

Gopf, Martha!

Ich wett, ich hett... ich wett, ich wär...

Ein Theaterstück für alle ab 5 Jahren

Spiel: Simon Gisler, Daniel R. Schneider | Regie: Agnes Caduff

Bild: Stefan Bütschi



Gopf, Martha!

Ich wett, ich hett... ich wett, ich wär...

Eine amüsante Geschichte, wie Neid ein ganz schönes Chaos anrichten kann.
Für Kinder ab 5 Jahren / Schulzyklus 1



Ein Stück von Agnes Caduff, Simon Gisler und Daniel R. Schneider
Uraufführung: 17. Februar 2019

Diese Produktion wird unterstützt von:

Thurgau  **Kulturförderung**
Kanton St.Gallen

S I S
Schweizerische Interpretenstiftung

MIGROS
kulturprozent

P R O
BILITZ

Dr. Heinrich Mezger-Stiftung, Jubiläumsstiftung Thurgauer Kantonalbank, DOMO-Stiftung,
ARNOLD BILLWILLER STIFTUNG

Inhaltsverzeichnis

1. Begrüssung	2
1.1. Wie verhalte ich mich in einer Theatervorstellung?	3
2. Das Stück	4
2.1. Inhalt	4
2.2. Auszüge aus dem Stück	5
3. Aufwärmen und Einsteigen	6
3.1. Allgemeine Aufwärm- und Einstiegsübungen	6
3.2. Reaktionsspiele	7
3.3. Einstiege zu «Gopf, Martha!»	8
4. Nach dem Stück	9
4.1. Allgemeine inhaltliche Nachbereitung	9
4.2. Diskussions- und Schreib-/Zeichnungsvorschläge	10
5. Neid und Wünsche	11
5.1. Überlegungen für die Lehrperson	11
5.2. Gestaltungsvorschläge	11
6. «Unsichtbarer» Spielpartner	12
6.1. Überlegungen für die Lehrperson	12
6.2. Gestaltungsvorschläge	12
7. Dinge ändern sich	13
7.1. Informationen für die Lehrperson	13
7.2. Gestaltungsvorschläge	13
8. Musik im Stück	14
8.1. Gestaltungsvorschläge	14
8.2. Lieder aus dem Stück	15
9. Weiterführende Ideen für den Unterricht	17
10. Zusatzmaterial	18
10.1. Rezept für selbstgemachte Knete	18
10.2. Zopftierli	19
10.3. Bücher und Links zum Thema Neid	20



1. Begrüssung

Liebe Lehrpersonen, Liebe Theaterbesuchende

«Ich wett, ich hett» lautet der Untertitel des neusten Bilitz Babys. «Ich wett, ich hett» das, was man selber grade nicht haben kann. «Ich wett, ich hett» genau das, was du hast.

Wie gehen wir mit diesem Begehren um?

Ist es Antrieb, über uns hinauszuwachsen oder eher Hindernis?

Wie wäre es, wenn wir plötzlich haben könnten, was wir uns wünschen?

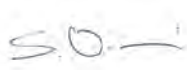
«Gopf, Martha!» nimmt diese Fragen als Anlass für einen Rollentausch zwischen dem Bäcker und seinem Hund, was erwartungsgemäss zu Turbulenzen führt. Erzählt wird die Geschichte aus der Perspektive von zwei alten Freunden, die sich ganz genau erinnern können, wie es damals in der Backstube aussah, aber auch an ihre eigenen Rivalitäten und Eifersüchteleien. Und damit die Kinder und die Erwachsenen bei einem vielleicht unerwünschten, aber sehr bekannten Gefühl abholen.

Sie haben mit ihrer Klasse einen Theaterbesuch des Stücks «Gopf, Martha!» geplant oder bereits durchgeführt.

In der vorliegenden Nachbereitungsmappe finden Sie verschiedene Vorschläge, wie Sie Themen des Stücks mit Ihrer Klasse vor oder nach dem Vorstellungsbuch besuchen bearbeiten können sowie Anregungen für Spielmomente in der Klasse. Alles Material lässt sich mit Ihren eigenen Ideen ergänzen und verändern.

Wir wünschen Ihnen viele spannende Momente bei der Arbeit mit den Vorschlägen und freuen uns über Ihre Rückmeldungen.

Herzliche Grüsse



Sylvie Vieli
Fachstelle Theaterpädagogik, Theater Bilitz



Impressum Nachbereitungsheft

Redaktion: Sylvie Vieli
Fotos: Lukas Fleischer, Lena Leuenberger
Gestaltung: Lena Leuenberger

Wir freuen uns über Reaktionen, Zeichnungen und Anregungen. Vielen Dank.
Download: www.bilitz.ch/downloads.php



1.1. Wie verhalte ich mich in einer Theatervorstellung?

Einige Gedanken zur Zuschauerrolle

Mit dem Betreten des Theaterraumes übernehmen auch die Schülerinnen und Schüler eine Rolle; jene der Zuschauerin, des Zuschauers.

Eine notwendige, verantwortungsvolle und wichtige Rolle. Denn ohne Publikum bleibt das Theaterstück eine Probe. Gespielte Geschichten wollen erzählt, verschenkt werden.

*«Das Theater ist wohl eine der schwierigsten Künste, denn die Schauspieler*in muss drei Verbindungen gleichzeitig und in vollkommener Harmonie herstellen: zu ihrem Innenleben, zu ihren Mitspielern und zum Publikum!»* Peter Brook



Theater spielen und Theater anschauen ist immer ein gegenseitiges «Spiel». Und bei jedem Spiel gibt es Spielregeln.

- Respekt
- Wertschätzung
- «Gwunder»
- Aufmerksamkeit
- Vorfreude
- Spannung
- ...

Einige Gedanken für die Schülerinnen und Schüler

Vielleicht bist du selber schon mal vor Publikum gestanden und kannst dir vorstellen, was es heisst, dich den anderen zu präsentieren, zu zeigen, ihnen etwas zu erzählen... dann kennst du Gefühle wie Lampenfieber, weiche Knie oder eine zittrige Stimme.

Es stellt sich die Frage: «Worin liegt der Unterschied zwischen Theater und TV?». Zappen ist nicht möglich. Was nun passiert, ist echt, geschieht live!

Wichtig deshalb beim Eintreten in den Raum (begleitet durch die Lehrperson) ist:

- den Theaterraum mit Achtsamkeit betreten
- einen passenden Sitzplatz suchen, der Ablenkung möglichst einschränkt
- einen guten Sitzplatz finden, der gute Sicht auf die Bühne ermöglicht
- sich auf das Gegenüber auf der Bühne einlassen



2. Das Stück

2.1. Inhalt

«Gopf, Martha!»: Ein Stück über den Wunsch, das zu haben, was man nicht haben kann
 Für alle ab 5 Jahren

Der Bäcker ist neidisch auf Martha: Immer kann sie faul herumliegen, bekommt das Futter hingestellt, ohne etwas dafür tun zu müssen, wird von den Kindern geliebt und draussen in der Sonne spazieren geführt. Sie ist die zutrauliche Hündin des Bäckers und ständig im Mittelpunkt, obwohl ER doch die tollen Brote und Kuchen backt.

Tatsächlich sieht Martha die Sache jedoch genau anders rum. Sie findet, dass der Bäcker das grosse Los gezogen hat. Er darf im Haus ungestört auf die Toilette gehen, sich aufs Sofa legen und vor allem den ganzen Tag in der Backstube verbringen, wo er so viel schlecken und essen kann, wie er will.

Es kommt zum Streit und zum anschliessenden Rollentausch. Während der Bäcker sich ausruht, «pfotiert» Martha mit Teig, Kelle und Bleche. Da ist das Chaos vorprogrammiert. Und auch der Bäcker ist von der neuen Rolle nicht nur begeistert.

Mit Rhythmus, Klang und Sprachgefühl erzählen zwei Freunde in «Gopf, Marta!» eine chaotisch-witzige Geschichte. Es geht um Neid unter Freunden und darum, auf die eigenen Fähigkeiten zu vertrauen. Sie plädieren auch dafür, immer wieder den Mut aufzubringen, neue Dinge auszuprobieren und dabei in Kauf zu nehmen, ab und zu zu scheitern.



Ein Stück von: Agnes Caduff, Simon Gisler, Daniel R. Schneider

Spiel:	Simon Gisler, Daniel R. Schneider
Regie:	Agnes Caduff
Dramaturgische Mitarbeit:	Sylvie Vieli
Musik:	Daniel R. Schneider
Kostüme:	Nathalie Péclard
Bühne:	Gabor Nemeth
Technik:	Tom Felix
Theaterpädagogik:	Sylvie Vieli
Produktionsleitung:	Roland Lötscher
Tourneeorganisation:	Bea Garcia
Plakat:	Stefan Bütschi
Uraufführung:	17. Februar 2019
Dauer:	ca. 45 min
Sprache:	Schweizerdeutsch



2.2. Auszüge aus dem Stück

Bache bache, nüt als bache

Am Mäntig, am Zischtig, am Mittwuch, am Dunnschtig, am Fritig,
 am Samstag, am Sunntig – Frei!
 Am Mäntig, am Zischtig, am Mittwuch, am Dunnschtig, am Fritig,
 am Samstag, am Sunntig – Frei!
 Januar, Februar, März, April, Mai, Juni, Juli, August,
 September, Oktober, November, Dezember - sträng!
 Frühlig, Summer, Härbscht und Winter,
 bache, bache, nüt als bache, bache, bache, nüt als
 bache, tag i, tag us.

Gopf, Martha!

So händs chiflet,
 So händs gschrite,
 So händs gmotzt.
 Gopf, Martha!
 Wuff

So händs gschumpfe,
 so händs tobed,
 so händs gwüetet.
 Gopf, Martha!
 Wuff

So händs chiflet,
 So händs gschrite,
 So händs gmotzt.
 Gopf, Martha!

Neid unter Freunden

Oski: Scho als chline Bueb hani dänkt: „Ich wett, ich wär so gross wien är. Ich wett, ich chönnt eso guet chlätttere wien er. Wien äs Äffli.“
 Kari Und ich han dänkt: „Ich wett, ich hett au es Salamibrötli im Znünitäschli und nid nu en Öpfel.“
 Oski „Ich wett bi öis dihei gäbs au Cola und Pepita, nöd nu Sirup.“
 Kari „Ich wett, ich hett e Schwöschter.“
 Oski „Ich wett, ich hett au eso ä schöni Legoisebahn.“



3. Aufwärmen und Einsteigen

3.1. Allgemeine Aufwärm- und Einstiegsübungen



Immer der Nase nach

Die Kinder gehen in einem ihnen angenehmen Tempo durch den Raum. Die Spielleitung nennt ein Körperteil, dieses «führt» dann den ganzen Körper an.

(Bsp: Folge dem kleinen Finger deiner linken Hand / Folge deinem Bauch / Folge deiner rechten Ferse)
 Körperteile wechseln.

Tempogehen

Alle gehen in ihren eigenen Wegen durch den Raum (kein Körperkontakt) und finden ein gemeinsames, angenehmes Tempo. Das wird von Spielleitung als Tempo 3 definiert. Sobald das gut funktioniert, Tempo verringern auf 2 (halb so schnell wie 3) und 1 (richtig langsam), dann erhöhen auf 4 (doppelt so schnell wie 3, noch nicht rennen) und 5 (rennen, aber immer noch ohne Unfälle).

Variante:

- Freeze (sofort anhalten) einbauen, nach jedem Freeze neue Tempoansage

Übertreibekreis

Alle stehen im Kreis. Jemand beginnt und führt eine einfache Geste in Richtung Nachbar*in aus (Bsp: Hand ausstrecken). Nachbar*in kopiert Geste, macht sie aber ein bisschen grösser. Geste wird immer grösser bis sie einmal rumgewandert ist. Dann schickt jemand anders eine neue Geste los.

Varianten

- Wenn Geste ganz gross geworden ist, wieder verkleinern
- Geste weiterentwickeln
- Zwei Gesten gleichzeitig losschicken, wo treffen sie sich?

Morgendusche

Alle stehen im Kreis. Die Spielleitung beginnt, unter einem vorgestellten Wasserstrahl, die Hände zu waschen, Kinder machen mit. Danach sind die Arme an der Reihe, die Schultern, der Oberkörper usw. Mit der Zeit kann die Dusche auch zu Regentropfen werden, die z.B. auf den Kopf oder die Füsse tröpfeln oder prasseln.



3.2. Reaktionsspiele

Schnappfangis (ab 1. Klasse)

Immer zwei Kinder stehen nebeneinander und blicken in die gleiche Richtung. Ein Kind steht alleine und ruft den Namen eines anderen Kindes. Das gerufene Kind muss blitzschnell das Kind neben sich am Weglaufen hindern. Dafür darf es jedoch nur einmal mit den Armen «zuschnappen» und nicht hinterher rennen. Wenn das gelingt, muss das allein stehende Kind jemand anderen rufen, ansonsten muss der*die erfolglos Fangende jemanden rufen.

Monster und Prinzessin

Alle Kinder stehen alleine im Raum verteilt. Zwei Kinder werden ausgewählt. Eines davon ist «das Monster», das andere «die Prinzessin». Die Prinzessin flieht laut kreischend vor dem knurrenden Monster. Retten kann sie sich, indem sie sich neben eines der anderen Kinder stellt und diesem auf die Schulter tippt. Das ange-tippte Kind wird zum neuen Monster, das alte Monster zur neuen Prinzessin.

Variante: Bäcker und Hund anstatt Monster und Prinzessin

Zombiezeitungslesen (ab 1. Klasse)

Alle Kinder stehen an einer Wand des Raumes, ein Kind steht auf der gegenüberliegenden Seite, hat das Gesicht zur Wand gedreht und sagt laut: «Zeitungslesen, Zeitungslesen, Zeitungslesen».

Während das Kind spricht, bewegen sich die anderen Kinder in Richtung des sprechenden Kindes. Irgendwann sagt dieses «Stopp» und dreht sich zu den Kindern um. Jetzt müssen alle sofort einfrieren. Wer beim Bewegen erwischt wird, stirbt einen komplizierten Tod und ist ab sofort ein Zombie. Das heisst, es darf sich immer bewegen, aber nur noch halb so schnell wie die «lebendigen» Kinder.

Wenn es einem Kind gelingt, das «zeitungslesende» Kind am Rücken zu berühren, wird dieses Kind das neue «Zeitungskind» und alle anderen beginnen wieder an der Wand.

Besetzte Stühle

Alle Kinder bis auf eines sitzen auf Stühlen in einem grossen Kreis. Ein Kind steht in der Mitte und möchte gerne auf einen der Stühle aussen kommen. Das gelingt, weil die Kinder aussen immer wieder die Plätze tauschen müssen, indem sie sich gegenseitig kurz anblinzeln.

Achtung: Wer sein Einverständnis zum Platzwechsel durch Blinzeln gegeben hat, muss aufstehen und den Platz wechseln.



3.3. Einstiege zu «Gopf, Martha!»

Berufe raten

Gemeinsam wird eine Sammlung von verschiedenen Berufen erstellt. Aus diesen können die Kinder einen Beruf auswählen und diesen den anderen zeigen. Wer herausfindet, welcher Beruf gezeigt wurde, zeigt einen neuen Beruf.

Variante:

- Mehrere Kinder zeigen den gleichen Beruf, aber auf unterschiedliche Weise
- Berufe erfinden

Teigtierli

Immer zwei Kinder arbeiten zusammen. Ein Kind ist der Teig, das andere Bäcker*in. Der Teig wird durch den/ die Bäckerin zu einem Tier geformt und anschliessend in einer kurzen Ausstellung den anderen gezeigt.

Ich backe in meiner Backstube

Analog zum Spiel «Ich packe in meinen Rucksack» wird hier eine Sammlung von Dingen erstellt, die in einer Backstube gebacken werden können. Das kann rein textlich erfolgen (Ich backe in meiner Backstube einen Zopf / Ich backe in meiner Backstube einen Zopf und eine Crèmeschnitte / Ich backe in meiner Backstube einen Zopf, eine Crèmeschnitte und ...) oder auch mit Gesten übersetzt werden. Dann wird jeweils der erste Teil gesprochen, der zweite Teil gezeigt.



4. Nach dem Stück

4.1. Allgemeine inhaltliche Nachbereitung

Immer nur ein Satz (ab 1. Klasse)

Im Kreis erzählen die Kinder, was im Stück passiert ist. Jedes Kind darf aufs Mal immer nur einen Satz sagen und die ganze Geschichte sollte erzählt werden.

Variante (ab Kindergarten): Eindrücke sammeln.

Verse (ab 1. Klasse)

In Kleingruppen wählen die Kinder einen der beiden abgedruckten Verse (siehe 2.2.) aus und lesen ihn durch, bis alle den Vers sprechen können. Dann probieren sie verschiedene Varianten aus, den Vers hinterher zu präsentieren, z.B.

- Alle sprechen Vers zusammen
- Text wird verteilt
- Manche Wörter werden gemeinsam gesprochen, andere alleine
- Einzelne Wörter werden durch Bewegungen ergänzt oder allmählich ersetzt
- Der Vers wird als Geheimnis vorgetragen. Als Rap. Als Wettermoderation. Als...
- Die Gefühle werden verändert. Wie ist das, wenn man den Vers in einer bestimmten Emotion spricht?

Variante (ab Kindergarten): gemeinsam Vers auswendig lernen. Danach ausprobieren mit Lautstärke, Tempo, Gefühlen etc.

Bilder einer Ausstellung (ab 1. Klasse)

Die Kinder zeichnen ihren Lieblingsmoment aus dem Stück. Die Zeichnungen werden im Anschluss aufgehängt. Jede Zeichnung wird vorgestellt, aber nicht von dem Kind, das gezeichnet hat, sondern von einem anderen, das zufällig dafür ausgelost wurde.

Variante (ab Kindergarten): Die Partnerschaften werden schon im Voraus bestimmt und die Kinder sprechen vor der Präsentation kurz über ihre Bilder.



4.2. Diskussions- und Schreib-/Zeichnungsvorschläge

Stücktitel

In Kleingruppen überlegen sich die Kinder einen neuen Titel für das Stück. Anschliessend wird in der Klasse darüber abgestimmt, welcher Titel für die Klasse am besten passt.

Wichtige Momente

Alle Kinder überlegen sich, welche Momente im Stück ihnen ganz besonders in Erinnerung geblieben sind und schreiben/zeichnen diese auf. Anschliessend werden die Momente besprochen. Gibt es Dinge, die von vielen Kindern genannt werden?

Den Verlauf ändern

Nachdem die Kinder die für sie wichtigen Momente ermittelt haben, überlegen sie, ob an dieser Stelle im Stück etwas anderes hätte passieren können und wenn ja, was.

Alternativ zu eigenen wichtigen Momenten kann auch nur das Ende angeschaut werden.

Bilder von Martha

Jedes Kind zeichnet seine Martha. Ist sie gross? Welche Farbe hat ihr Fell? Hat sie lange oder kurze Haare?



5. Neid und Wünsche

5.1. Überlegungen für die Lehrperson

Sich etwas zu wünschen, was man nicht hat, kann ein toller Antrieb sein, zu handeln. Schwierig wird es, wenn man das, was man nicht hat, jemand anderem wegnehmen möchte. Dann wird dieses Begehren zu Neid und führt zu Streit (jüngere Kinder) oder Rückzug und Selbstabwertung (ältere Kinder).

Eine zusätzliche Schwierigkeit liegt darin, dass Neid immer negativ besetzt ist und ähnlich wie Wut in unserem System keinen Platz mehr hat, weil man das «nicht sein darf».

Das Theater kann dem, was nicht sein darf, eine Bühne bieten und es sichtbar machen. Die Gestaltungsvorschläge auf dieser Seite können die dadurch angestossene Auseinandersetzung begleiten.

5.2. Gestaltungsvorschläge (ab 1. Klasse)

Ich bin neidisch

Ausgehend von der Szene „Neid unter Freunden“ (siehe 2.2.) überlegen sich die Kinder worauf sie neidisch sind. Dabei ist es egal, ob das Dinge, Eigenschaften oder Privilegien sind. Die Kinder schreiben / zeichnen ihre Neidobjekte entweder selber oder es findet eine Sammlung im Kreis statt. Mit dieser Sammlung wird hinterher szenisch gearbeitet. Ausgangslage ist dabei immer dieselbe: Ein Kind ist neidisch auf das andere, weil dieses Kind etwas hat, was man selber auch möchte. Daraus entwickelt sich eine kurze Szene, die das Problem entweder vergrössert (Streit) oder verkleinert (Lösung finden). Die Szenen werden gezeigt und hinterher verändert, in dem die zuschauenden Kinder einem oder beiden spielenden Kindern einen Vorschlag machen.

Tauschbörse

Die Kinder schreiben auf einzelne Zettel, was sie an sich selber besonders gut mögen. (Ca. 5 Dinge, keine Objekte). Danach werden zwei Kreise gebildet, ein innerer und ein äusserer Kreis, so dass sich immer zwei Kinder gegenüber stehen. Beide Kinder lesen sich vor, was auf ihren Zetteln steht und tauschen jeweils eine Sache, die sie vom anderen gerne hätten, aus. Dann rotieren die Kinder im äusseren Kreis nach links. Hinterher besprechen: Wer hat was gegen was eingetauscht? Warum? Gab es Dinge, die oft vorkamen? Gab es Dinge, die man auf gar keinen Fall hätte eintauschen wollen?

Neidauktion

Zwei Kinder stehen sich gegenüber. Das erste Kind sagt: Du bist neidisch auf mein... / darauf, dass ich... Das andere Kind sagt: Und du bist neidisch auf mein / darauf dass ich ... Die genannten Dinge sollten immer etwas miteinander zu tun haben, aber sich nicht wiederholen.

Beispiel:

Du bist neidisch auf meinen grossen Radiergummi.

Und du bist neidisch auf mein Etui.

Und du bist neidisch auf meinen Thek.



6. «Unsichtbarer» Spielpartner

6.1. Überlegungen für die Lehrperson

Im Stück spielt Martha die Hauptrolle – aber man sieht sie gar nie wirklich. Das hat den Vorteil, dass alle im Zuschauerraum unterschiedliche Vorstellungen über diese Figur haben können und die Phantasie dadurch angeregt wird.

Dieses Spielprinzip liegt den Gestaltungsmöglichkeiten auf dieser Seite zu Grunde. Sie eignen sich auch gut, um die Vielfalt von Wahrnehmungen hinterher zu diskutieren und gleichberechtigt nebeneinander zu stellen.



6.2. Gestaltungsvorschläge

Einen vorgestellten Gegenstand weitergeben

Alle stehen im Kreis. Spielleitung nimmt einen unsichtbaren Gegenstand (wichtig: Für sich selber konkrete Vorstellung davon haben) aus der Hosentasche / vom Boden / aus dem Regal hinter sich... und bespielt diesen wortlos. Dann gibt sie den Gegenstand nach links oder rechts weiter. Dort kann er derselbe bleiben (nimmt kreativen Druck weg) oder sich verändern. Auf jeden Fall mehrere Runden machen, es dauert je nach Gruppe eine Weile, bis alle in das Spiel eingestiegen sind.

Wichtig: Alles ist richtig, mit der Zeit kann man dann aber mehr Genauigkeit einfordern. Auch die Übergänge können mit der Zeit mehr Beachtung bekommen.

Diese Übung eignet sich auch gut für generelles Aufwärmen oder einen Einstieg für einen Schreibanlass.

Ich sehe etwas, was du (noch) nicht siehst (ab 1. Klasse)

Kinder arbeiten in Kleingruppen oder alleine. Sie überlegen sich ein konkretes Wesen (Beispiel: Ein Flugsaurier), das sich hinter oder zwischen den Zuschauenden befindet. Weil das Wesen aber so gefährlich ist, können sie nicht mehr sprechen, sondern nur noch über ihre Reaktionen zeigen, um welches Wesen es sich handelt. Beim Spielen hilft es, sich über Grösse, genaue Position und Gefahren bewusst zu sein, welche von dem Wesen ausgehen.

Es können auch real existierende Tiere oder Menschen gewählt werden.

Im Anschluss sprechen die Zuschauenden über das, was sie gesehen haben oder halten eines der gezeigten Wesen zeichnerisch fest.

Mein unsichtbarer Freund

Die Kinder erfinden eine*n Freund*in, den*die nur sie sehen können. Sie wollen der Klasse ihre*n Freund*in vorstellen. Das können sie mit Worten und Reaktionen tun. Auch hier helfen konkrete Vorstellungen beim Spiel.



7. Dinge ändern sich

7.1. Informationen für die Lehrperson

Im Stück wird der Bäckerberuf aus der Erinnerung zweier Männer um die 60 beschrieben. Das entspricht nicht mehr der Realität, auch nicht in kleinen Bäckereien. Dieser Unterschied kann in der Schule thematisiert werden, beispielsweise im Fachbereich NMG und Ausgangslage für eine Auseinandersetzung mit Berufen generell oder mit dem Beruf des Bäckers im Speziellen sein.

Die Gestaltungsvorschläge auf dieser Seite richten sich auf die persönlichen Erfahrungen und Vorstellungen der Kinder mit dem Thema Veränderung.

7.2. Gestaltungsvorschläge

Zweimal ich - Halbmaske (ab 1. Klasse)

Die Kinder bringen ein Babyfoto von sich mit (oder eines, auf dem sie noch sehr klein sind). Die Kinder fragen ihre Eltern nach Geschichten aus der Zeit, in der sie so alt waren wie auf dem Foto.

Die Lehrperson kopiert die Fotos vergrößert auf festes A4 Papier, lässt von den Kindern die Umrisse ausschneiden und befestigt ein Gummiband, so dass eine Maske entsteht. Damit die Maskenfigur sprechen kann, machen wir eine Halbmaske daraus. Das heisst: unter der Nase wird das Gesicht abgeschnitten, so dass der Mundbereich frei bleibt. (siehe Bild).

Mit der Halbmaske vor dem Gesicht stellen sie sich dann einzeln vor die Klasse und erzählen die Geschichte.



Wenn ich gross bin

Die Kinder bringen Kleider und Schuhe von ihren Eltern mit. Sie überlegen sich, was sie machen möchten, wenn sie erwachsen sind und wählen sich die dazu passenden Kleider aus. Immer zwei „Erwachsene“ treffen sich und unterhalten sich kurz über ihre jeweiligen Tätigkeiten.

Gestern und heute

Die Kinder überlegen sich Tätigkeiten, die sie gelernt haben, seit sie auf der Welt sind (selbstständig essen, sprechen, sich anziehen...) und wählen sich jeweils ein anderes Kind als Spielpartner, welches das Gestern spielt. Beide Kinder führen die Tätigkeit synchron aus.

Variante: Kinder tauschen sich aus über grosse und kleine Geschwister und darüber, was diese schon können oder noch nicht können. Sie spielen grössere und kleinere Geschwister.





8.1. Gestaltungsvorschläge

Voraussetzung für alle folgenden Spielanlässe

Die Kinder bringen von zu Hause alle einen Gegenstand mit, der ein für sie interessantes Geräusch erzeugt und welches ein bisschen in der Schule bleiben kann.

Immer den Ohren nach

Immer zwei Kinder arbeiten zusammen. Ein Kind «zeigt» dem anderen sein Geräusch und sorgt dafür, dass das andere Kind das Geräusch gut kennt. Auf das Zeichen der Spielleitung schliessen alle Kinder, denen das Geräusch «gezeigt» wurde, die Augen und werden jetzt nur noch vom Geräusch durch den Raum geführt – ohne dass sie irgendwo anstossen.

Geräuschewald

Alle Kinder sitzen mit ihrem Instrument im Kreis. Die Klasse wird gedrittelt. Der erste Drittel setzt sich in den Kreis, Schulter an Schulter, Blickrichtung gegen aussen. Sie schliessen die Augen. Die Kinder aussen kreieren einen Ort über die mitgebrachten Geräusche. Es ist auch erlaubt, den Ort noch über Stimmen zu ergänzen. Die Spielleitung kann hier als Dirigent*in fungieren. Wichtig ist ein gemeinsamer Anfang und ein gemeinsamer Abschluss.

Hinterher kurz mündlich bei den im Kreis sitzenden Kindern sammeln, welchen Ort sie gehört haben.

Instanthörspiel (ab 1. Klasse)

Die Kinder arbeiten in kleinen Gruppen. Sie überlegen sich eine kurze Geschichte, die sie mit ihren Geräuschen und Worten erzählen können. Anschliessend werden die Geschichten dem Publikum vorgeführt. Dieses schliesst die Augen.

Bei einem ersten Durchgang werden die Kinder tendenziell eher zu viel Text produzieren und die Geräusche in den Hintergrund treten oder höchstens der Untermalung dienen. Darum kann die Komplexität in einem zweiten oder dritte Durchgang gesteigert werden, in dem man mit den Kindern nach einem ersten Durchgang das Prinzip «Geräusch statt Wort» bespricht und sie überlegen lässt, wo es für ihre Geschichte vielleicht nur das Geräusch braucht.



8.2. Lieder aus dem Stück

WAU!

D. R. SCHNEIDER

ERD - BEER - TÖRT - LI MAR - ZI - PAN
GUETZ - LI BA - CHE TEIG - US - WALE
SO - FA LI - GE NÖD GO LAUFE

BUT - TER - ZOPF UND GANZ VIL RAHM AL - LES FÜR MICH!
WEGG - LI CHNÄ - TE BAUM - NÜSS MAHLE DAS AL - LES CHAN ICH!
MUES NID FOL - GE: PLATZ SITZ AUS: DAS MUES ICH NID!

AL - LES FÜR MICH! WAU!
AL - LES CHAN ICH! WAU!

DAS MUES ICH NID!



ICH WETT ICH HETT

D. R. SCHNEIDER

REFRAIN

F C Bb

ICH WETT ICH HETT ICH WETT ICH WÄR ICH WETT ICH CHÖNT SO WIE DU.

(SCHLUSS) **STROPHE**

F C Dm Bb F C

1. VERUSE GAH, UMERÄNNE, IN BACH INE GUMPE,
 UF DE RÜGGE LIGE, FANGIS MACHE MIT DE CHIND, SPILE
2. AM MORGE NID MÜESE UFSTAH, EIFACH LIGGE BLIBE, KEI ZÄH PUTZE,
 NÖD FINGERNÄGEL SCHNIIDE, WÄSCHE, EIFACH MAL CHÖNE STINKE



9. Weiterführende Ideen für den Unterricht

Wunschliste

Die Kinder fertigen eine Wunschliste für die ganze Klasse an. Es dürfen nur Dinge auf die Liste, die von der Mehrheit der Kinder gewünscht werden. Die Lehrperson kann steuern, ob es sich eher um materielle oder immaterielle Wünsche handelt.

Neidmonster zum Füttern

Aus gemeinsam gesammelten Abfallmaterialien wird ein «Neidmonster» gebastelt. Wichtig ist, dass das Neidmonster eine Speiseröhre und einen grossen Magen bekommt, damit es ganz viel Neid fressen kann. Sobald das Neidmonster fertig ist, ist es sehr hungrig. Immer, wenn es in der Klasse Streit aus Neid gibt, wird der Neid aufgeschrieben oder gezeichnet, ganz klein gefaltet und das Neidmonster damit gefüttert.

«Wenn...»

Die Kinder überlegen sich, was sich in ihrem Leben verändern würde, wenn ihnen ihr grösster Wunsch erfüllt werden würde. Dazu schreiben sie kurze Texte oder machen Zeichnungen.

In Erinnerung an das Stück können sie auch ermutigt werden, sich mögliche negative Konsequenzen zu überlegen.

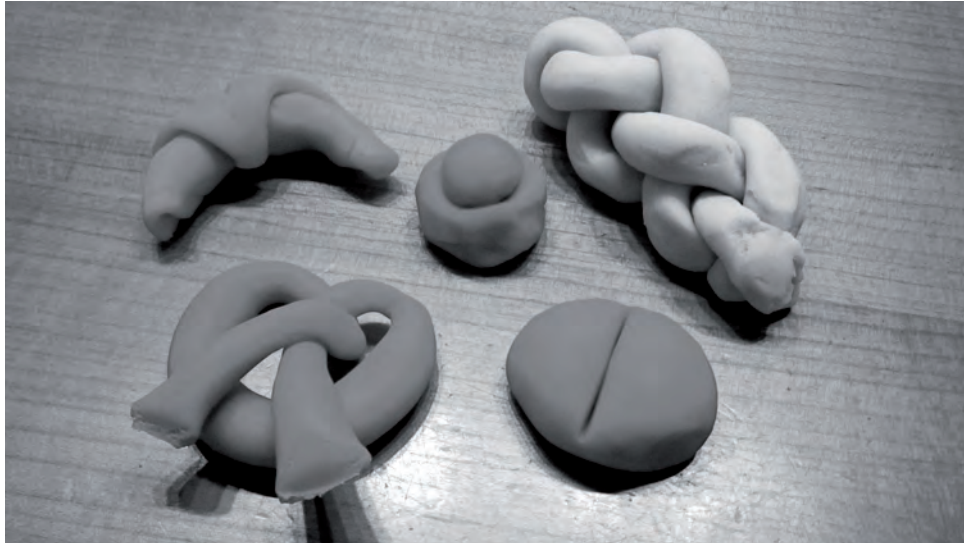
Ich bin, ich bin, ich bin

Die Kinder überlegen sich eine Emotion und stellen sich in dieser Emotion vor die Klasse, welche raten um welche Emotion es sich handeln könnte. Im Anschluss daran können die Kinder in einer selbstgewählten Emotion fotografiert werden (je einmal Gesicht, einmal Körper) und mit diesen Fotos eine „Gefühlswand“ im Klassenzimmer erstellt werden.



10. Zusatzmaterial

10.1. Rezept für selbstgemachte Knete



Zutaten:

- 1/2 Tasse lauwarmes Wasser
- 1/4 Tasse Salz
- 1 EL Öl
- 2 Tassen Mehl

- Lebensmittelfarbe oder Ostereierfarbe (optional, braucht viel Farbe)

Herstellung:

In einer Schüssel Wasser, Salz und Öl vermischen.

Das Mehl langsam unterkneten.

Es entsteht eine geschmeidige Masse. Sollte diese nicht die gewünschte Konsistenz haben, hilft die Zugabe von weiterem Öl.

Mit Ostereierfarbe oder Lebensmittelfarbe kann die Knete anschließend eingefärbt werden.

Die Knete hält ist in verschlossenen Tupperdosen ca. 3 Wochen haltbar, im Kühlschrank mehrere Monate.

Quelle: <https://www.bastelstunde.de/knete-selber-machen/>



10.2. Zopftierli

Rezept für ca. 24 Stück:

Zutaten für den Teig:

- 2 KG Weissmehl oder Zopfmehl
- 4 Päckchen Trockenhefe
- 4 EL Zucker
- 4 TL Salz
- 200 g Butter, weich
- 12 dl Milch (nicht gekühlt)

Zutaten für die Verzierung:

- Milch oder Wasser zum „Kleben“
- Weinbeeren
- evtl. Hagelzucker
- 4 Eigelb, verquirlt mit etwas Milch zum Bestreichen



Ausserdem:

Backpapier, Backpinsel, Schere.

So geht's:

1. Schritt: Teig

Alle Zutaten für den Teig in der Reihenfolge oben zusammenmischen und kneten. (Mit Rührgerät oder von Hand). Teig zugedeckt während ca. 1 Stunde an einem warmen Ort aufgehen lassen (grosse Schüssel oder Aufteilen in mehrere Portionen)

Tipp: Falls die Kinder mithelfen beim Teig: 4 Gruppen machen, die je 1/4 des Teigs herstellen.

2. Schritt: Formen

Teig in 24 Portionen teilen.

- Für ein Säuli-Gesicht zwei kleine Portionen Teig abtrennen. Aus der grossen Portion den Kopf formen. Aus der einen kleinen Portion ein Schnörkli, aus der anderen zwei Öhrchen formen. Mit Milch oder Wasser bepinseln, an den Kopf ansetzen und leicht andrücken. Hagelzucker als Nase in das Schnörkli, Weinbeeren als Augen in den Teig drücken.
- Für ein Schnäggli Teig in zwei Portionen teilen und zu Strängen formen. Einen Strang zu einem Schneckenhaus formen. Mit Milch oder Wasser bestreichen, am Körper ansetzen und leicht andrücken. Weinbeeren als Augen in den Teig drücken.
- Für ein Igel Teig-Portion oval formen. Mit einer Schere die Stacheln schneiden. Weinbeeren als Augen in den Teig drücken.

> für weitere Inspirationen „Zopftierli“ auf der Videoplattform Youtube eingeben.

3. Schritt: Backen

Backen: Backofen auf 220°C vorheizen. Tierli auf ein mit Backpapier belegtes Blech legen. Ei verquirlen und Figuren damit bestreichen. In der Ofenmitte ca. 30 Minuten backen. Herausnehmen und auskühlen lassen.

Quelle: Famigros



10.3. Bücher und Links zum Thema Neid

Andreas Dierssen
Tobias fährt Traktor
NordSüd Verl. 2007
ISBN-10: 3314014791
ISBN-13: 978-3314014796

Loes Hazelaar
Herr Fredo und Flo
Esslinger Verlag, 2012
ISBN-10: 3480229816
ISBN-13: 978-3480229819

Nele Moost
Die Prinzessin bin doch ich
arsEdition, 2005
ISBN-10: 3760714226
ISBN-13: 978-37660714226

Leo Timmers
Ich bin der König
Bohem Press AG, 2011
ISBN-10: 3855815046
ISBN-13: 78-3855815043

Kaat Vrancken
Cheffie ist der Boss
Beltz & Gelberg
ISBN-10: 3407799098
ISBN-13: 978-3407799098

Jutta Langreuter, Stefanie Dahle
Frida, die kleine Waldhexe
Arena, 2008
ISBN: 978-3-401-09103-7

Link
Neid bei Kindern: Ursachen und Lösungen
<https://ichbinmutter.com/neid-bei-kindern-ursachen-und-loesungen/>



Das Theater Bilitz

- ist ein professionelles, freies Theater mit Sitz im Theaterhaus Thurgau in Weinfelden
- ist mobil, es spielt in Schulen, Kindergärten, Theatern, Mehrzweckhallen, Gemeindesälen etc.
- fördert mit altersgerechten Inszenierungen bei Kindern und Jugendlichen das Interesse am Theater
- greift in seinen Stücken aktuelle Themen aus der Lebenswelt der Kinder und Jugendlichen auf
- verfügt über ein Repertoire von Stücken, Lesungen und Animationstheater für Kinder, Jugendliche und Erwachsene
- kann engagiert werden für Auftritte an Seminarien, Konferenzen, Lesungen etc.
- führt die Fachstelle Theaterpädagogik Thurgau für Kindergärtner/-innen, Lehrerinnen und Lehrer
- bietet Theaterkurse in Weinfelden an
- 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 von ASSITEJ Schweiz (Vereinigung des Theaters für Kinder und Jugendliche), von t. (Schweizer Berufsverband der professionellen Theaterschaffenden)

Fachstelle Theaterpädagogik Thurgau

Die Fachstelle Theaterpädagogik Thurgau ist beim Theater Bilitz angesiedelt. Sie bietet unter anderem folgende Dienstleistungen für Lehrpersonen an: Beratung, Begleitung oder Leitung bei Theaterprojekten mit Schülerinnen und Schülern, Suche nach Stücken für ein Theaterprojekt, Workshops für Lehrpersonen, theaterpädagogische Bibliothek, Ausleihe von Bühnentechnik, Blick hinter die Kulissen im Profi-Theater.

Informationen, Beratung und Buchung:

www.bilitz.ch, theater@bilitz.ch, 071 622 88 80



T H E A T E R
.....
BILITZ

Begeistert fürs Theater!

www.bilitz.ch

Theaterhaus Thurgau
beim Bahnhof
Lagerstrasse 3
Postfach 385
8570 Weinfelden

Telefon 071 622 88 80

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