banden. Im alten Rom gab es bereits einen Hufschutz aus Bronze oder Eisen, der allerdings mit Lederriemchen festgebunden werden musste und oft verloren ging. Das genagelte Hufeisen im heutigen Sinne wurde, wie Funde belegen, wahrscheinlich im frühen Mittelalter entwickelt.

Oskar: Das Hufeisen ist an dem Fuß festgenagelt? Tut das dem Pferd nicht weh?

Kutscher: Tut es dir weh, wenn du dir die Nägel schneidest?

Schmied: Wo fehlt das Eisen, hinten oder vorn?

Kutscher: Hinten links

Schmied: Lass mich nach der Größe sehen.

Oskar: Ist das nicht für jedes Pferd gleich?

Kutscher: Die Menschen haben doch auch Schuhgrößen.

Schmied: Auch die Form der Vorderhufe und Hinterhufe unterscheiden sich. Vorn sind die Hufe kreisrund und hinten spitzrund. Wenn du ein Hufeisen findest, kannst du erkennen, an welchem Hufpaar es ein Pferd verloren hat.

Oskar: Stimmt es eigentlich, dass Hufeisen Glück bringen?

Schmied: Da musst du Wieland fragen!

Wieland: Dem Hufeisen werden Zauberkräfte nachgesagt. Es mache unverwundbar und schütze gegen böse Geister. Deshalb wurden früher Hufeisen mit der Öffnung nach unten über den Türen angebracht, weil man glaubte, dass weder der Teufel noch böse Geister unter einem Eisenbogen hindurchgehen konnten. Auch dachte man, Hexen würden sich vor Pferden fürchten und deshalb auf einem Besen durch die Luft schwebten. Auf dem Sargdeckel hingerichteter Hexen nagelte man vorsichtshalber ein Hufeisen, um so ihre Auferstehung zu verhindern.

Oskar: Meine Großmutter sagt, man muss das Hufeisen mit der Öffnung nach oben aufhängen, weil sonst das Glück herausfällt

Papagei: Die einen sagen so, die anderen sagen so....

Wieland: Das muss jeder für sich entscheiden. Mit der Öffnung nach oben könnte es auch die Hörner des Teufels darstellen. Andererseits könnte es für einen Brunnen oder eine Pforte stehen, durch die das Glück eintreten kann. Glaubt man dieser Deutung, dann würde, wenn man es mit der Öffnung nach unten hängt, das Glück herausfallen.

Ach und nur selbstgefundene Hufeisen bringen Glück

Schmied: Und selbst geschmiedete auch! An die Arbeit! Das Eisen glüht schon im Feuer! Oskar nimm den Hammer!
Für ein Hufeisen nehmen wir ein Stück Flachstahl und formen daraus das halbrunde Eisen.

Atmo: Schlagen

Schmied: Und noch ein kleiner Schlag, Oskar!
So könnte es passen. Jetzt müssen wir noch mit dem Falzhammer, einen kleinen Rand schmieden, damit das Hufeisen besser Halt findet.
Sehr schön!
Nun kommen die Nagellöcher. Auf jeder Seite fünf.

Atmo: Schlägt mit dem Dorn die Löcher

Schmied: Eins, zwei, drei, vier, fünf...

Wieland: Ich bereite schon einmal den Huf vor.

Kutscher: Ich helfe dir und halte das Pferd fest!

Atmo: Pferd wiehert

Kutscher: Ruhig! Ganz ruhig!

Wieland: Wir müssen den Huf mit dem Messer noch etwas ausschneiden und mit einer Raspel glätten

Papagei: Hu, Pferdefuß-Pflege

Kutscher: Ich lass dir gleich die Krallen beschlagen.

Schmied: Seid ihr soweit für eine erste Anprobe?

Oskar: Aber das Hufeisen ist ja noch heiß?

Schmied: Das Pferd spürt nichts, da musst du dir keine Sorgen machen. Durch die Wärme werden kleine Unebenheiten geglättet und das Hufeisen passt besser. Außerdem hinterlässt es einen Abdruck und ich kann sehen, ob die Nagellöcher richtig sitzen.
Ach, die Nägel! Die müssen wir ja auch noch schmieden!

Oskar: Nägel schmieden?

Schmied: Ja, glaubst du, die kaufen wir in deinem...wie hieß das doch gleich?

Papagei: Baumarkt!

Schmied: Komm her, ich zeig's dir!
Zuerst bringen wir ein Stück Rundstahl zum Glühen. Dann schmieden wir auf dem Amboss die Spitze.... Und trennen nun mit der Schrote die Länge des Nagels vom großen Stück ab.So!
Und was fehlt noch?
Was hast du auf deinen Schultern?

Oskar: Einen Kopf.

Schmied: Auch der Nagel hat einen Kopf, sonst wäre es ja ein Stift und das Hufeisen würde durch die Löcher rutschen.
Siehst du, wir stecken den Stift in ein Locheisen und schmieden den Kopf.
Fertig! Jetzt können wir das Pferd beschlagen.
Hast du dir alles gemerkt?
Wenn du willst, kannst du es dir noch einmal auf den Monitor ansehen.

Medium: Video

Abspielort: Monitor

Die Besucher stehen in Blickrichtung auf den Monitor, der an der Wand neben der Eingangstür zur Schmiede hängt.

Die Audiospur wird über Bose-Stereo Boxen abgespielt, damit ein authentisches Raumgefühl entsteht.

Text für Animation gesprochen vom Schmied:

Will der Schmied ein Hufeisen schmieden braucht er:

Ein Stück Flachstahl

Einen Hammer

Eine Zange

Und einen Falzhammer

Glüht das Eisen formt er daraus ein halbrundes Eisen

Mit dem Falzhammer schlägt er einen Rand

Nun kommen die Löcher für die Nägel

Die Nägel stellt der Schmied selbst her

Dazu nimmt er ein Stück Rundstahl und schmiedet eine Spitze

Mit der Schrote trennt der Schmied ein Stück von dem Rundeisen ab.

Je nachdem wie lang der Nagel sein soll

Zum Schluss schmiedet er den Nagelkopf

Fertig!

Szene 5: Schmiede innen

Medium: Audio

Abspielort: Die Besucher stehen vor dem Schmiedefeuer

Schmied: Oskar?

Atmo: schlägt den Schmiederuf

Schmied: Sag dem Kutscher, er soll das Rad bringen!

Kutscher: Hier ist das Holzrad. Und hier ist der Metallreifen, leider etwas verbogen.

Schmied: Das habt hier ja sauber hinbekommen!

Papagei: Immerhin ist es nicht zerbrochen.

Schmied: Dann hätte wenigstens der Zimmermann auch was zu tun.
Der Eisenreifen ist nicht mehr zu gebrauchen. Ich muss einen neuen schmieden.
Legt das Rad hier auf diese Holzböcke. Ich muss den Umfang ausmessen.

Oskar: Was ist das?

Schmied: Das ist mein Messrad. Ich mache mir hier einen Kreidestrich und dann rolle ich einmal mit dem kleinen Rad um das große Rad herum und merke mir, wie viele Male es sich dreht. Daraus ergibt sich die Länge für mein Eisen.
Eins, zwei, drei, vier....

Wieland: Das Rad gehört zu den herausragenden Erfindungen in der Menschheitsgeschichte. Wann es genau erfunden wurde weiß niemand genau - vermutlich vor 5500 Jahren an mehreren Orten gleichzeitig.

Das Rad ermöglichte den Transport großer Lasten. Zuvor mussten die Menschen zum Beispiel große Steinbrocken vor sich herschieben oder an Seilen hinter sich herziehen. Die ersten Transportmittel waren Schlitten. Später wurden Baumstämme untergelegt und die Steine darüber geschoben. Die ersten Räder wurden aus Baumscheiben hergestellt, doch die Karren mit Rädern aus vollem Holz ließen sich schwer schieben und so wurde das Speichenrad erfunden. Die Lauffläche wurde zuerst mit Lederstreifen dann mit Eisenreifen beschlagen.

Oskar: Mein Fahrrad hat Gummireifen

Schmied: Gummireifen? Die gibt's hier nicht. Hier gibt's nur Eisen.

Wieland: Ich glaube, sie sind soeben in Amerika zum Patent angemeldet worden.

Schmied: Und was nutzt mir das? Hilf mir lieber den Ring zu schmieden. Dafür ist der Junge zu schwach.

Atmo: Schmieden

Schmied: Wenn der Reifen fertig ist, werde ich ihn noch härten.

Oskar: Was ist das für eine Flüssigkeit?

Schmied: Das ist mein Geheimnis.

Atmo: Zischen

Wieland: Jeder Schmied sammelt die Erfahrungswerte seiner Arbeit. Manche setzen dem Wasser Seifenlauge zu, andere Öl, andere Glycerin. Jedoch wird niemand einem anderen etwas verraten. Dieses Geheimnis gibt der Schmied nur an seinen Sohn weiter.

Schmied: Wenn ich nur einen hätte! Willst du nicht hier bleiben Oskar? Ich verrate dir auch mein Geheimnis.

Oskar: Danke! Aber möchte doch lieber wieder zurück in meine Zeit.

Schmied: Schade! Ich habe mich schon fast an dich gewöhnt.

Kutscher: Lass uns den Reifen aufziehen! Bald ist es Morgen und die Kutsche muss bei dem Fürsten vor der Tür stehen.

Papagei: Sonst wird der Fürst sehr ungemütlich!

Schmied: Also auf geht's! Jeder nimmt eine Zange! Wir setzen den Reifen auf das Holzrad. Oskar, du nimmst die Gießkanne und löschst sobald das Holz anfängt zu qualmen.

Papagei: Achtung! Fertig! Los!

Atmo: Kutscher, Schmied und Wieland heben den Reifen auf das Rad

Papagei: Achtung! Oskar es qualmt! Löschezug marsch!

Atmo: Zischen, Hammerschläge

Schmied: Perfekt!
Jetzt fehlen nur noch die Nägel

Atmo: Schlägt die Nägel ein

Schmied: Hast du alles genau gesehen? Wenn nicht, schau auf den Monitor

Medium: Video

Abspielort: Monitor

Die Besucher stehen in Blickrichtung auf den Monitor, der an der Wand neben der Eingangstür zur Schmiede hängt.

Die Audiospur wird über Bose-Stereo Boxen abgespielt, damit ein authentisches Raumgefühl entsteht.

Text für Animation gesprochen vom Schmied:

Schmied: Um den Eisenring für das Wagenrad zu schmieden braucht der Schmied Hilfe

Zuerst wird der Umfang mit einem kleinen Messrad ausgemessen.

Obacht! Bitte nicht verzählen

Dann wird der Eisenstreifen abgemessen und Stück für Stück im Feuer erwärmt.

Ist er fertig, kommt der schwierigste Teil. Der Reifen wird an das Holzrad angepasst.

Auch da müssen alle mit helfen.

Wenn's qualmt und das Holz verkohlt, wird sofort gelöscht

Am Ende wird der Metallreifen mit Nägel, die der Schmied selbst geschmiedet hat, auf das Holz genagelt.

Dann ist das Rad fertig!

Szene 5: Schmiede innen

Medium: Audio

Abspielort: Die Besucher stehen vor einer Tür, auf die lebensgroß das Bild Wielands gemalt ist – das Bild wird angestrahlt

Schmied: Na dann Kutscher, gute Reise!

Kutscher: Wo ist eigentlich Wieland?

Papagei: Der hat sich davon geschlichen. Dort drüben durch diese Tür.

Oskar: Wer war das eigentlich?

Schmied: Wieland? Das ist der Urschmied. Kennst du die Sage nicht? Das ist jetzt aber wirklich die letzte Geschichte.

Kutscher: Wieland der Schmied wurde als Sohn des Riesen Wate und einer Meerjungfrau geboren. Sein Vater gab ihn in die Lehre zu einem Schmied. Doch oft gab es Streit mit den anderen Lehrlingen und Wieland wurde verprügelt. Er flüchtete zu den Zwergen, die ihm ihre Schmiedekünste beibrachten und bald galt Wieland als einer der besten Schmiede im ganzen Land.

Gemeinsam mit seinen beiden Brüdern wohnte er an einem See, sie ernährten sich vom Fischfang und der Jagd. Eines Tages beobachteten sie wie sich drei Schwäne am Ufer ihres Federkleides entledigten und zu drei wunderschönen Jungfrauen wurden. Heimlich nahmen die drei Männer die Federkleider, um zu verhindern, dass sich die drei Frauen zurück in ihre tierische Gestalt verwandeln konnten.

Sieben Jahre lang lebten die drei Paare in großem Glück. Doch die Männer ahnten nicht, wie sehr sich die Frauen ihre alte Gestalt zurückwünschten. Eines Tages schenkte Wielands Weib, ihrem Mann einen kostbaren Ring - als Symbol der ewigen Liebe. Doch als Wieland mit seinen Brüdern am nächsten Tag von der Jagd heimkehrte, waren

die drei Frauen spurlos verschwunden. Sie hatten die versteckten Federhemden gefunden und waren davongeflogen. Seine Brüder verließen den See, aber Wieland blieb, weil er der Kraft des Ringes vertraute.

Doch Nidung, der König der Njaren, der von Wielands besonderen Fähigkeiten als Schmied gehört hatte, ließ ihn gefangen nehmen, stahl ihm den Ring und schenkte ihn seiner Tochter. Dann zerschnitt er Wieland die Sehnen seiner Beine, damit der nicht flüchten konnte. Auf einer einsamen Insel musste Wieland für den König arbeiten. Heimlich schmiedete er sich ein Federkleid, mit dem er davon fliegen konnte. Dabei beobachteten ihn die beiden Söhne des Königs. Nun sah Wieland den Zeitpunkt für seine Rache gekommen und erschlug die Jungen.

Zur gleichen Zeit zerbrach der Ring, den der König Wieland gestohlen und seiner Tochter gegeben hatte. Die Tochter selbst brachte ihn auf die Insel. Wieland war freundlich schmiedete den Ring neu, gab aber der Tochter des Königs einen Zaubertrunk, damit sie heimlich mit ihm den Bund der Ehe einging. Damit war seine Rache vollendet.

In seinem geschmiedeten Federkleid flog Wieland zur Burg des Königs. Er ließ den König schwören „dass weder Wielands Weib noch seinem Kind ein Leid geschehe dürfe!“

Dann erzählte ihm Wieland, dass die Königssöhne tot waren und die Königstochter ein Kind von Wieland erwartete.

Der König war außer sich und richtete seine Waffe gegen den Schmied, doch der hob sich in die Lüfte und flog davon.

Wenige Monate später wurde Wielands Sohn geboren. Als er ein junger Mann geworden war, kam er zu seinem Vater in die Lehre. Wieland gab sein Können an seinen Sohn weiter und schickte ihn schließlich mit einer prächtigen Rüstung hinaus in die Welt.

Oskar: Und wo ist die Maus?

Schmied: Schlafen gegangen. Es wird gleich hell.
Aber warte ich habe da eine Idee. Zum Abschied gibt's noch ein
Geschenk für dich. Schau auf den Monitor!

Medium: Video

Abspielort: Monitor

Die Besucher stehen in Blickrichtung auf den Monitor, der an der Wand neben der Eingangstür zur Schmiede hängt.

Die Audiospur wird über Bose-Stereo Boxen abgespielt, damit ein authentisches Raumgefühl entsteht.

Text für Animation gesprochen vom Schmied:

Schmied: Um eine Maus zu schmieden braucht der Schmied:

Flachstahl

Hammer und Zange

Einen Senkhammer für die Ohren

Einen flachen Meisel

Einen Körner für die Augen

Einen Schrothammer

Und ein halbrundes Gesenk

Zuerst wird der Flachstahl glühend erwärmt

Dann wird der Schwanz ausgeschmiedet

Die Mauslänge abgetrennt

Der Kopf geschmiedet

Mit einem runden Senkhammer die Ohren geformt

Die Augen angekörnert

Die Barthaare mit dem Flachmeisel eingekerbt

Mit einem runden Schrothammer der Körper angedeutet

Und die Maus auf einem halbrunden Gesenk geformt

Schnell halt sie fest! Sonst entwicht sie dir!