

# Die Prinzessin auf der twitternden Erbse

Im September öffnet in Ahrensburg der „Märchen Dungeon“ mit sieben Themenwelten.  
07.06.2014 18:15 Uhr



Arjana Ademaj und Robert Block zähmen einen Drachen, der noch in das Gruselkabinett eingebaut werden muss.

© Fotos: Bettina Albrod



Special Effects wie der sprechende Aladin sind Besonderheiten im Ahrensburger Märchen Dungeon.

**Ahrensburg.** Aus Grimms Märchen werden grimmige Märchen, wenn im September der „Märchen Dungeon“ in Ahrensburg eröffnet. Denn Robert Block ist Fachmann für Special Effects und will mit seinem Abenteuer-Park Kindern genauso gute Unterhaltung bieten wie den Eltern. Deshalb holt er Rapunzel und Co. aus der Vergangenheit und verpflanzt sie ins 21. Jahrhundert. „Meine Märchen sind nicht ‘es war einmal‘“, sagt Block, „meine Märchen sind ‘es ist‘. Was die Kinder spannend finden, ist für Erwachsene Spaß, weil sie die Witze verstehen.“ Sieben Märchentemen erwarten den Besucher.

Alle haben sie einen Bezug zur Neuzeit.

Da sind Hänsel und Gretel, beide im Lebkuchenhaus reichlich mopsig geworden, weil sie nur essen und nicht raus gehen. „Das Lebkuchenhaus wird ein richtiges Candy-Häuschen“, kündigt Block an. Rapunzel hat Stubenarrest, sitzt am Fenster und vertreibt sich die Zeit mit Twittern, und dann ist da das Prinzessinnen-Casting, um das alle Mädchen sich reißen, das aber erst klappt, wenn Erbsi-Erbse gefunden ist, die magische Hülsenfrucht, die als einzige die wahre Prinzessin erkennt. Auch sie hat einen eigenen Twitter-Account. „Als Mitspieler haben wir zwölf Schauspieler angeheuert, teils mit Erfahrung aus dem Hamburger Dungeon“, berichtet Block. „Sie müssen schauspielern, aber auch pädagogisch geschickt sein, weil sie mit den Besuchern mitgehen und auch als Animatoren fungieren.“

Der „Märchen Dungeon“ ist eine Art Computerspiel in echt, auch hier gilt es, Aufgaben zu lösen, den Weg zu finden und sich von Level zu Level vorzuarbeiten. Am Anfang steht das Märchen-Café. Hier gibt es vor allem etwas zu essen, und Besucher können ein Buch erwerben, das sie in die Spielwelt führt. Mit grausigem Quieten öffnet sich die Holztür in einen Saal à la Harry Potter, und plötzlich ist die Tür weg und nur noch ein Kamin zu sehen. „Der Weg ist gelb wie beim Zauberer von Oz“, zeigt Block und verschwindet im Schrank. Denn alle Türen sind hier schön, bloß kein Durchgang. „Die Besucher müssen herausfinden, wo es weiter geht.“

Aus dem Schrank gelangt man in Rapunzels pinkfarbenes Mädchenzimmer, von da geht es weiter zu Hänsel und Gretel und in die Kammer der sieben Zwerge. Special Effects erhöhen den Spaß, wenn in der Eingangshalle ein Echo hallt oder bei den sieben Zwergen der Boden schwankt, ehe sich das Haus auf der Zauberbohne in den Himmel hebt und im Fenster eine animierte Welt abläuft. Ehe man seekrank wird, landet man im Piratenzimmer mit Schiffswrack: Hier schwatzt ein Kopf aus der Kiste, bei Sesam-öffne-dich kann man Berge versetzen, und dann sind da Aladin und am Ende die Drachenhöhle

Robert Block hat sich den „Märchen Dungeon“ ausgedacht und die Einrichtung selbst gebaut. „Das Spiel wird von einer Mischung aus Puppen und Schauspielern begleitet“, sagt er. Den Ahrensburger Abenteuer-Park bezeichnet er als Prototyp: „Es gibt schon eine Reihe von Anfragen von Leuten, die auch einen haben möchten.“ Er selbst ist ein Allround-Talent: Vom Kabelträger über Kameraassistenten bis zum Bühnenbildbauer hat er bereits alles gemacht.

„Erlebniswelten“, nennt Block sein Konzept und hat sich Ahrensburg bewusst ausgesucht. „Hier bin ich für die ganze Region gut erreichbar.“ Weil es ein „Märchen-Dungeon“ ist, findet die Geschäftsidee sicher ein Happy end.

Grusel-Geburtstag

**Der Märchen-Dungeon** in Ahrensburg, Hagener Allee 23, öffnet am 4. September. Geöffnet ist Montag bis Freitag von 14 Uhr bis 18 Uhr, Sonnabend und Sonntag von 10 bis 19 Uhr.

Eine Tour dauert 70 Minuten. Kindergeburtstage können gebucht werden.

- Informationen im Internet unter [www.maerchen-dungeon.de](http://www.maerchen-dungeon.de).