Theater Bilitz: Nachbereitungsheft zu «Johanna»

Die grandiosen Abenteuer der tapferen Johanna Holzschwert

Ein historisches Abenteuerspiel im Hier und Jetzt von Michael Bang, Michael Schramm und Sabine Zieser.

Für Kinder ab 8 Jahren.

Spiel	Christina Benz, Agnes Caduff, Roland Lötscher, Gabor Nemeth
Regie	Eveline Ratering
Regieassistenz	Verena Bosshard
Musik	Daniel R. Schneider
Bühnenbild	Gabor Nemeth
Technik/Licht	Tom Felix
Kostüme	Verena Bosshard
Ausstattungsassistenz	Ingrid Kronenberg
Dramaturgie	Myriam Zdini
Theaterpädagogik	Björn Reifler
Tourneeplanung	Bea Garcia
Theaterleitung	Roland Lötscher
Plakat/Karte	Stefan Bütschi / Andi Metzger

Schweizer Erstaufführung
Premiere: 6. März 2011
Dauer: ca. 65 Minuten

Die 10-jährige Johanna Holzschwert hat es nicht leicht mit ihren Klassenkameraden. „Holzschwert, Kopf verkehrt“, rufen die Mitschülerinnen ihr hinterher. Und Johannas Interesse für die Geschichte des Mittelalters können sie schon gar nicht verstehen. Im Streit mit anderen Mädchen wirft Johanna eine Fensterscheibe der Schule ein. Mit einem Brief des Schulleiters an ihre Eltern in der Tasche macht sie sich auf den Heimweg. Was soll sie tun? Nach Hause getraut sie sich nicht. So geht sie in den Zoo und holt sich Rat bei den Tieren. Drei Erdmännchen kommen ihr zu Hilfe und prophezeien, dass sie ein Abenteuer zu bestehen habe wie einst ihre Namensschwester Jeanne d’Arc. Mit der Ritterrüstung ihres Bruders zieht sie in den Kampf? Doch wird sie auch den Mut finden ihren Eltern ehrlich gegenüber zutreten?

© Theater Bilitz

Liebe Lehrerinnen und Lehrer

Sie haben mit Ihrer Klasse oder Kindergruppe das Theater „Die grandiosen Abenteuer der tapferen Johanna Holzschwert“ gesehen oder planen, die Aufführung zu besuchen. Vielleicht möchten Sie mit den Kindern spielenderweise näher auf das Thema, die Theaterform, die eine oder andere Szene eingehen, respektive sich auf den Theaterbesuch vorbereiten.
Auf den folgenden Seiten finden Sie Ideen zur spielerischen Vor- und Nachbereitung.

Das Vor- und Nachbereitungsheft ist in drei Bereiche unterteilt. Im ersten Teil finden Sie Informationen und Ideen, die zur Vorbereitung auf den Theaterbesuch anregen. Diese Kapitel können aber auch zur Nachbereitung verwendet werden.
Die anderen beiden Bereiche dienen nun ausschliesslich der Nachbereitung. Die ersten Kapitel beziehen sich, nach einem allgemeinen Einstieg, auf die Hintergrundthemen des Stücks. Im Zusammenhang dazu finden Sie theaterpädagogische Übungen, Diskussionsanregungen und Arbeitsideen zur Weiterführung und Vertiefung der Themen.
Der dritte Bereich des Vor- und Nachbereitungsheftes weist auf verschiedene zusätzliche Arbeitsmittel, Ideen und Literaturhinweise im Zusammenhang mit dem Stück und der Inszenierung des Theater BILITZ hin.

Ich wünsche Ihnen und Ihrer Klasse viel Spass!
Björn Reifler, Leiter Theaterpädagogik, Theater BILITZ

Vor- und Nachbereitungsmappe
Zusammengestellt im Auftrag des

THEATER BILITZ

Redaktion/Gestaltung: Björn Reifler
Lektorat: Myriam Zdini

INHALT

INHALT 2

VORBEREITUNGEN 3

ARBEITSVORSCHLÄGE • HINTERGRUNDINFO ZUM THEMA „JEANNE D'ARC“ 3
BEGRIFFSKLÄRUNGEN • HINTERGRUNDINFO ZUM THEMA „MITTELALTER“ 5
ARBEITSVORSCHLÄGE • HINTERGRUNDINFO ZUM THEMA „ERDMÄNNCHEN“ 9
WIE VERHALTE ICH MICH IN EINER THEATERVORSTELLUNG? 10

EINSTIEGSÜBUNGEN • AUFWÄRMEN 11

ALLGEMEINE NACHBEREITUNG 13

ANGST • MUT 14

THEATERPÄDAGOGISCHE ÜBUNGEN • SPIELE ZUM THEMA 14
ARBEITS- UND DISKUSSIONSVORSCHLÄGE 14

FANTASIE 16

THEATERPÄDAGOGISCHE ÜBUNGEN • SPIELE ZUM THEMA 16
ARBEITS- UND DISKUSSIONSVORSCHLÄGE 18

EINSAMKEIT • MOBBING 19

THEATERPÄDAGOGISCHE ÜBUNGEN • SPIELE ZUM THEMA 19
ARBEITS- UND DISKUSSIONSVORSCHLÄGE 20

STREIT 23

THEATERPÄDAGOGISCHE ÜBUNGEN • SPIELE ZUM THEMA 23
ARBEITS- UND DISKUSSIONSVORSCHLÄGE 25

STIMMUNGEN ERZEUGEN MIT „ALLTAGSINSTRUMENTEN“ • RHYTHMUSQUADRAT 26

LIEDER • MELODIEN DER INSZENIERUNG 28

DAS EIGENE HOLZSCHWERT 30

LITERATUR 32

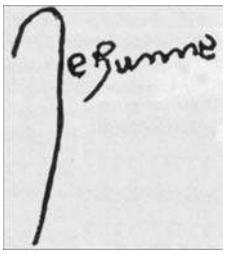
VORBEREITUNGEN

Die folgenden vier Unterkapitel dienen zur Vorbereitung der Klasse auf den Theaterbesuch, sind jedoch nicht zwingend. Das Stück erfordert diese Kenntnisse nicht unbedingt; sie können aber zum umfassenderen Verständnis einiger Szenen führen. Die Themen können auch nach dem Theaterbesuch mit der Klasse behandelt, respektive das Theater als Einstieg in die Themenreihe angesehen werden.
Für die vorgängige Beachtung des vierten Kapitels „Wie verhalte ich mich in einer Theatervorstellung?“ sind Spieler, Spielerinnen und andere Besucher/-innen sicher dankbar.

ARBEITSVORSCHLÄGE • HINTERGRUNDINFO ZUM THEMA „JEANNE D'ARC“

Hintergrundinformation - Jeanne d'Arc und der Hundertjährige Krieg

Johanna von Orléans wuchs als Bauerntochter im Dorf Domrémy auf. Das Land, in dem sie lebte, das heutige Frankreich, war damals zweigeteilt: Den Norden beherrschte das englisch-burgundische Bündnis, das dem englischen König Heinrich VI. (1421 – 1471) diente; den Süden beherrschten diejenigen Franzosen, die Karl VII. (1403 – 1461) zum König krönen wollten. Orléans lag genau auf der umkämpften Grenze.
Mit 15 Jahren, so berichtete Johanna später, vernahm sie zum ersten Mal göttliche Stimmen, die sie beauftragten, den französischen Thronfolger Karl zum König zu krönen und die Engländer aus Frankreich zu vertreiben. Gegen den Willen ihrer Eltern folgte das Mädchen den inneren Stimmen, die Johanna Gottes Beistand versprachen und sie stark und mutig machten. Sie bot dem Thronfolger Karl ihre Unterstützung im Kampf an. Viele Adlige nahmen sie nicht ernst, einige lachten sie sogar aus und beschimpften sie als Ketzerin und Hexe. Karl dagegen kannte die alte Weissagung, nach der nur eine Jungfrau Frankreich befreien konnte. Er stattete Johanna mit Waffen, Rüstung und Banner aus und so konnte Johanna die Schlacht bei Orléans gewinnen. Am 16. Juli 1429 wurde Karl VII. in Reims zum König gekrönt. Zwar hatte Johanna die Feinde in Orléans besiegt und Karl war nun König von Frankreich, aber immer noch waren einige Städte besetzt, unter anderem Paris. Also zog die Jungfrau von Orléans mit einem Heer nach Paris, allerdings ohne die Unterstützung des Königs. Johanna verlor die entscheidende Schlacht um Paris und wurde von Burgundern und Engländern gefangen genommen und einem kirchlichen Gericht übergeben. Johanna wurde als Ketzerin verurteilt und am 30. Mai 1431 auf dem Scheiterhaufen verbrannt. Später wurden die Aussagen von Johanna und der Richter noch einmal untersucht und das Urteil wurde aufgehoben. Johanna von Orléans wurde 1921 heilig gesprochen.
(Quelle: Die Welt des Mittelalters. Jugend Brockhaus.)



Unterschrift von Jeanne d'Arc (Quelle: http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Jeanne_d_Arc_Unterschrift.jpg)

Mögliche Diskussionsfragen - Jeanne d’Arc und der Hundertjährige Krieg

- Hast du schon mal von Jeanne d’Arc gehört? Wenn ja, was?
- Welchen Unterschied machte es, dass Johanna eine Frau war?
- Wart ihr auch schon mal von etwas überzeugt - und man hat euch nicht ernst
- genommen?
- Was habt ihr getan, damit man euch glaubt?
- Wie hast du dich gefühlt, als man dich nicht ernst genommen hat?

- Was kommt dir in den Sinn, wenn du das Wort „Krieg“ hörst?
- Wie sah ein Krieg in der Zeit Johannas aus? Wie heute? Was ist gleich geblieben? Was hat sich geändert?

Vielleicht habt ihr das auch schon erlebt: zwei Kinder sind beide überzeugt, dass etwas ihnen gehört (etwas zu essen oder ein Spielzeug). Keiner will nachgeben und verzichten.

- Was passiert in einer solchen Situation?
- Wie könnte man den Streit lösen, wenn jeder sich im Recht fühlt?
- Wodurch entstehen „Kriege“ in der Welt und auch bei euch zuhause?
- Wie kann man sie verhindern?
- Wie kann man ihnen aus dem Weg gehen, den grossen Kriegen und auch den
- kleinen?
- Was macht ihr, wenn ihr einen Streit miterlebt?

Arbeitsvorschläge - Jeanne d’Arc und der Hundertjährige Krieg

Bilder der Jeanne d’Arc
Suche im Internet Bilder von Jeanne d’Arc (auch Johanna von Orléans) und gestalte eine Galerie. Schreibe dazu deinen Eindruck, wie sie auf den verschiedenen Bildern dargestellt wird.
Versuche die Bilder nach verschiedenen Kriterien zu ordnen:

- Vor und nach der Schlacht von Orléans
- Johanna dargestellt als Heldin, Ketzerin oder Heilige
- Nach Entstehung des Bildes

Szenen ihres Lebens
Stellt in einer Vierergruppe das Leben der Jeanne d’Arc in sechs Standbildern (wie ein Foto, das ihr spielt), in gestellten Fotos oder als Zeichnungen dar.
Dazu können gut der obige Text oder Informationen aus dem Internet verwendet werden. Überlegt euch zuerst, welches die wichtigsten Momente in ihrem Leben waren und stellt diese dann dar.

BEGRIFFSKLÄRUNGEN • HINTERGRUNDINFO ZUM THEMA „MITTELALTER“

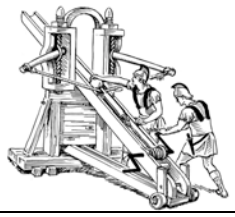
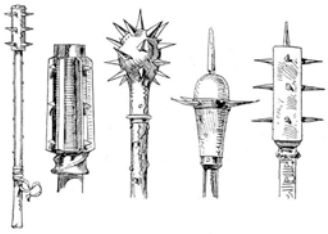
Hintergrundinformation - Mittelalter

Mittelalter (lateinisch: „media aetas - Epoche in der Mitte"; französisch: moyen age; englisch: middle age) heisst ursprünglich so viel wie Zwischenalter.
Man bezeichnet damit die Zeit in der europäischen Geschichte zwischen dem Altertum und der Neuzeit. Wann das Mittelalter genau begann und endete, ist umstritten.
Heute teilt man diese Epoche gewöhnlich in diese drei Abschnitte:
um 400 / 500 – 900: Frühmittelalter
um 10. Jahrhundert – um 1350: Hochmittelalter
um 1350 – 1500: Spätmittelalter
Das Mittelalter war eine vor allem von der Landwirtschaft bestimmte Epoche mit dadurch bedingten Gesellschaftsformen. Die Mehrzahl der Menschen (ungefähr 90%) war in der Landwirtschaft tätig und ernährte mit ihren Erträgen eine zahlenmässig nur sehr geringe Oberschicht.
Macht und Grundbesitz hatten im Mittelalter eine sehr grosse Bedeutung.
Der Adel lebte in dem Gefühl, allein durch die Geburt zur Herrschaft berufen zu sein und trat so als anspruchsvoller Partner neben die Gewalt des Königs.
Im Verlaufe des Mittelalters wurde der Adel aber mehr und mehr aus seinen Herrschaftsstellungen verdrängt und war auf die Bewirtschaftung seines Besitzes angewiesen.
Eine ebenso starke Bedeutung wie das Lehnswesen hatte auch die Kirche im Mittelalter. Sie beeinflusste die Kultur und die Gesellschaft des Mittelalters und das alltägliche Leben der Menschen sehr stark.
Das Mittelalter war aber nicht nur eine Zeit der Kunst, der christlich-ritterlichen Tugenden und des romantischen Lebens, sondern man nennt diese Epoche nicht umsonst auch „das finstere Mittelalter“, denn es gab viele Unruhen, Spannungen, Kämpfe, Kriege und Revolten.
Der Wunderglaube und Hexenglaube, die Pilgerfahrten und Kreuzzüge an die heiligen Stätten der Christenheit sind ebenso Bestandteil des Mittelalters wie das sture Festhalten am Althergebrachten, am Gewohnheitsrecht, an Sitte und Brauchtum.
Andererseits haben aber auch die Städte und Staaten, das Bankwesen und die Universitäten ihren Ursprung im Mittelalter.
(Quelle: www.medienwerkstatt-online.de)

Begriffsklärungen im Bezug auf das Stück

Diese Liste kann auch (kopiert und ausgeschnitten) als kleines Mittelalter-Memory oder Karteikärtchen verwendet und beliebig ergänzt werden.

Ritter	Die Ritter lebten im Mittelalter, vor etwa 1000 Jahren. Als Kinder mussten sie mit 8 Jahren das Haus ihrer Eltern verlassen. Sie lernten reiten, kämpfen, Bogenschiessen und Musik machen. Mit 21 wurden sie schliesslich zum Ritter geschlagen. Frauen konnten nicht Ritter werden.
Hexe	Im Volksglauben ist die Hexe eine mit Zauberkräften ausgestattete Frau, die Heil oder Unheil bringen kann. Männliche Hexen werden als Hexer oder Hexenmeister bezeichnet. Im Mittelalter wurden Hexen verfolgt und getötet. Man bezeichnete alle möglichen Leute als Hexen. Vor allem wenn man glaubte, dass sie mit dem Teufel im Bund seien.
Dauphin	Dauphin (wörtlich Delfin) hiess der jeweilige Thronerbe des Königs von Frankreich.
Schlacht von Orleans	Am 7. Mai 1429 ritt Jeanne d’Arc den Truppen von Orléans vorneweg. Von einem Pfeil getroffen und vom Pferd geworfen blieb sie dennoch auf dem Feld. Das beeindruckte ihre Mitkämpfer und steigerte die Kampfbereitschaft des Heeres. Einen Tag später zogen die Engländer von der aussichtslos gewordenen Stellung ab.

Edelleute	Edelleute sind Leute von höherem und niederem Adel (führende Gesellschaft). Sie waren beim König besser gestellt als andere (Bauern, Geschäftsleute, Ritter, ...)
Katapult	Ein Katapult ist eine Wurfmaschine mit der Steine oder brennende Gegenstände über weite Strecken geschleudert werden können. 
Lanze	Eine Lanze ist eine Stichwaffe, die aus einer Stange (meist Holz) und einer Metallspitze besteht.
Morgenstern	Der Morgenstern ist eine Hiebwaffe, die aus einem Knüppel und einer daran befestigten Kugel besteht. Die Kugel ist mit kleinen festen Spitzen versehen. 

(Quellen: http://de.wikipedia.org)

Die Karte Frankreichs im Bezug auf das Stück

Domrémy-la-Pucelle	Der Geburtsort von Jeanne d’Arc
Rouen	Der Hinrichtungsort von Jeanne d’Arc
Chinon	Der Wohnort des Dauphins
Orléans	Der Ort der grossen Schlacht (29. April 1429)
Reims	Der Ort der Krönung des Dauphins
Compiègne	Kampf gegen die Engländer (6. Mai 1430)

(Quelle: www.heiligenlexikon.de)

ARBEITSVORSCHLÄGE • HINTERGRUNDINFO ZUM THEMA „ERDMÄNNCHEN“

Hintergrundinformation - Erdmännchen

Die Erdmännchen sind im südlichen Afrika heimisch. Sie leben in Gruppen von bis zu 30 Tieren zusammen, dabei bauen sie Höhlen oder bewohnen feste Erdspalten.
Die Erdmännchen sind schlank und leicht gebaut und werden zwischen 24 und 29 Zentimeter gross. Der Schwanz ist ca. 20 cm lang und endet in einer schwarzen Spitze. Ihr Fell ist weich und hell- bis graubraun. Auf dem Rücken verlaufen dunkle Querstreifen. Ihre Schnauze ist relativ gross und spitz. Die dunklen, halbmondförmigen Ohren können geschlossen werden, damit beim Graben kein Sand eindringen kann. Das Erdmännchen besitzt jeweils 4 Zehen, die an den Vorderpfoten zu Grabschaufeln umgestaltet sind.
Ihre Höhlen graben sie geschickt mit ihren Grabschaufeln in bis zu 3 Meter Tiefe.

Sie halten sich meist in der Nähe Ihrer Höhlen auf und fressen im Umfeld alle verfügbare Kost weg. Ist die Nahrung im Umfeld verbraucht zieht die Kolonie weiter, bis zum nächsten Grünstreifen.
Erdmännchen ernähren sich hauptsächlich von Insekten und Spinnen. Ist etwas Essbares gefunden, setzt sich das Erdmännchen auf und prüft es mit seinem scharfen Geruchssinn. Mit seinen kräftigen Vorderpfoten wird die Nahrung gehalten. Diese Haltung („Männchen machen“) erinnert stark an die heimischen Eichhörnchen.
Erdmännchen lassen sich gut zähmen und sind in Südafrika auf vielen Farmen als Mäusejäger „im Dienst“. Sie sind sehr zahm, neugierig und futterneidisch, dabei raufen sie oft um Beutestücke.
(Quelle: Naturlexikon)

Arbeitsvorschlag - Erdmännchen

Bilder von Erdmännchen
Male ein Bild eines Erdmännchens, wie du es dir vorstellst. Suche anschliessend Bilder von Erdmännchen (Tierbücher, Internet) und vergleiche.
Stellt in der Klasse eine eigene Erdmännchenkolonie aus euren Zeichnungen und den gefundenen Bildern zusammen.

WIE VERHALTE ICH MICH IN EINER THEATERVORSTELLUNG?

Für einen störungsfreien, freundlichen und erlebnisreichen Theaterbesuch sind folgende Spielregeln wichtig. Schauspieler, Schauspielerinnen, andere Zuschauer/-innen und das gesamte Theater-Team sind für deren Einhaltung sehr dankbar; denn im Gegensatz zum Fernseher sind andere Menschen in diesem Moment an diesem Ort für deine Unterhaltung besorgt.

Vor der Aufführung...
... informiere ich mich über das Theaterstück.
... komme ich pünktlich an.
... gehe ich allenfalls nochmals zur Toilette.
... ziehe ich meine Jacke aus und lege meine Tasche ab.
... schalte ich mein Handy und andere elektronische Geräte ganz aus.
... renne ich nicht im Foyer herum.
... werfe die Abfälle von meinem Znüni in den Mülleimer.
... drängle ich nicht an der Eingangstür.

Während der Aufführung...
... konsumiere ich kein Essen oder Getränke.
... tobe ich nicht, bin nicht laut und bleibe auf meinem Platz.
... respektiere ich die Schauspieler und Schauspielerinnen auf der Bühne.
... laufe ich nicht über die Bühne.
... spreche ich nicht.
... konzentriere ich mich auf die Vorstellung.
... gebe ich keine Kommentare ab.

Nach der Aufführung...
... applaudiere ich um den Schauspieler/-innen meine Anerkennung für ihre Leistung zu zeigen.
... bleibe ich sitzen, bis die Schauspieler/-innen verschwunden sind.
... verlasse ich langsam und ohne Eile den Raum.

EINSTIEGSÜBUNGEN • AUFWÄRMEN

SP: Spieler oder Spielerin (diverse Spieler/-innen werden mit A, B, C, … bezeichnet)
SL: Spielleiter oder Spielleiterin
Aus Gründen der Einfachheit wird künftig die männliche Form gewählt

Maschine bauen
A stellt sich hin und macht eine Bewegung und ein Geräusch. B kommt dazu und macht eine neue Bewegung und ein neues Geräusch, welche sich auf das Angebot von A beziehen. C kommt dazu und führt seine Bewegung im Bezug auf das Angebot von B aus, und so weiter.

Was führt?
Die SP gehen durch den Raum und lassen sich durch das von der SL vorgeschlagene (oder selbst gewählte) Körperteil ziehen.

Namen schreiben
Die SP schreiben ihren eigenen Namen mit dem von der SL vorgeschlagenen (oder selbst gewählten) Körperteil gross in die Luft.

Gehen
Die SP gehen in verschiedenen Tempi durch den Raum. Die SL sagt die Tempi auf einer Skala von 1-10 an.

- Diverse Tempowechsel
- Gemeinsame Steigerung von 1-10 (oder 10-1) ohne Ansage.

Gehen und Stehen
Die SP gehen durch den Raum. Ein beliebiger SP bleibt stehen, alle anderen machen es ihm nach. Ein SP setzt wieder zum Gehen an, alle anderen tun es ihm gleich. Das Ziel ist, dass von aussen nicht bemerkt wird, wer jeweils zum Gehen oder Stehen ansetzt.

Ball weitergeben
Die SP stehen beliebig im Raum. Ein Ball wird so weiter geworfen, dass alle SP ihn einmal hatten. Diese Reihenfolge wird nun beibehalten:

- Mehrere Bälle
- Richtungswechsel
- Imaginärer Ball
- Klatsch weitergeben
- Bewegung weitergeben
- Sätze weitergeben
- Kombinationen der obigen Vorschläge

Fangen mit Namen
A will B fangen. Entweder gelingt es ihm B zu fangen (dann ist B Fänger oder er verliert ein Leben) oder B kann es noch rechtzeitig abwenden, indem B einen anderen Namen aus der Gruppe ruft. Die aufgerufene Person ist dann der neue Fänger.

Gotischer Knoten
Alle SP kreuzen ihre Arme und gehen zur Mitte des Kreises. Jeder gibt einer anderen Person (nicht dem Nachbarn) die Hände. Danach löst die Gruppe den Knoten auf.

Verschieden gehen
Alle SP gehen im Raum umher. Die SL gibt verschiedene Impulse, die das Gehen der SP beeinflussen.

- Schnell – langsam
- Klein – gross
- Rund – eckig
- Breit – schmal
- Hart – weich
- Eitel, wütend, traurig, verliebt, …
- Hasten, schlendern, schlurfen, eilen, schleichen, sich sputen, rennen, trödeln, flitzen, stürmen, spazieren, wandern, hetzen, kriechen, …
- Kombinationen

Klatschkreis
Alle SP stellen sich in einen Kreis.

- Klatschen weitergeben
- Klatschen weitergeben und bei Doppelklatsch wenden
- Klatschen weitergeben, bei Doppelklatsch wenden und aussetzen durch bücken
- Klatschen auf zwei Seiten weitergeben
- Erster Klatsch versucht den zweiten einzuholen

1-2-3
Zwei SP stehen sich gegenüber. A sagt „eins“, B sagt „zwei“ und A sagt „drei“, dann sagt B „eins“, A sagt „zwei“ und B sagt „drei“. Und so weiter in rasantem Tempo.

- „Zwei“ durch eine (immer wieder neue) Bewegung ersetzen
- „Drei“ durch ein (immer wieder neues) Geräusch ersetzen

ALLGEMEINE NACHBEREITUNG

Neuer Stücktitel
Jedes Kind erfindet einen neuen Titel für das eben gesehene Stück „Die grandiosen Abenteuer der tapferen Johanna Holzschwert“. Der Titel wird auf ein Blatt geschrieben und an die Tafel gehängt. Die neuen Titel bilden die Ausgangslage für eine Klassendiskussion. Warum wurde der jeweilig neue Titel gewählt?

Schnappschüsse
Die Kinder erinnern sich an eine Sequenz, die ihnen besonders aufgefallen ist. Zu zweit stellen sie diese als „Foto“ oder kurze „Filmsequenz“ dar. Gemeinsam werden nun die Sequenzen dem Verlauf des Stücks gemäss geordnet.

Johannas Erzählung
So wie Johanna am Schluss ihre Erlebnisse den Eltern erzählt, soll nun ein Kind der Klasse (oder einem anderen Kind) das gesehene Stück erzählen – also in kurzer Zeit und nur pantomimisch. Dabei kann Musik unterstützen.

Die Geschichte
Die Kinder erzählen in der Gruppe, wie sie Johannas Geschichte wahrgenommen haben. Folgende Fragen können die Diskussion unterstützen:
Worum es geht?
Was sind für dich die wichtigsten Themen?
Wie kam es zu der ganzen Geschichte?
Welche Ebenen hat das Stück (Fantasie, Traum, ...)?

Gruppenbild mit Stuhl
Ein Stuhl wird in der Mitte des Raumes aufgestellt, er bekommt eine bestimmte Bedeutung (z.B. Johanna, Theateraufführung, Inszenierung, ...). Die Kinder stellen sich nacheinander dazu, sagen, welche Bedeutung sie haben und nehmen eine entsprechende Position im Freeze ein. (z.B. „ich bin der Bruder, der Hund, das Gewitter, die Freude, die Spannung...)

Wie könnte die Geschichte auch noch verlaufen?
Nachdem Johanna die Scheibe kaputt gemacht hat kommt sie nach Hause. Am Esstisch fragt die Mutter „Ist alles in Ordnung?“ und obwohl sie sieht, dass etwas nicht stimmt, fragt sie nicht weiter nach und wechselt das Thema. Was hätte geschehen können, wenn die Mutter weiter nachgefragt hätte? In Gruppen bereiten die Kinder neue Varianten des Familiengesprächs vor um diese dann der Klasse präsentieren zu können.

ANGST • MUT

JOHANNA Die zweite Stunde war Geschichte bei Frau Braun. Mein Lieblingsfach.
Dann kam die Pause.
Ich wartete, bis alle draussen waren. Dann versteckte ich mich bei den Mülltonnen und begann zu lesen.
...
Und da begannen die Buchstaben zu wachsen. Sie wurden dick und dicker. Immer grösser und breiter. Nichts konnte sie mehr aufhalten. Schon liefen sie über den Rand hinaus. Das Papier quoll auf und alles verschwamm in Dunkelheit.

THEATERPÄDAGOGISCHE ÜBUNGEN • SPIELE ZUM THEMA

Blind führen lassen

A schliesst die Augen und lässt sich von B durch den Raum führen. Die Führung kann auf verschiedene Weise erfolgen:

- Ohne Worte, mit beiden Händen
- Ohne Worte, mit einer Hand
- Ohne Worte, mit einem Finger
- Mit Worten
- Mit einem vereinbarten Ton

Wenn die Verständigung klappt, können Hindernisse eingebaut werden (Stühle, Tische, ...)

Zentrifuge

Die Kinder bilden einen engen Kreis (ca. 8 Personen). Eine Person stellt sich mit geschlossenen Augen in die Mitte, macht sich steif und lässt sich nach vorne fallen. Sie wird mit den Händen aufgefangen und weitergereicht, geschoben und geworfen. Es ist wichtig, dass die Kreisspieler die Fallbewegung mitbegleiten, damit der Fallende das Vertrauen gewinnen kann.

Auf Händen tragen

Ein Kind legt sich auf den Boden und macht sich steif. Die übrige Gruppe (mind. 6 Personen) versucht, den Daliegenden gemeinsam aufzuheben, indem sie sich unter seinem Rücken, Becken und Beinen die Hände reichen. Sie tragen ihn durch den Raum und legen ihn sanft wieder hin.

Blind rennen

Die Kinder stellen sich in einem grossen Raum (z.B. Turnhalle) in zwei Reihen als Sicherheitsposten auf. Eine Person darf nun in dieser „Gasse“, mit verbundenen Augen, so schnell wie möglich durchrennen. Die Aussenstehenden sind dabei für die Sicherheit der rennenden Person verantwortlich. Diskussion: Wie hat sich das angefühlt? Wo fühlte ich mich sicher? Wo nicht?

ARBEITS- UND DISKUSSIONSVORSCHLÄGE

Mögliche Diskussionsfragen – Angst und Mut

- Wo und wie kommen die Themen Angst und Mut im Stück vor?
- Wovor hat Johanna am meisten Angst?
- Wie geht sie damit um?
- Verstehst du Johannas Ängste? Warum?
- Welche Formen der Angst kennst du?
- Was heisst für dich „mutig sein“?
- Gibt es einen Unterschied zwischen Mädchen und Jungen bezüglich Mut und Angst?
- Hast du schon einmal etwas gemacht, obwohl du davor Angst hattest? Was?
- Hast du schon Mal besonders viel Mut gebraucht?
- Wie ging es dir vorher und nachher?
- Hast du schon mal etwas nicht gemacht, weil du zu wenig Mut hattest?
- Wie ging es dir dabei?

Arbeitsvorschläge – Angst und Mut

Barometer
Auf kleinen Zetteln schreiben die Kinder Dinge auf, vor denen man Angst haben könnte (Ein Wort pro Zettel). Mehrfachnennungen sind zu vermeiden.
Diese Zettel werden nun in einer Reihe hingelegt. Jedes Kind geht an den Zetteln vorbei: Dort wo es selbst auch etwas Angst davor hat, schiebt es den Zettel ein paar Zentimeter nach oben, dort wo es sich gar nicht davor fürchtet ein paar Zentimeter nach unten. Am Schluss kann auf Grund der Zettelpositionen ein Angstbarometer der Klasse abgelesen werden.
Dasselbe Verfahren kann auch mit Dingen die Mut verlangen vollzogen werden.

Bildergeschichte
Zeichne eine kurze Bildergeschichte über ein Erlebnis bei dem du mit besonders viel Mut eine Angst überwinden konntest. Oder erfinde eine entsprechende Geschichte mit einer fiktiven Person.

Sprechblasen
Die Kinder schreiben auf dunkle Sprechblasen ängstliche Gedanken auf. Diese werden dann anonym an die Tafel geheftet. Gemeinsam wird nun versucht auf diese Gedanken „mutige“ Antworten/Gedanken zu finden um die dunkeln zu überdecken.

FANTASIE

ERDMÄNNCHEN	*Johanna, du hast eine schwere Aufgabe vor dir ...*
JOHANNA	*Verdammt. Das weiss ich selber.*
ERDMÄNNCHEN	*Ich sehe ein grosses Abenteuer ...*
JOHANNA	*Wie im Mittelalter?*
ERDMÄNNCHEN	*Ich sehe ein tapferes, starkes Mädchen ...*
JOHANNA	*Wie ein Ritter? Mit einem Schwert?*
ERDMÄNNCHEN	*... und einem Helm ...*
JOHANNA	*auf einem Pferd*
ERDMÄNNCHEN	*nach ...*
JOHANNA	*Frankreich reiten!*
ERDMÄNNCHEN	*Ihr Name ist ...*
JOHANNA	*Johanna!*
JOHANNA	*Gebt mir ein Pferd! Ich will ein Pferd! Ein Pferd!! Ich will ein Schild! Ein Schild ...*
ERZÄHLER	*Dein Pferd, Johanna!*
JOHANNA	*Oh, ist das schön. Sieht ein bisschen wie ein Fahrrad aus ...*
ERZÄHLER	*Nein, nein, nein, das ist ein Pferd, schau Johanna, ein weisses Pferd, mit einer silbernen Mähne und einem schlanken Hals … es heisst: Peugeot!*

THEATERPÄDAGOGISCHE ÜBUNGEN • SPIELE ZUM THEMA

Gegenstandsmetamorphose

Es werden viele verschiedene Gegenstände in die Mitte gelegt. Jeder darf sich einen auswählen. Dann nimmt ein Kind einen Gegenstand (zum Beispiel einen Hut) und verwandelt ihn imaginativ in einen anderen (z.B. ein Lenkrad) indem es eine kurze Szene spielt. Ein nächstes Kind wählt nun einen neuen Gegenstand...
Ein Gegenstand kann auch im Kreis herumgereicht werden, wobei er sich bei jeder Person verändert.

Tauziehen

Alle Kinder stellen pantomimisch, also ohne Tau, einen Wettkampf im Tauziehen dar.
Achtung: Ein Tau ist kein Gummiband

Kino

Jede Gruppe legt eine Gefühlsreihenfolge fest, mit der sie imaginär auf einen Film im 4D-Kino (Bild/Ton/Duft/Animation durch Wasserdampf, Stuhlbewegung, etc.) reagiert. Die Kinder sitzen auf Stühlen nebeneinander, Blick auf die Leinwand (Publikum). Um die Gefühle optisch zu verstärken, sind der Gesichtsausdruck, die Gestik und die Körperhaltung bei allen gleich. Nach Einstudieren der „Choreographien“ werden die „Filme“ den anderen gezeigt.

Ballone
Zwei verschiedene Farbgruppen Ballone liegen am Boden. Jede Farbe hat eine Bedeutung; die SP bewegen sich im Raum und behandeln die Ballone entsprechend:

- stachlige Kakteen / Giftschlangen
- Rosen / stinkende Haufen
- Gold / Dreck
- feines Glockenspiel / lauter Presslufthammer
- Pralinen / Zitronen

Nun stehen die SP in einem Kreis. Jeweils zwei Ballone werden mit einer Bedeutung weitergereicht:

- bleischwer / federleicht
- macht fröhlich / macht traurig
- riecht gut / stinkt
- riecht süss / riecht beissend
- schmeckt süss / schmeckt bitter
- macht verliebt / macht hassend
- ist laut / ist leise
- ist stachelig / ist nass

Die Gruppe erzählt - Ojeoje
Alle Kinder stehen in einer Reihe. Die SL zeigt auf A, dieser beginnt eine Geschichte zu erzählen. Die SL zeigt auf D, dieser erzählt ohne Unterbruch weiter. Die SL zeigt auf B; und so weiter. Wenn jemand ins Stocken gerät, bedeutet dies den Rauswurf.
Schwierigkeitsgrade: ääh, und, also, mmh, … bedeuten ebenfalls den Rauswurf.

Schule der Fantasie
Jeweils ein Spieler bekommt eine Aufgabenstellung mit welcher er den anderen eine kurze, improvisierte Szene vorspielt. Mögliche Spielanleitungen sind:

- Du kommst nach Hause und alle Möbel sind weg (das Haus steht unter Wasser, die Heizung ist ausgefallen, du hast vergessen den Herd auszuschalten, du musst den Eltern dein schlechtes/gutes Zeugnis zeigen, du hast einen Bärenhunger aber es ist nichts zu Essen da)
- Du kommst in dein Zimmer, wo plötzlich alle Möbel ganz gross/klein sind.
- Du steigst auf ein Dach, als du wieder herunter willst ist die Leiter weg.
- Du öffnest nach dem Aufstehen die Haustüre, da befindet sich ein See (hohe Mauer, Autounfall, Bahnhof, ...) vor deiner Tür.
- Dein Mittagessen wird plötzlich lebendig.
- Alles um dich herum wird zu Gummi (Eis, trockenem Laub, ...) und du selbst schliesslich auch.

Stop & go
Die Kinder setzen sich in einen Kreis. A und B beginnen mit einer Szene in der Kreismitte. Jemand aus dem Kreis (C) ruft in einem geeigneten Moment „Stopp!“ A und B halten ihre Position (Freeze). C tippt A (oder B) auf die Schultern, dieser löst sich aus dem Freeze und geht weg. C übernimmt genau die Position von A. C beginnt eine völlig neue Spielszene aus der Position heraus. B spielt mit. In einem geeigneten Moment ruft D „Stopp!“ und wieder wird jemand ausgewechselt und eine vollkommen neue Szene beginnt. Und so weiter. Kurz und knackig spielen!

ARBEITS- UND DISKUSSIONSVORSCHLÄGE

Mögliche Diskussionsfragen – Fantasie

- Wie lebt Johanna ihre Fantasie aus?
- Wie wird das im Stück dargestellt?
- Wie gehst du mit Fantasie um?
- Wie gingst du früher mit Fantasie um?
- Wie werden im Stück Gegenstände zweckentfremdet?
- Kennst du Leute, die ihre Fantasie im Beruf gebrauchen können (Schriftsteller, Architekt, ...)?

Arbeitsvorschläge – Fantasie

Fantasietiere
Aus Stoffresten, Papierschnipsel, mit Wasserfarben und Stiften erstellen die Kinder auf einem grossen Blatt Papier ein Fantasietier, das sich aus verschiedenen Tieren zusammensetzt. Anschliessend wird dieses Tier getauft. Zum Beispiel entsteht eine Girigelkuh (Ein Igel mit Giraffenbeinen und einem Kuheuter). Dem Tier werden nun auch entsprechende Eigenschaften zugesprochen.
Zu zweit erfinden die Kinder Geschichten mit Ereignissen, welche ihre Fantasietiere erlebt haben.

Geschichte eines geschichtlichen Ereignisses
Die Kinder suchen sich ein geschichtliches Ereignis (oder eine Person) aus, welches sie interessiert, und informieren sich genauer darüber (Lexika, Internet).
Dazu schreiben sie eine eigene Fantasiegeschichte in der sie selbst im geschichtlichen Ereignis vorkommen.

EINSAMKEIT • MOBBING

JOHANNA	*Das sind Katharina, Michaela und Margarete – aus meiner Klasse.*
MICHAELA	*Hallo Johanna! Willst du mit uns Ball spielen?*
JOHANNA	*Ich habe einfach weiter gelesen.*
MARGARETE	*Sie will nicht mitspielen. Sie liest lieber in ihrem tollen Buch!*
KATHARINA	*Johanna, musst du gleich wieder weinen?*
MICHAELA	*Oh, Entschuldigung!*
MARGARETE	*Kannst du uns den Ball holen, Johanna?*
MICHAELA	*Bitte.*
KATHARINA	*Sonst können wir nämlich nicht weiterspielen.*
Johanna geht den Ball holen.	
Margarete nimmt Johannas Buch und reisst eine Seite heraus.	
JOHANNA	*Das ist mein Buch!*
MARGARETE	*So ein spannendes Buch, jetzt ist es ein bisschen kaputt gegangen.*

THEATERPÄDAGOGISCHE ÜBUNGEN • SPIELE ZUM THEMA

Rasender Roland
Der Fänger (Rasender Roland) fängt aber nur Einzelpersonen, deshalb heisst es für die anderen, schnell Paare und Gruppen bilden. Die Paare oder Gruppen dürfen aber nur kurz zusammenbleiben.

Solidarisieren
Die ganze Klasse, ausser einem, bildet einen geschlossenen Kreis. Der Kreis ist so fest, dass der Einzelgänger kaum eine Möglichkeit findet, hineinzukommen. Nachdem er es einige male versucht hat, beginnt sich aus dem Kreis jemand zu lösen; der Kreis schliesst sich gleich wieder – aber jetzt sind es schon zwei, die versuchen ins Zentrum zu gelangen. Danach ein dritter, ein vierter, ... – bis es gelingt. Die ganze Übung sollte stumm vor sich gehen.

Bilder der Unterdrückung
Jedes Kind aus der Gruppe (4-5) darf mit Hilfe der anderen sein Figurenstandbild von Unterdrückung modellieren, indem z.B. drei Personen eine niederdrücken oder ausgrenzen. Diese Bilder werden der Grossgruppe vorgestellt.
Sind alle Standbilder vorgeführt. Kann jeder aus der Grossgruppe einen Vorschlag machen, wie die Figur des Unterdrückten in diesen Bildern am intensivsten dargestellt werden kann (durch eine Person). Aus den Bildern wird von der ganzen Gruppe das zutreffendste ausgewählt. Dasselbe Verfahren vollzieht sich bei der Wahl der zutreffendsten Unterdrücker. Alle ausgewählten Figuren ergeben nun ein neues Standbild, welches zum Leben erwacht, indem:

- Jede der im Bild beteiligten Personen seine Emotionen verbal ausdrückt, ohne dabei seine haltung zu verändern.
- Der Unterdrückte eine Möglichkeit darstellt aus der Unterdrückung zu entkommen und die Unterdrücker ihre Unterdrückung fortsetzen (alles in Zeitlupe und ohne echte körperliche Gewalt).
- Andere Personen den Unterdrückten ersetzen und ihre Möglichkeiten des Entweichens darstellen.

ARBEITS- UND DISKUSSIONSVORSCHLÄGE

Mögliche Diskussionsfragen – Einsamkeit und Mobbing

- In welchen Momenten im Stück ist Johanna einsam?
- Warum?
- Wann fühlst du dich besonders einsam?
- Gibt es einen Unterschied zwischen einsam und alleine sein?
- Wer in deinem Umfeld, denkst du, fühlt sich einsam?
- Warum?
- Was kann man gegen Einsamkeit tun?
- Was tut Johanna?
- Kennst du Szenen wie sie Johanna mit Michaela, Maggie und Kathi erlebt?
- Wenn ja, in welcher Rolle (oder nur von aussen)?
- Was könnte Johanna tun, damit die drei Mädchen aufhören?
- Warum mögen die drei Johanna nicht?
- Was gibt es für Gründe, dass jemand aus einer Gruppe ausgeschlossen wird?

Hackordnung
„Wird ein Huhn von einem stärkeren gehackt, rennt es sofort zu einem schwächeren und hackt dieses. Das schwächste Huhn wird nur gehackt und hat keine Möglichkeit, sein Selbstwertgefühl durch Hacken eines noch schwächeren Huhnes wiederherzustellen. Oft stellen sich deshalb bei den schwächsten Hühnern Magengeschwüre ein.“

- Wie ist das bei den Menschen?
- Hast du so etwas schon beobachtet oder erlebt?
- Was wäre eine möglich Reihenfolge einer solchen Hackordnung in deinem Umfeld?

Arbeitsvorschläge – Einsamkeit und Mobbing

Zugehörigkeit zu einer Gruppe
Jedes Kind denkt darüber nach, zu welchen verschiedenen Gruppen es gehört (zum Beispiel: weiblich, Tänzer, Schwester, türkisch, ...)
Auf einem Blatt Papier beantwortet jedes Kind nun folgende Fragen für sich:

- Bei welchen Gruppen bin ich stolz, dass ich dazu gehöre?
- Zu welchen Gruppen möchte ich dazugehören?
- Bei welchen Gruppen schäme ich mich, dass ich dazu gehöre?

Die anonym verfassten Blätter sollen nun an die Tafel gehängt und dann in der Gruppe diskutiert werden. Ein zusätzliches Diskussionsthema kann auch die Reaktion von anderen auf die Zugehörigkeit einer Gruppe sein.

Fragebogen
Auf der folgenden Seiten finden Sie Fragebogen zum Thema Mobbing, sowie einen Mobbingtest, die von den Kindern anonym ausgefüllt werden können.

Fragebogen zum Thema Mobbing

1. Wie sicher fühlst du dich in der Schule?

☐ sehr sicher ☐ sicher ☐ mittel ☐ unsicher ☐ sehr unsicher

2. Sagen andere Schüler hässliche Dinge zu dir?

☐ nein nie ☐ ja manchmal ☐ ja täglich

3. Bist du sexuellen Belästigungen ausgesetzt?

☐ nein nie ☐ ja manchmal ☐ ja täglich

4. Wieviele Freunde und/oder Freundinnen hast du an der Schule ?

☐ eine(r) ☐ keine ☐ zwei ☐ mehrere

5. Gibt es an deiner Schule Schüler, vor denen du Angst hast?

☐ eine(r) ☐ keine ☐ zwei ☐ mehrere

6. Gibt es an deiner Schule Schüler, die vor dir Angst haben?

☐ eine(r) ☐ keine ☐ zwei ☐ mehrere

7. Wurdest du angegriffen? Ich wurde ...

☐ schlecht gemacht ☐ beleidigt ☐ bedroht ☐ körperlich angegriffen ☐ verletzt

8. Hast du schon Mitschüler angegriffen? Wenn ja warum ...

☐ nein ☐ ja, es macht Spass ☐ ja, einfach so ☐ ja, aus Wut

9. Wie wehrst du dich gegen den Angriff?

☐ ich schlage den/die Angreifer/in
☐ ich drohe dem/der Angreifer/in Prügel an
☐ ich beleidige den/die Angreifer/in
☐ ich wehre mich mit gelernter Selbstverteidigung
☐ ich sage "Lass mich in Ruhe"
☐ ich hole eine(n) Freund(in) zu Hilfe
☐ ich sage es dem/der Lehrer/in
☐ ich wehre mich gar nicht

(Quelle: www.schueler-mobbing.de)

Der Mobbingtest

Ob du bereits Mobbing -Opfer bist, kannst du leicht mit diesem Test überprüfen.

1	Deine Möglichkeiten, sich frei zu äussern sind stark eingeschränkt.	☐	20
2	Du gehörst einer anderen Nationalität oder Religion an, als die meisten anderen in deiner Klasse.	☐	15
3	Du wist von deinen Mitschülern nie privat eingeladen	☐	5
4	Du wirst mit Telefonterror belästigt	☐	20
5	Die Mitschüler verstummen, wenn du den Raum betrittst	☐	10
6	Man lacht über dich	☐	10
7	Man spricht nicht mehr mit dir	☐	20
8	Du wirst ständig kritisiert	☐	15
9	Man verbreitet Gerüchte über dich	☐	15
10	Man greift deine persönliche Meinung an	☐	10
11	Du bist sexuellen Belästigungen verbal oder tätlich ausgesetzt	☐	20
12	Man zwingt dich Dinge zu tun, die dein Selbstbewusstsein verletzen	☐	20
13	Man stellt deine Entscheidungen in Frage	☐	10
14	Man imitiert dich, deinen Gang, deine Stimme, dein Lachen....	☐	20
15	Man gibt dir Aufgaben weit unter deinem Können	☐	10
16	Man gibt dir Aufgaben, die deine Möglichkeiten übersteigen	☐	10
17	Man verdächtigt dich, psychisch krank zu sein	☐	15
18	Du hast keine Freude mehr an deiner Arbeit	☐	15
19	Du warst in letzter Zeit öfter krank	☐	15
20	Du warst in letzter Zeit gereizt	☐	10
21	Du gehst nicht zu Klassenfesten oder sonstigen freiwilligen Veranstaltungen der Schule	☐	10
22	Dir wurde schon einmal körperliche Gewalt angedroht	☐	15
23	Deine persönlichen Dinge werden beschädigt (Schulranzen, Bücher, Mäppchen Fahrrad ...)	☐	10
24	Du gehst weniger raus, als früher	☐	10
25	Mitschüler werden gegen dich aufgestachelt	☐	20
26	Man macht Witze auf deine Kosten	☐	20
27	Mitschüler zu denen du früher engeren Kontakt hattest, ziehen sich zurück	☐	15
28	Du leidest an Schlafstörungen	☐	10

Summe

Auswertung

Gesamtpunktzahl unter 40 Punkte:	Du brauchst dir keine Sorgen zu machen.
Gesamtpunktzahl 40 - 80 Punkte:	Es kann der Anfang von einem Mobbing sein, kann aber auch andere Ursachen haben, wie Konflikte zu Hause oder im Freundeskreis.
Gesamtpunktzahl 80 - 165 Punkte:	Du bist einem Mobbing ausgesetzt, musst aber nicht "das Handtuch werfen". Durch selbstbewusstes Auftreten und mutiges Ansprechen der Situation, könntest du das Schiff noch wenden.
Gesamtpunktzahl über 165 Punkte:	Du bist Opfer von Mobbing. Die Situation ist für dich unerträglich und du solltest dich nicht scheuen, Hilfe von außen zu holen

(Quelle: www.schueler-mobbing.de: Dr. Phil. Klaus Biedermann, Akademie für Systemisches Coaching)

STREIT

JOHANNA	*Mama, Papa, Bertrand!*
	Wenn jemand mit dir kämpfen will und du das gar nicht willst? Was tust du dann?
VATER	*Ich versuche, mit ihnen zu reden.*
JOHANNA	*Und wenn sie nicht aufhören?*
VATER	*Geh ihnen aus dem Weg. Lauf weg. Hol Hilfe.*

THEATERPÄDAGOGISCHE ÜBUNGEN • SPIELE ZUM THEMA

Slowmotionkampf – Eine Übung für die Zusammenarbeit

Ziel
Das Ziel des Slowmotionkampfes ist die erforderliche Zusammenarbeit beider Parteien und entsprechend das Annehmen und Eingehen auf das Angebot eines Spielpartners.

Grundlage
Zu zweit üben sich die Kinder im Slowmotionkampf. Sämtliche Bewegungen eines Kampfes werden dabei stark verlangsamt ausgeführt. Wichtig dabei ist, dass der Gegner nicht verletzt wird.
Die erste Person führt eine Bewegung sehr sorgfältig, langsam und klar aus (zum Beispiel einen Faustschlag in die Rippen des Gegners). Im Moment des „Aufprallens“ (im Beispiel: der Faust) reagiert die zweite Person auf die Bewegung (zieht ihren Rumpf zusammen). Die Heftigkeit der Reaktion kann dabei beliebig variiert werden. Anschliessend müssen sich beide Gegner wieder sammeln (aufrappeln unter Schmerzen oder Freude über den Sieg) was durch einen emotionalen Gesichtsausdruck verstärkt werden kann. Erst dann kann in einen zweiten Angriff übergegangen werden.

Oft ist es wichtig, die Aufmerksamkeit auf die Reaktion und nicht auf die Aktion zu lenken, denn darin liegt der Sinn des eigentlichen Spiels. Der Kampf kann nur funktionieren wenn Aktion und Reaktion gleich sorgfältig ausgeführt werden.

Kampf auf Distanz – Eine Steigerung
Der Kampf kann auch auf Distanz geführt werden. Beide Gegner stehen etwa zwei bis drei Meter voneinander entfernt. In dem Moment wo ein Schlag treffen würde reagiert der Gegner.
In dieser Form ist ein noch grösseres und genaueres Zusammenspiel der beiden Kampfhähne gefordert.

Aussergewöhnliche Kampfmethoden
Nun können auch „andere“ Kampfmethoden und ihre aussergewöhnlichen Reaktionen erprobt werden. So kann zum Beispiel ein Luftkuss wie eine riesige Ohrfeige wirken oder man kann jemanden mit nur einem Finger an der Nase zu Boden drücken.

Holzschwert
Es bilden sich zwei Gruppen mit je einem freiwilligen Führer. Die Gruppen stehen sich mit Abstand gegenüber, der Führer vor seiner Gruppe mit dem (imaginären oder echten) Holzschwert in der Hand. Jede Gruppe muss den Holzschwertbewegungen des gegnerischen Führers ausweichen und zwar so:

- waagrechter Hieb auf Kopfhöhe — Gruppe duckt sich
- Füsse abschlagen — Gruppe hüpft
- Hieb links — Gruppe weicht nach rechts aus
- Hieb rechts — Gruppe weicht nach links aus
- Hieb Mitte — Gruppe teilt sich in der Mitte
- Stich — Gruppe weicht einen Schritt zurück

Die Führer kämpfen abwechselnd mit einzelnen Bewegungen gegeneinander und die Spieler der gegnerischen Gruppe reagieren wie beschrieben. Getroffen ist, wer falsch reagiert. Derjenige zeigt den Treffer an, indem er theatralisch zu Boden geht und liegen bleibt.

Zahlenstreit
Zwei Spieler beginnen zu streiten, indem sie, anstelle von Worten, von 1 bis 20 zählen.
Die Zuschauenden diskutieren anschliessend, was sie gesehen haben:

- Welche Beziehung wurde gesehen?
- Wie war die Art des Streites?

Du Aprikose du!
Die Kinder stellen sich in einen Kreis. Ein Klatsch wird im Kreis herumgegeben – Klatschkreis.
Während der Klatschkreis läuft, löst sich die SL aus dem Kreis, geht zu einem SP hin und beschimpft diese Person mit dem Namen einer Frucht (z.B. Du Aprikose du!), dann geht sie zurück in den Kreis und reiht sich wieder in den Klatschkreis ein.
Dann macht sie sich wieder auf den Weg und flüstert einer Person liebevoll den Namen einer anderen Frucht ins Ohr.
Wer eine „böse oder liebe Frucht“ bekommen hat, macht sich schnell auf den Weg um es weiterzugeben (kann auch eine neue Frucht sein) und reiht sich darauf wieder rasch in den Kreis ein.
Fehlt eine Peson im Kreis, wenn der Klatsch durchkommt, überhupft der Klatsch die Lücke.

ARBEITS- UND DISKUSSIONSVORSCHLÄGE

Mögliche Diskussionsfragen - Streit

- Wie würdet ihr auf die Frage „*Wenn jemand mit dir kämpfen will und du das gar nicht willst? Was tust du dann?“* antworten.
- Bist du auch schon in eine solche Situation geraten?
- Was hast du da gemacht?
- Was hättest du auch noch tun können?
- Welche Formen von Streit kennst du?
- Mit wem kannst du „gut“ streiten?
- Mit wem streitest du oft?
- Bei wem kannst du oft Streit beobachten?

Arbeitsvorschläge – Streit

Mal mal so wie ich
Immer zwei Kinder bilden ein Paar und arbeiten zusammen. Jedes Kind hat ein Blatt Papier und Farbstifte (diese sollten möglichst dieselben Farben haben). Sie sitzen Rücken an Rücken und sollten sich bei der Übung nicht umdrehen. Ein Kind beginnt zu malen und beschreibt genau, was es malt und mit welcher Farbe. Das andere Kind hört genau zu und versucht nach der Beschreibung zu malen. Wenn das Bild fertig ist, vergleichen die Kinder die Bilder miteinander. Dann wird gewechselt.
Sehen die Bilder gleich aus?
Wenn nein, was sieht anders aus und warum?

Drei Zeichnungen
Die Kinder machen je eine Zeichnung zu den Titeln:

- So kann ein Streit anfangen!
- So kannst du einen Streit beenden!
- So kannst du einen Streit vermeiden!

Die Zeichnungen werden anschliessend in der Gruppe besprochen.

STIMMUNGEN ERZEUGEN MIT „ALLTAGSINSTRUMENTEN“ • RHYTHMUSQUADRAT

Nebst den Liedern spielt in der Inszenierung der „Johanna“ auch die musikalische Verwendung von Alltagsgegenständen eine grosse Rolle.

Lassen Sie die Kinder nach Gegenständen suchen, mit denen Geräusche gemacht werden können...

- Eimer
- Scheren
- Büchsen
- Stifte
- Ketten
- und vieles mehr – auch der eigene Körper kann eingesetzt werden.

Vorbereitung
Alle Kinder hören eine Minute lang mit geschlossenen Augen zu. Es darf nicht geredet werden. Was wurde alles gehört? Bei mir selbst? In meiner näheren Umgebung? Im Schulzimmer? Ausserhalb des Schulzimmers?

Geräusche können Stimmungen erzeugen
Die verschiedenen Geräusche werden untersucht und kombiniert.
Welche Töne von welchen Materialien lösen welche Assoziationen aus?

Ein Ort gibt die Stimmung vor
In Gruppen versuchen die Kinder verschiedene Orte mit einer klanglichen Stimmung darzustellen. Die Zuhörenden können dabei die Augen schliessen.
Beispiele: Bahnhof, Bauernhof, Wald, Sturm/Gewitter, Schlachtfeld, Hafen, Einkaufsstrasse, ...

Mit Geräuschen eine Geschichte erzählen
Jede Gruppe bereitet eine kleine Geschichte vor, die dann den anderen nur mit Geräuschen vorgespielt wird. Die Zuhörenden erzählen anschliessend, was sie alles gehört haben.
Beispiel: Es herrscht Unruhe im Schulzimmer (Schritte, Geraschel, Gelächter, einzeln Rufe) – die Türe geht auf - jemand tritt ein - es wird Still - Schritte zur Wandtafel - ein Buch knallt auf den Tisch – Auf der Wandtafel wird geschrieben – Hefte werden geöffnet - ...)

Geräusche werden rhythmisiert – Rhythmusquadrat
Um Geräusche zu rhythmisieren und damit ein kleines Orchester zu bilden kann das Rhythmusquadrat verwendet werden. Gleichzeitig dient dies zur Schulung der Metrik.

Zuerst werden den Geräuschen Symbole oder die Farbe von Magnetknöpfen zugeteilt:

Beispiel:
▷ = Klatschen
O = Schlag auf eine Büchse
□ = Klicken mit dem Kugelschreiber
∗ = Rasseln einer Kette

Diese Symbole können nun beliebig in ein Rhythmusquadrat eingefügt werden. Die Anzahl kleiner Quadrate bestimmt dabei die Taktgrösse (3/4, 4/4, 2/4, ...)

Beispiel:

∗	∗	□	▷
O		□	□
OOO	□□	∗	O
	∗	▷▷	□

Nun kann mit diesem Quadrat musiziert werden, indem die einzelnen Abfolgen (senkrecht oder waagrecht; vor oder zurück) ausgeführt werden.

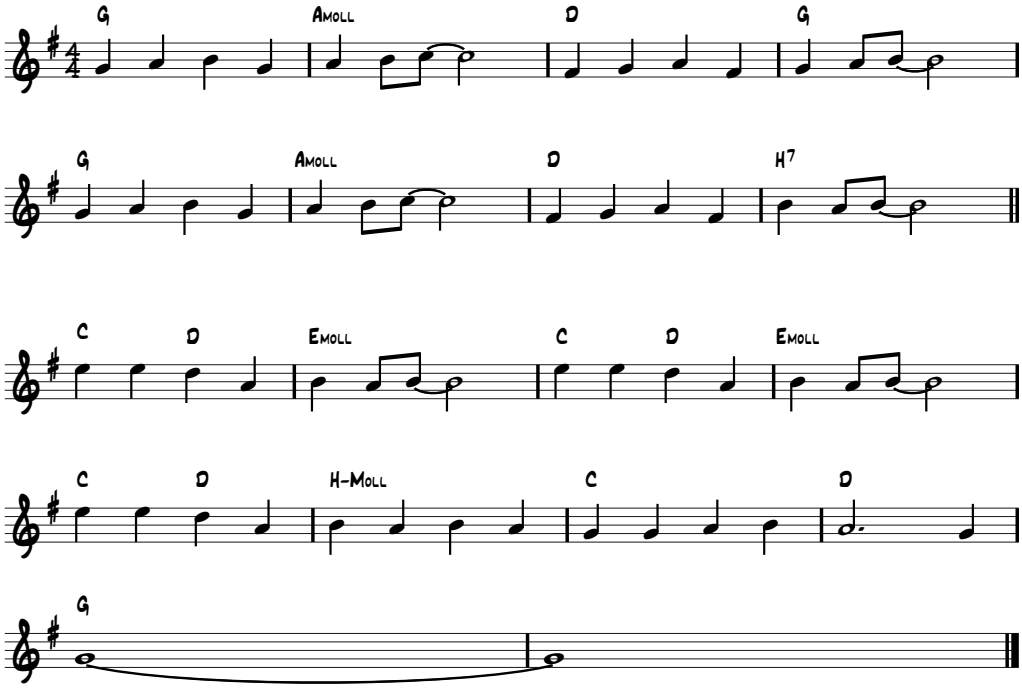
Leere Felder gelten als Pausen. Zwei- oder Dreifachnennungen der Symbole entsprechen der Mehrfachnennung innerhalb des einen Schlages.

Lieder • Melodien der Inszenierung

Hier finden Sie die beiden eigens für diese Inszenierung komponierten Lieder.
Nebst der Einstudierung der Lieder mit verschiedenen Instrumenten können die Kinder dazu einen eigenen Text erfinden.

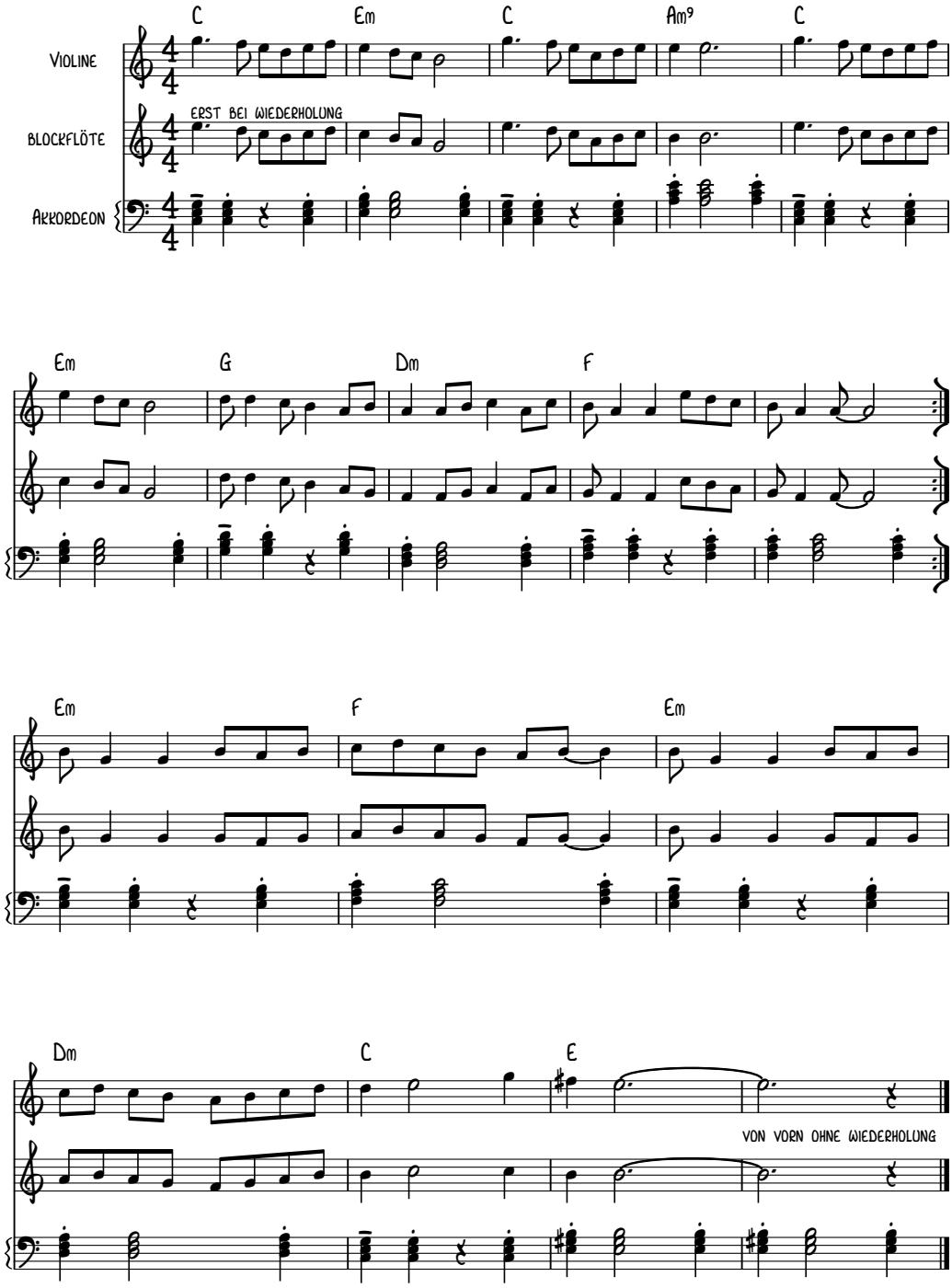
Unterwegslied

D.R. Schneider

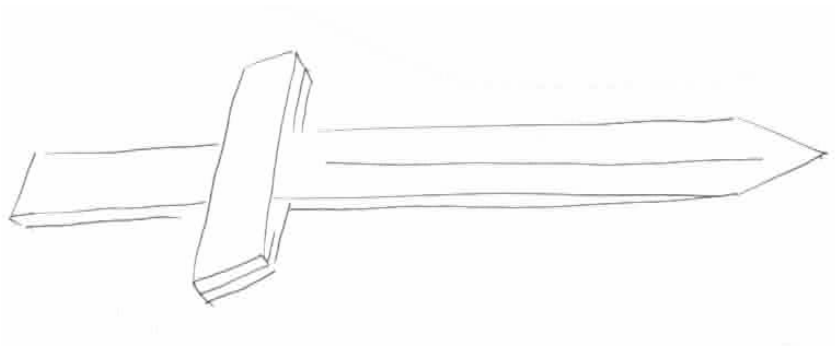


LANDSCHAFT

D.R. Schneider



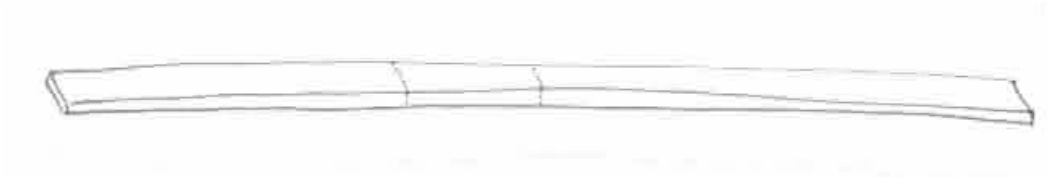
DAS EIGENE HOLZSCHWERT



Material: Dachlatten (sägeroh, möglichst gerade, wenig Äste)
Leim
Material für Verzierungen (Lederbändel, Druckknöpfe, Polsternägel, Pins, ...)

Werkzeug: Handsäge, Stechbeitel, Hammer, Bleistift, Winkel, Meter, Hobel, Schraubzwinge, Feilen/Raspeln/Schleifpapier

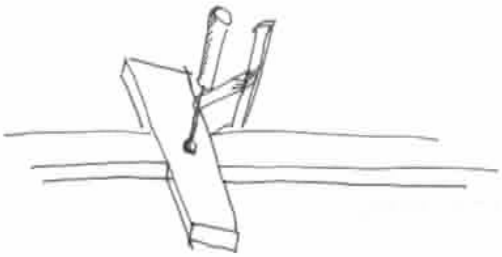
1. Die Latten werden so eingeteilt, dass eine optimale Klingenlänge (mit Griff) und ein Querstab entstehen. Der Querstab wird abgesägt.



2. Auf dem langen Stück wird die Position des Querbalkens bestimmt und eingezeichnet.
   Jede Latte wird nun zur Hälfte der Lattenstärke eingeschnitten, so breit, wie die andere Latte ist.

Dazu werden viele Einschnitte mit der Handsäge gemacht und das Holz anschliessend mit dem Stechbeitel und dem Hammer herausgearbeitet.

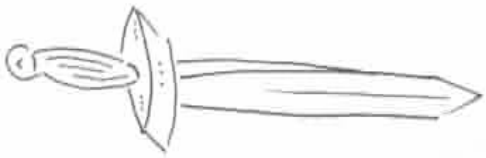
3. Die beiden Teile werden mit Leim versehen, mit einer Schraubzwinge fest verbunden und mindestens zwei Stunden getrocknet.

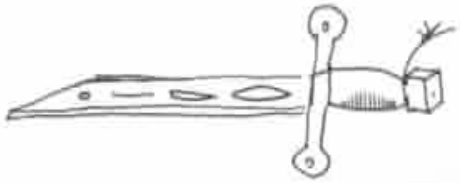


4. Nun wird die Klinge mit Hobel, Raspel und Feile geformt. Entweder romboidförmig oder abgerundet.

5. Griff, Querstab und Spitze werden angezeichnet und ausgearbeitet.

6. Das Schwert kann nun bei Bedarf noch verziert werden.





LITERATUR

Zum Thema Mittelalter / Johanna von Orléans:

von Peschke, Dr. Hans-Peter; Sachbücher - WAS IST WAS Band 118
Mittelalter; Tessloff, 2004

LeGoff, Jacques; *Das Mittelalter für Kinder*; Beck, 2007

Seidemann, Maria; Das will ich wissen. *Das Leben im Mittelalter*; Arena, 2008

Linder, Leo G.; *Das stürmische Mädchen. Die Abenteuer der Jeanne d'Arc*; Elefanten Press Bei Bertelsmann, 2001

Kaiser, Katrin; *Der Ritt nach Orléans: Johanna und ihr Hengst Uriel*; Schneider, 2007

CD: Wer ist das?, Audio-CDs, Nr.6, *Johanna von Orleans*, Edel Germany, 1999

DVD: *Jeanne d'Arc*, 1999, ab 12 Jahren
Johanna von Orleans, 2008, ab 16 Jahren

Zum Thema Erdmännchen:

DVD: *Wächter der Wüste*; Central Film; http://www.waechter.centralfilm.de/

Zum Thema Angst / Mut:

Hille, Astrid; Schäfer, Dina; Garanin, Melanie; Spielen und lernen. *Mächtig mutig. Das Angst-weg-Buch*; Family Media / Velber Buchverlag, 2008

Bartram, Angelika; Rogge, Jan-Uwe; *Kleine Helden - großer Mut: Geschichten, die stark machen*; rororo, 2006

Bräunling, Elke; *Da wird die Angst ganz klein: Mutmachgeschichten*; Lahn-Verlag, 1998

Winter, Lara (Hrsg.); *Wetten, dass du dich nicht traust?: Geschichten über Mut und Angst*; Broschur, 2008

Zum Thema Mobbing (Sachbücher):

Alsaker, Françoise D.; *Quälgeister und ihre Opfer. Mobbing unter Kindern – und wie man damit umgeht*. Huber Verlag, 2003

Bründel, Heidrun / Hurrelmann, Klaus; *Gewalt macht Schule*, 2008

Cierpka, Manfred; Faustlos – *Wie Kinder Konflikte gewaltfrei lösen können*; Herder Verlag, 2005

Dambach, K.E.; *Mobbing in der Schulklasse*; Reinhardt Verlag, 2009

Deegener, Günther; *Aggression und Gewalt von Kindern und Jugendlichen*; Verlag Hogrefe, 2002

Drilling, Matthias / Steiner, Olivier; *Gewalt an Schulen; Forschungsergebnisse und Handlungskonzepte*. Verlag Pestalozzianum, 2008

Eckhardt, Jo-Jacqueline; *Mobbing bei Kindern: erkennen, helfen, vorbeugen*; Urania Verlag, 2010

Erkert, Andrea; *Schikanen unter Kindern. Erkennen, benennen, eindämmen und vorbeugen*; Lambertus-Verlag, 2008

Gebauer, Karl; *Mobbing in der Schule*; Beltz Taschenbuch, 2009

Guggenbühl, Allan; *Anleitung zum Mobbing*; Zytglogge, 2008

Guggenbühl, Allan; *Die unheimliche Faszination der Gewalt*; Schweizer Spiegel Verlag, 1993

Kasper, Horst; *Schülermobbing – tun wir was dagegen! Schülermobbing-Fragebogen mit Anleitung & Auswertungshilfe und mit Materialien für die Schulentwicklung*; AOL Verlag, 2008

Kindler, Wolfgang; *Gegen Mobbing und Gewalt. Ein Arbeitsbuch für Lehrerinnen, Schülerinnen und Peergruppen*; Kallmeyer Verlag, 2002

Kindler, Wolfgang; *Schnelles Eingreifen bei Mobbing*; Verlag an der Ruhr, 2009

Zum Thema Mobbing (Kinderbücher):

Guggenbühl, Allan / Imbach Rolf; *Die Vogelbande*. Edition IKM, 2008

Bergström, Gunilla; *Nur Mut, Willi Wiberg!* Oetinger Verlag, 2009

Lecher, Doris; *Vladin*. Bajazzo Verlag, 2006

Palmer, Pat; *Die Maus, das Monster und ich*. Donna Vita, 2005, ab 8 Jahren.

Sacré, Marie-Jose; *Der schüchterne Drache*. Bohem press, 2010

Blobel, Brigitte; *Du hast aber Mut!* Arena Verlag, 1998, Ab 8 Jahren

Nöstlinger, Christine; *Die feuerrote Friederike*. Verlag Patmos oder DTV, 1996

Thor, Annika; *Ich hätte Nein sagen können*. Beltz Verlag, 2007, 10 – 12 Jahren

Zöller, Elisabeth; *Der Klassen-King*. Thienemann Verlag, 2007, ab 10 Jahren

Zum Thema Streit:

Zöller, Elisabeth; *Ich knall ihr eine! Emma wehrt sich*. Omnibus Verlag, 2005, ab 10 Jahren

Zöller, Elisabeth; *Und wenn ich zurückhaue?* Thienemann od. Carlsen Verlag, 2004, ab 10 Jahren

Gabella, Mathieu; *Krieg der Knöpfe*, Kinderbuchverlag Wolff, 2008, ab 8 Jahren

Liddle, Elizabeth; *Das ist so ungerecht!*; Gabriel, ab 4 Jahren

Schärer, Kathrin; *So war das! Nein, so! Nein, so!* Atlantis, ab 4 Jahren

Weigelt, Udo; *Entschuldigung, sagte das Monster*; Gerstenberg, ab 4 Jahren

McKee, David; *Du hast angefangen! Nein du!;* Sauerländer, 1986

THEATER

BILITZ

Das Theater Bilitz

- ist ein professionelles, freies Theater mit Sitz im Theaterhaus Thurgau in Weinfelden
- ist mobil, es spielt in Schulen, Theatern, Mehrzweckhallen usw.
- spielt Stücke für Kinder, Jugendliche und Erwachsene
- spielte an verschiedenen Festivals im In- und Ausland
- spielt bestehende oder Stücke, die in Zusammenarbeit mit AutorInnen entstehen
- vermittelt hautnahen Kontakt zum Medium Theater
- fördert mit altersgerechten Inszenierungen bei Kindern und Jugendlichen das Interesse am Theater
- führt die Beratungsstelle Theater- pädagogik für Kindergärtner/-innen und Lehrerinnen und Lehrer
- vermittelt TheaterpädagogInnen für Theaterprojekte und Kurse
- kann engagiert werden für Auftritte an Seminarien, Konferenzen, Lesungen etc.
- vermietet Scheinwerfer, Lichtanlage, Tonanlage, Podeste, Bus etc.
- gibt es seit 1988
- wird unterstützt vom Kanton Thurgau und vom Kanton St.Gallen, von der Gemeinde Weinfelden, vom Gönnerverein PRO BILITZ und diversen Stiftungen
- ist Mitglied der astej (Schweizerischer Verband des Theaters für Kinder und Jugendliche), von tps (Fachverband Theaterpädagogik Schweiz) und das KTV (Vereinigung KünstlerInnen – Theater – VeranstalterInnen, Schweiz)

Theaterpädagogische Fachstelle des Theater Bilitz

Das Theater Bilitz ist erste Anlaufstelle für Lehrerinnen und Lehrer im Bereich Theaterpädagogik. Wir bieten zahlreiche Dienstleistungen (Beratungen, Projektbegleitungen, Kurse, Workshops usw.) mit dem Ziel, Theater und Musical im schulischen und ausserschulischen Bereich zu fördern und zu unterstützen. Zudem bietet das Theater Bilitz eine gute Bibliothek mit Werken, Tipps, Anleitungen usw. zum Thema und lädt Interessierte gerne ein, diese zu nutzen.

Wenn Sie

- das Darstellende Spiel oder das Schulspiel im Unterricht oder in Gruppen einsetzen möchten, aber nicht wissen wie.
- Mitarbeit oder Begleitung wünschen bei Theaterproben mit Kindern und Jugendlichen.
- eine Theaterpädagogin oder einen Theaterpädagogen für einen Theatertag bis hin zu einer
- Theaterwoche oder einer Inszenierung engagieren möchten.
- Hilfe oder Beratung brauchen bei der Planung eines Schultheater- oder Musicalprojektes.
- geeignete Geschichten, Vorlagen, Stücke suchen.
- Literatur zur Spiel- und Theaterpädagogik ausleihen möchten.
- Anregungen und Unterstützung brauchen bei der Durchführung eines Projektes.
- einmal hinter die Kulissen des Theater Bilitz schauen möchten.

Wir

- beraten Sie in allen Bereichen von Schulspiel, Theater oder Musical in der Schule.
- verfügen über eine umfangreiche Fachbibliothek mit theaterpädagogischer Literatur (Spielvorlagen,
- Theaterformen, Spiele und Übungen, Spiel- und Theaterpädagogik, Sekundärliteratur).
- bieten verschiendete Kurse und Workshops an.
- führen Theaterprojekte durch oder begleiten Sie dabei.
- organisieren Probebesuche bei unseren Inszenierungen.
- vermitteln Theaterpädagoginnen und Theaterpädagogen, die Ihre Klasse oder Ihr Schulhaus
- besuchen und begleiten.
- vermieten Scheinwerfer, Lichtanlage, Tonanlage, Podeste, Bus etc.

Nehmen Sie mit uns Kontakt auf:

schuletheater@bilitz.ch

THEATER

BILITZ

www.bilitz.ch

Theaterhaus Thurgau
beim Bahnhof
Lagerstrasse 3
Postfach 385
8570 Weinfelden

Telefon 071 622 88 80
Telefax 071 622 88 90

Mail:
Sekretariat theater@bilitz.ch
Theaterpädagogik schuletheater@bilitz.ch