

Theater Bilitz: Nachbereitungsheft zu «Die Insel»

# Die Insel

Eine turbulente Geschichte über eine schiffbrüchige Familie

Von Henry Mason frei nach «Der Sturm»  
von William Shakespeare

Ein Theaterstück für alle ab 7 Jahren

Spiel: Agnes Caduff, Sonia Diaz, Roland Löttscher  
Regie: Eveline Ratering

0 20000 000000 000000

T H E A T E R  
B I L I T Z

## Die Insel

Eine turbulente Geschichte über eine schiffbrüchige Familie

Von Henry Mason frei nach „Der Sturm“ von William Shakespeare unter Verwendung von Motiven aus „Perikles“ und „Das Wintermärchen“

3. bis 6. Schuljahr

Prinzessin Mirandas Mutter ist plötzlich verschwunden. Die Erwachsenen scheinen mehr zu wissen, aber niemand erklärt ihr, was los ist. Wenn sie nur zaubern könnte! Dann würde sie dafür sorgen, dass alles wieder gut wäre. Der Luftgeist Ariel weiht sie in die Kunst der Magie ein. Kann das gut gehen?

«Die Insel» erzählt die Geschichte eines Mädchens, das erkennen und akzeptieren muss, dass es im Leben Dinge gibt, die man nicht ändern kann. Grosse Themen und Emotionen werden mit einer waghalsigen Suche, einer scheinbar unbewohnten Insel und viel Zauberei verwoben – kurz: Ein grosses Abenteuer!

Es spielen:	Agnes Caduff, Sonia Diaz, Roland Lötscher
Regie:	Eveline Ratering
Musik:	Daniel R.Schneider
Bühne:	Peter Hauser
Kostüme:	Natalie Péclard
Technik/Licht:	Tom Felix
Theaterpädagogik:	Petra Cambrosio
Produktionsleitung:	Roland Lötscher
Tourneeplanung:	Bea Garcia
Öffentlichkeitsarbeit:	Simone Bernet
Plakat:	Stefan Bütschi

Schweizer Erstaufführung

Premiere: 18. Februar 2018

### Diese Produktion wird unterstützt von:



Kulturförderung  
Kanton St.Gallen



Jubiläumstiftung Thurgauer Kantonalbank / Dr. Heinrich Mezger-Stiftung / Ernst Göhner Stiftung / Domo Stiftung

# Inhaltsverzeichnis

<b>1. Begrüssung</b>	<b>2</b>
<b>2. Das Stück</b>	<b>3</b>
2.1. Inhalt	3
2.2. Auszüge aus dem Stück und Umsetzungsideen	4
2.3. Wie verhalte ich mich in einer Theatervorstellung?	6
<b>3. Einstiegsübungen</b>	<b>7</b>
3.1. Allgemeine Einstiegs- und Konzentrationsübungen	7
3.2. Einstiegsspiele zum Thema «Die Insel»	10
<b>4. Nachbereitung des Theaterstücks «Die Insel»</b>	<b>11</b>
4.1. Theaterpädagogische Übungen und Spiele	11
4.2. Arbeits- und Diskussionsvorschläge	11
<b>5. Das Thema «Königshaus»</b>	<b>12</b>
5.1. Figuren im Königshaus > Familie	12
5.2. Statustypen	13
<b>6. Das Thema «Fantasie-Realität»</b>	<b>14</b>
6.1. Verlust	14
6.2. Akzeptanz	14
<b>7. Die Musik im Stück</b>	<b>15</b>
7.1. Übungen/Spielformen zum Thema Musik/Geräusche	15
7.2. Spielansätze mit Alltagsgeräten	16
7.3. Lieder aus dem Stück	17
7.4. Literaturbeispiele	18
<b>8. Werkideen zum Stück</b>	<b>19</b>
8.1. «Schmetterling falten»	19
8.2. «Kronen»	20
8.3. «kubb-spiel»	21
<b>9. Literatur</b>	<b>22</b>
<b>10. Anhang</b>	<b>23</b>



## 1. Begrüssung

Liebe Lehrpersonen, liebe Theaterbesucher

Sie haben mit Ihrer Klasse einen Theaterbesuch des Stücks «Die Insel» geplant oder bereits durchgeführt.

In der vorliegenden Nachbereitungsmappe finden Sie verschiedene Hinweise, wie Sie das Thema des Stücks mit Ihrer Klasse im Nachhinein bearbeiten könnten.

Nebst thematischen Hinweisen, Ideen und Umsetzungsideen finden Sie unzählige Theaterpädagogische Übungsformen, welche das Theater spielen im Schulalltag möglich machen. Da das Stück Kinder der 3.- 6. Klasse anspricht, finden sich bei den Spielen öfters Varianten oder Ergänzungen, welche eine Anpassung des Schwierigkeitsgrades auf das Alter der Kinder ermöglichen. Wagen Sie es und erleben Sie mit Ihrer Klasse auch im Klassenzimmer tolle Theatermomente!

Viel Freude beim Ausprobieren!

Für die vorgängige Beachtung des Kapitels «Wie verhalte ich mich an einer Theatervorstellung?» sind SchauspielerInnen und auch andere BesucherInnen dankbar.

Mit lieben Theatergrüssen

Petra Cambrosio

Fachstelle Theaterpädagogik, Theater Bilitz



Redaktion	Petra Cambrosio
Fotos	Lukas Fleischer, Tom Felix, Petra Cambrosio
Gestaltung	Anja Mosima
Zitate	Schulkinder Schultheatertage Ostschweiz

Wir freuen uns über Reaktionen, Zeichnungen und Anregungen. Vielen Dank.  
Download in Farbe: [www.bilitz.ch/downloads\\_IL.php](http://www.bilitz.ch/downloads_IL.php)

## 2. Das Stück

### 2.1. Inhalt

#### Die Insel

Eine turbulente Geschichte über eine schiffbrüchige Familie  
 Schweizer Erstaufführung

Von Henry Mason frei nach «Der Sturm» von William Shakespeare unter Verwendung von Motiven aus «Perikles» und «Das Wintermärchen»

3. bis 6. Schuljahr

Es spielen: Agnes Caduff, Sonia Diaz, Roland Lötscher  
 Regie: Eveline Ratering  
 Musik: Daniel R. Schneider  
 Bühne: Peter Hauser  
 Kostüme: Natalie Péclard  
 Technik/Licht: Tom Felix

«Wenn ich zaubern könnte...»

Prinzessin Miranda wacht eines Morgens auf und merkt, dass ihre Mutter spurlos verschwunden ist. Erschrocken rennt sie durch das grosse Schloss, aber niemand will ihr erklären was los ist, auch nicht ihr Vater König Leon. So entschliesst sich die Prinzessin das Rätsel um ihre verschwundene Mutter zu lösen. Nach einigen Verstrickungen und einer turbulenten Schifffahrt als blinde Passagierin auf hoher See verslägt es Miranda und ihren Vater auf eine scheinbar unbewohnte Insel.

Gestrandet an fremden Ufern, fern von der Heimat kämpft Miranda mit ihrem Gefühlschaos und versucht Antworten zu finden: Wie soll sie ihre Mutter wiederfinden? Wieso verhält sich ihr Vater so seltsam und verschwiegen? Was ist hier überhaupt los? Wenn sie nur zaubern könnte. Dann würde sie dafür sorgen, dass ihre Mutter wieder heimkommt, alle Bösen bestrafen und dass alles wie früher wäre.

Auf der Insel lernt sie den Luftgeist Ariel kennen, der sie in die Geheimnisse des Zauberns einweihet. Mit ihrer neuen Macht will sie die Welt nach ihren Vorstellungen und Wünschen gestalten. Kann das gut gehen?

«Die Insel» erzählt die Geschichte eines Mädchens, das erkennen und akzeptieren muss, dass es im Leben Dinge gibt, die man nicht ändern kann. In dieser Inszenierung spielen Geräusche und Klänge, somit die Ohren der Zuschauer eine wichtige Rolle. Das Publikum reist mit den Figuren durch eine zauberhafte Klangwelt in der eine vielfältige Geräuschkulisse ein sinnlich-emotionales Theatererlebnis erzeugt.

-

«Als Shakespeare eines schönen Nachmittags im Garten unter seinem Maulbeerbaum döste, huschte ihm angesichts der Unvollkommenheit der Welt der alte kindliche Allmachts-Wunschtraum durch den Schummer: „Wenn ich zaubern könnte ...“, und das Mühlrad seiner Träume schaufelte aus den Tiefen seiner Seele soviel Schauerliches an die Oberfläche – wie er seine Feinde vernichten, wie er für Unrecht Rache nehmen, wie er lustvoll alles Böse strafen würde -, dass es ihm beim Erwachen vor sich selbst schauderte, und er dachte, dass es gut sei, dass er nicht zaubern konnte ...»

Frank Günther

«Das Theaterspielen ist gar nicht so einfach wie es aussieht und man muss manchmal viel Geduld haben.» Franca 11 Jahre



## 2.2. Auszüge aus dem Stück und Umsetzungsideen

### Prolog

Die drei Erzähler sammeln konzentriert Inselgeräusche. Sie stehen hinter den Tischen. Dann sind sie bereit und beginnen:

Erzähler 1 Das ist die Geschichte von einem Mädchen, das zaubern lernte.  
 Erzähler 2 Sie hiess Miranda.  
 Erzähler 3 Und Miranda lernte zaubern, weil ...  
 Erzähler 2 Weil?  
 Erzähler 1 Weil sie eines Morgens aufwachte.  
 Erzähler 3 Und ihre Mutter war fort.

### Umsetzungsidee:

Lest in Dreiergruppen den Prolog und erfindet dann eine erste Szene, welche in der Zeitabfolge VORHER spielt.

> Figuren: Mutter, Vater, Miranda

> Ort: frei wählen

> Inhalt: ... lasst eurer Fantasie freien Lauf: was geschah VORHER?

> allenfalls ein Requisit dazugeben

Übt die Szene ein und zeigt sie anschliessend einander vor.

### Suche im Schloss

Erzähler 2 Gonzala, die Hausundhofmeisterin.  
 GONZALA Prinzessin Miranda! Aufwachen!  
 MIRANDA Gähnt.  
 GONZALA Einen wunderschönen guten Morgen, Hoheit.  
 MIRANDA Häh?  
 GONZALA Auf, auf, Ihr Bad ist eingelassen.  
 MIRANDA Ich hab geträumt, dass ich fliegen kann, Gonzala.  
 GONZALA Soso.  
 MIRANDA Ich war auf diesem weissen Felsen ...  
 GONZALA Nach dem Frühstück, Segelstunde mit Herrn Tonio.  
 Erzähler 2 Das ist der erste Minister.  
 MIRANDA Riesige weisse Felsen mitten im Meer ... Und ein Wind fährt durchs Gras,  
 GONZALA 11 Uhr Winkunterricht. 12 Uhr Tischmanierentraining...  
 MIRANDA So ein salziger, wilder Wind, und ich fall nach vorn und streck die Arme aus -  
 GONZALA Gegen 14 Uhr reiten Sie aus....

### Umsetzungsidee:

Lest euch den Text durch. Danach bildet ihr folgende Gruppen:

3 Kinder als Lesende, «Texterfinder»

2 Kinder als Spielende «Gonzala» und «Miranda»

2 Kinder für die Geräusche

Dann spielt ihr die Szene wie sie geschrieben steht und erfindet weitere Aufgaben, welche auf der Liste stehen. Die beiden Spieler spielen pantomimisch und die Geräuschegruppe sucht verschiedene Geräusche. Die 3 Lesenden dürfen neuen Text erfinden...



Zwei Stimmen

MIRANDA leise: Für immer...  
 ARIEL Willst du das? Es kann so bleiben.  
 MIRANDA Für immer, Ariel?  
 ARIEL Ich weiss einen Zauber, dass es immer so bleibt.  
 MIRANDA Was kostet das?  
 ARIEL Dein Herz.  
 MIRANDA Tut das nicht weh?  
 ARIEL Nur einen Stich. Und dann kann dir nie wieder etwas weh tun.  
 MIRANDA legt sich die Hand aufs Herz  
 Nie mehr.  
 CALIBAN Nein! Nicht gut, was er sagt.  
 MIRANDA Ha!  
 ARIEL Das Hexenkind. Wir sperren ihn weg.  
 CALIBAN Nicht zuhören. Caliban kennt ihn. Trickgeist macht Lügen.  
 MIRANDA Ariel kann machen, dass es echt ist! Für immer!

**Umsetzungsidee:**

Alle nehmen Stift und Papier und setzen sich an den Pult. Anschliessend wird der Text vorgelesen. Dann notieren sich alle folgende fünf Worte auf ihrem Blatt: «Zauber», « Herz», «immer», «Hexenkind», «wegsperrern» und schreiben nun nonstop 7 Minuten lang. Wenn einem nichts einfällt... dann schreibt man eben dies auf.

Weiterführende Idee: könnten die Texte ausgetauscht und gelesen werden. Als Erweiterung könnten von jedem Zettel Sätze ausgewählt werden, welche Startsätze für Spiel-Szenen oder erzählte Geschichten in Kleingruppen sein könnten.



Foto aus den Proben



### 2.3. 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 Schauspielerin 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
- Ruhe
- 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 abgeht, 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

... und nebenbei: Essen, Rufe, Pfiffe und Handys bleiben auf dem Pausenplatz

«Es ist lustig in verschiedene Rollen zu schlüpfen.» Christian 11 Jahre

«Mir macht es grossen Spass Theater zu spielen.» Diana 11 Jahre





### 3. Einstiegsübungen

«Darstellende Kunst kann uns helfen unsere Zukunft selber zu gestalten, anstatt auf sie zu warten.» Augusto Boal

#### 3.1. Allgemeine Einstiegs- und Konzentrationsübungen

Kürzel:

SP: Spieler oder Spielerin (diverse Spieler/-innen werden mit A, B, C, ... bezeichnet)

SL: Spielleiter oder Spielleiterin

##### «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 ein Wort (immer dasselbe) ersetzen

> „Drei“ durch eine Bewegung (immer dieselbe) ersetzen

Variante: mit drei Bewegungen spielen, mit drei Worten... mixen

##### «Namen schreiben»

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

##### «Ballwechsel»

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

> mehrere Bälle, bei jedem Ball sagt jeder SP vor dem Wurf etwas:

Ball: Name, Ball: Hobby, Ball: Lieblingsessen. Dabei hat jeder Ball einen anderen Weg. Variante: Richtungswechsel

##### «Verschieden gehen/bewegen»

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

> Ebenen: hoch, mittel, tief

> Gefühle: stolz, glücklich, eitel, wütend, traurig, verliebt, ...

> Gangarten: hasten, schlendern, schlurfen, eilen, schleichen, sich sputen, rennen, trödeln, flitzen, stürmen, spazieren, wandern, hetzen, kriechen, ...

> Kombinationen machen: Bsp. schnell - wütend - rennen

##### «Ojeeh»

Alle SP 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 oder ääh sagt, dann rufen die Zuschauer «Ojeeh» und somit scheidet er aus. Der letzte SP rundet die Geschichte ab.

Variante: zusätzlich verboten sind: und, also, er, sie, ...

Variante: Geschichten mit Themenvorgabe



### «Einwortgeschichten»

Die SP erzählen reihum eine Geschichte, bei der jeder immer nur ein Wort (oder einen Satz) sagen darf, bis er wieder an der Reihe ist.

Variante: Geschichten mit Themenvorgabe

### «10-er Lauf»

10 SP stehen im Raum verteilt, A läuft los und stoppt kurz danach, dann müssen zwei andere SP loslaufen und möglichst zeitgleich stoppen, usw. Falls dies nicht gelingt, startet das Spiel von vorne.

### «liegen-sitzen-laufen»

Alle SP verteilen sich im Raum.

Die drei Elemente «liegen, sitzen, laufen» müssen jederzeit vertreten sein, alle SP sollen jedes Element abwechselnd einsetzen.

### «Freund/Feind»

Alle SP laufen im Raum umher, jeder SP wählt für sich im Stillen eine Person A, welche «Freund» ist: dieser Person muss man nun möglichst nah sein. Danach suchen sich alle eine Person B, welche «Feind» ist: von dieser Person will man möglichst weit entfernt sein.

### «Imaginäres Basketballspiel»

Es bilden sich 2 Gruppen und ein Schiedsrichter. Das Spiel geht los... der Ball wird pantomimisch bespielt.

### «Dibedidibedidap»

Alle SP stehen im Kreis, A steht in der Mitte, will aber aus der Mitte weg, versucht es so:

- zeigt auf B und sagt «Dibedidibedidap», B muss «Dap» sagen
- zeigt auf C und sagt «Dap», C muss schweigen
- zeigt auf D und sagt «Toaster», zählt auf 10, D und die zwei daneben kreieren den Toaster (Mitte hüpft, Seiten zeigen Toaster an), falls sie es nicht schaffen, bevor auf 10 gezählt wurde, gibt es Wechsel
- zeigt E und sagt «James Bond» zählt auf 10, E und die zwei daneben kreieren «James» (Mitte schießt, Seiten sagen «Oh James» und schlängeln mit Körper) falls sie es nicht schaffen, bevor auf 10 gezählt wurde, gibt es Wechsel
- zeigt F und sagt «Elefant» zählt auf 10, F und die zwei daneben kreieren «Elefant» (Mitte zeigt Rüssel, Seiten zeigen Ohren) falls sie es nicht schaffen, bevor auf 10 gezählt wurde, gibt es Wechsel
- ... weitere Ideen möglich...

### «Zipp-Kreis»

Alle SP stehen im Kreis, geben mit einem Klatsch ein «Zipp» im Kreis rum, bei «Zapp» quer durch den Kreis zeigen, bei «Peng» entgegnet das nächste in der Reihe damit, indem es Arme hochhält und somit das «Zipp» oder «Zapp» abwehrt

Variante

- während dies läuft, bringt A einem anderen ganz vorsichtig ein «Geschenk» (Apfel, kleinen Ball...)
- während dies läuft, bringt B einem anderen ein «Wut-Kissen» und schmeisst es ihm mit einem Schrei vor die Füße
- ... erweiterbar



**«Ohnmacht»**

Alle SP gehen im Raum umher, A ruft abwechselnd Namen der Kinder und diese sinken in Zeitlupe nieder. Nach drei anderen, welche niedersinken, steht man in Zeitlupe wieder auf. Es sollten also immer nur drei Kinder liegen.

**«Namensdusche»**

Alle SP stehen im Kreis, A setzt sich in die Mitte und schliesst die Augen. Alle im Kreis sagen den Namen des Kindes in der Mitte:

- seufzend
- flüsternd
- singend

**«Gleichgewicht»**

Jeweils zwei SP stehen sich gegenüber, die Hände einander entgegengestreckt. Durch einen Klatsch auf die Hände des Partners versucht man, diesen aus dem Gleichgewicht zu bringen. Variante: hüpfend auf einem Bein spielen.



«Ich liebe es Geräusche wie Bäume, Eulen oder Enten nachzumachen.»  
 Rahim 11 Jahre

«Ich war erstaunt, wie viel Konzentration das Theaterspielen verlangt.»  
 Elma 12 Jahre

«Ich wusste nicht, dass wir in unserer Klasse so viele Schauspieltalente haben.»  
 Nikol 13 Jahre



### 3.2. Einstiegsspiele zum Thema «Die Insel»

#### «Evolutionsspiel»

Alle SP sind zu Beginn Haie, bewegen sich frei im Raum auf dem Boden. Bei jeder Begegnung mit einem anderen Kind machen beide «Schere, Stein, Papier». Das Kind, welches gewinnt, steigt eine Stufe höher, wer verliert bleibt (Variante: sinkt eine Stufe)

Stufen:

1. Hai (auf dem Boden bewegen, Mund lautlos auf und zu)
2. Papagei (mit Armen Flügelschlag, krächzen)
3. Affe (halb aufrecht gehen, Hände unter Achseln, «uuuu»)
4. Hofmeister (aufrecht gehen, «Ha»)

Wer ist zuerst Mensch?

#### «Samurai-Schwert»

Alle SP stehen im Kreis, mit «Hi» hebt A ein Schwert (mit beiden Armen) hoch, bei «Hai» schlagen beide Nachbarn zu (Hände zusammen als Schwert), mit «Ho» schickt A sein Schwert (mit beiden Armen in die Richtung eines anderen SP's) weiter.

#### «Raumlauf»

Alle SP gehen im Raum umher, jemand ruft Figuren aus dem Stück rein, alle versuchen, sich so zu bewegen (Caliban, Ariel, Prinzessin Miranda, König Leon, Gonzala, Königin Hermine, Herr Tonio)... es können auch zusätzliche Personen dazukommen). Variante: Gefühle oder Orte dazugeben.

#### «Schatztruhe»

Alle SP sitzen im Kreis, eine kleine Schatztruhe wird im Kreis herumgegeben. Alle öffnen die Truhe bei Erhalt und fantasieren, was sie darin finden und zeigen dies durch Gestik (Bewegung), Mimik (Gesichtsausdruck) und der Stimme. Wichtig: NICHT nur reden!

#### «Assoziationspendel-Geräusch»

Grundspiel: 2 SP stehen einander gegenüber, pendeln mit dem rechten Arm hoch und nieder. Immer, wenn beide Arme oben sind, sagen die SP abwechselnd ein Wort, welches ihnen in den Sinn kommt: A «Krone» B: «König» A: «befehlen» B:«Bestrafung» etc.

Variante mit Geräuschen:

Anstelle von frei wählbaren Worten müssen Geräusche beschrieben werden. Das Pendeln wird ersetzt durch einen Klatsch desjenigen SP's, welcher das Wort gesagt hat.

Bsp:

- A: «Wasser plätschert», klatscht
- B: «Krug ausleeren» klatscht
- A: «Goldmünzen fallen zu Boden» klatscht
- B: «Glasperlen kullern davon», klatscht

#### «Who killed King John?»

Alle SP stehen im Halbkreis

- Rangordnung: 1. Queen Mary, dann Nr.1, Nr.2 usw
- Queen Mary fragt z. Bsp. Nr. 3: «Who killed King John?»
- Nr.3 antwortet: «Not I»
- Queen Mary fragt: «Then who killed King John?»
- Nr.3 antwortet:«Nr. 6 killed King John»
- Nr.6 antwortet:«Not I» ... usw....

WICHTIG: Tempo, wenn ein Fehler gemacht wird, dann muss der SP an den Schluss der Reihe und die Reihenfolge ändert sich (auch Queen Mary kann gefragt werden und bei fehlerhafter Antwort muss auch sie wechseln...



## 4. Nachbereitung des Theaterstücks «Die Insel»

### 4.1. Theaterpädagogische Übungen und Spiele

#### «Dreiecksgeschichten»

Es sitzen drei SP im Dreieck, alle schauen in dieselbe Richtung. Das Kind vorne erzählt die Geschichte des Stücks, die anderen zwei unterstützen es durch Geräusche, welche sie durch ihren Körper machen oder als Variante: Instrumente oder Alltagsmaterialien nutzen. Inputs sollen abwechselnd von dem erzählenden SP oder den beiden «Geräusch-SP's» kommen und damit die Geschichte vorantreiben.

#### «Szenenspiel»

Die SP bilden 2er- oder 3er Gruppen und wählen eine Szene aus dem Stück, welche sie noch präsent haben. Diese soll nun «abgeändert» gespielt werden.

> Orte

den Text durchspielen, aber ändert die Wahl der Orte (Bsp. Einkaufszentrum, unter Wasser, im Wald, in der Badewanne, im Universum usw.)

> Genre

den Text durchspielen, aber ändert das Genre (Bsp. Krimi, Komödie, Drama, Oper, Kindersendung, Musical, Fantasiefilm)

> Gefühle

den Text durchspielen, aber die Gefühle der Figuren verändern (Bsp. Trauer, Wut, Stolz, Liebe, Enttäuschung)

> Status

den Text durchspielen, aber teilt jeder Figur einen Status (König-Diener, hoch-tief) zu. Dann auch Veränderung von hoch zu tief und umgekehrt während der Szene.

### 4.2. Arbeits- und Diskussionsvorschläge

#### «Stücktitel»

Alle Kinder bestimmen einen neuen Titel für das gesehene Stück und präsentieren diese mit einem kurzen Slogan zum Stück. Anschliessend wird diskutiert, welcher Titel am besten passt und weshalb.

#### «Wunschfigur»

Alle Kinder wählen eine Rolle aus dem Stück aus, welche sie gerne spielen/sein würden und schreiben in drei Sätzen auf, weshalb sie diese wählen würden.

Ergänzung: Welche Rolle würde ich nie spielen/sein wollen?

#### «Drehpunkte ermitteln»

Alle Kinder überlegen und notieren sich, welche Momente im Stück für sie besonders wichtig waren. Nachher wird ausgetauscht. Weshalb sind diese Moment so wichtig und wodurch?

#### «Geschichtenverlauf»

Alle Kinder überlegen sich, wie die Geschichte anders hätte verlaufen können. An welchem Punkt könnte jemand anders entscheiden? Oder was könnte anders laufen? Austausch über die neuen Ideen.



## 5. Das Thema «Königshaus»

### 5.1. Figuren im Königshaus > Familie

Für alle diese Spiele können Kronen eingesetzt werden.

Beispiele für selbstgefertigte Kronen finden sich unter Punkt 8.2 oder es werden Fertigkronen eingesetzt.



#### «Müller, Meier»

Alle SP bekommen einen Namen zugeteilt, jeweils Vater Mutter und Kind pro Familie, die Familiennamen können beliebig gewählt werden (anfangs vielleicht einfache Namen wie Keller, Müller, Brunner, Meier). Alle laufen im Raum umher und begrüßen sich bei einer Begegnung mit der Hand und sagen ihren Namen (Bsp.«Ich bin Mutter Meier»). Durch die Begegnung nehmen sie den Namen des Gegenübers an. Am Schluss wird überprüft, wer von welcher Familie noch «da» ist.

> Variante Königshaus: anstelle von Mutter, Vater, Kind> Königin, König, Diener benutzen

#### «Standbild Familienfoto im Königshaus»

Ein SP wählt weitere SP aus (für unterschiedlichste Figuren aus dem Königshaus) und formt diese zu Statuen, respektive zu einem Familienfoto zusammen. Die SL macht ein Foto. Allenfalls dies auch mit Requisiten und Kostümen machen.

> Idee: diese aus Zeitungspapier vorher herstellen.

> Variante: alle stellen ihre eigene Familie in ein Standbild

>>> Ergänzung: Für jede Person wählt man Handlung aus, welche dann pantomimisch (ohne Sprache) dargestellt wird. Die anderen erraten die Tätigkeit.

#### «Scrabble zum Thema Königshaus»

Alle SP setzen sich in Kleingruppen zusammen und fügen aus den Scrabblebuchstaben Worte zusammen, welche zum Thema Königshaus passen. Beispiel:

K  
R  
SCHLOSS  
N  
HOFMEISTER



«**Familienstammbaum**»

Jedes Kind forscht in der eigenen Familie und erstellt einen Stammbaum.

> Variante: «Patchworkfamilien - Thematik» einbeziehen. Frage: was heisst es, sich verbunden fühlen als Familie, auch wenn keine Verwandtschaft besteht?

«**Geschenk rumgeben**»

Alle SP stehen im Kreis. Ein SP beginnt pantomimisch einen Gegenstand dem Nachbarn zu übergeben... der Beschenkte bedankt sich und benennt das Geschenk... und gibt dann ein neues Geschenk an den nächsten Nachbarn.

«**Geschenk für den König/die Königin**»

Alle SP stehen im Halbkreis um König und Königin, welche auf jeweils einem Thron sitzen. Nun versuchen alle, die beiden mit einem speziellen Geschenk zu überraschen, bringen ihnen dieses und erklären, was und warum sie es bringen. Die beiden dürfen durch «Daumen hoch oder runter» anzeigen, ob sie das Geschenk annehmen.

**5.2. Statustypen**

Alle SP laufen im Raum umher und üben Hoch- und Tiefstatus.

Hochstatus: aufrecht gehen, Blick auf die anderen, Füße ganz leicht auswärts, Schulter nach hinten, Brust raus, Arme eingestützt....

Tiefstatus: eher geknickt gehen, Blicken ausweichen, Füße ganz leicht einwärts, Schultern nach unten, eher am Rand laufen, Hände ineinander oder im Hosensack...

Szene zu Status:

A: Hallo

B: Hallo

A: Wartest du schon lange?

B: Eine Ewigkeit

Zwei SP, Publikum bestimmt, wer von beiden welchen Status (hoch, tief) hat und wer mit dem Text beginnt. Die beiden dürfen umhergehen, stehen bleiben.... Text sprechen.

Unbedingt auch Pausen machen!

Die Zuschauenden beobachten genau und zählen nachher auf, was alles mitentscheidend ist, um den Status zu erkennen.

Beobachtungspunkte: Körperhaltung, Stimme, Lautstärke, Blick, Abstand, Verhalten im Raum....

«Mir gefällt am Theaterspielen, dass man aus dem echten Leben abtauchen kann.»  
 Sandro 11 Jahre

«Wenn andere oder ich lustige Rollen haben, kann man sich totlachen.»  
 Jean-Meiko 10 Jahre



## 6. Das Thema «Fantasie-Realität»

### 6.1. Verlust

#### «nonstop-writing»

Alle setzen sich mit Stift und Papier an den Tisch. Nun werden die folgenden fünf Worte von allen aufgeschrieben:

- > Verlust
- > Ich
- > niemals
- > Realität
- > akzeptieren

Nun wird die Zeit gestoppt auf 7 Minuten. Solange sollen alle nonstop schreiben. Wenn einem nichts einfällt, dann schreibt man dies auf. Alle Gedanken, welche auftauchen... kreuz und quer.

#### «Verlust-Bild»

Alle erhalten einen schwarzen Stift und ein A3-Blatt. Nun suchen sich alle einen Ort und malen ein Bild zum Thema «Verlust». Zum Schluss schreiben alle je ein Wort in eine Ecke.

Erweiterung: die Bilder besprechen und/oder 3er Szene erarbeiten, wobei die vier Worte aus einem Bild vorkommen müssen.

#### «Verlust-Skulpturen»

Alle SP gehen in Zweiergruppen zusammen. Ein SP formt aus dem anderen SP eine Skulptur zum Thema «Verlust», welche er im Anschluss vorstellt.

Beispiel: «Dies ist Johannes, er hat all sein Geld verloren und lebt nun auf der Strasse...» oder «Das ist Elisabeth, sie hat ihren Mut verloren...»

### 6.2. Akzeptanz

#### «Ja genau und»

A sagt einen ersten Satz (Bsp. Das rote Auto steht auf dem Gehsteig.) B sagt darauf den zweiten Satz, welchen er mit „Ja genau und“ beginnt (Bsp. Ja genau und die aufgetakelte Dame steigt aus.). Das Gefühl, das in der die Geschichte erzählt wird, muss aufgenommen und weitergeführt werden.

Varianten:

- > Geschichten mit Themenvorgabe
- > ein 3. SP macht Geräusch dazu («passend» oder «überraschend»), welche die Erzählenden einbauen sollen (Materialien geben: Beispiel: Glas, Raschelsäckli, Stift, Pfannendeckel, etc.) oder den Körper nutzen als Geräuschkittel.

#### «Zauber»

Caliban sagt im Stück:

«Zauber hilft auch nicht. Traurig? Stimmt. Weinen, wenn schlimm ist, ja. Aber Caliban ist nicht immer traurig. Weiss, wo Haselnüsse sind, geht schwimmen im Korallenwald, findet Honig und isst ihn auch.

Traurig sein ist echt. Lachen auch. Aber das da – (zeigt auf die Illusion) – Gar nix. Ist Traumstoff.»

In Dreiergruppen soll dieser Text diskutiert werden und Stichworte dazu notiert werden, welche in zwei Kategorien «Fantasie und Realität» eingeteilt werden sollen.

Nun wählt jede Gruppe aus jedem Bereich 3 Worte aus und stellt diese als «Standbilder» (alle SP stehen in einer Position im Freeze) dar und zeigt diese der Klasse vor.





## 7. Die Musik im Stück

### 7.1. Übungen/Spielformen zum Thema Musik/Geräusche

#### «Geräuschkreis»

Einige SP legen sich in die Mitte des Kreises. Sie wünschen sich einen Ort und schliessen dann die Augen. Alle rundherum erzeugen mit Stimme und Körper Geräusche, welche an diesen Ort passen.

Beispiele: Wald, Schulfest, Bahnhof, Bauernhof, Meer, Schwimmbad, ...

Variante: Material hinzuziehen

#### «Raute»

Je 4 SP stehen in einer Raute (verzerrtes Viereck) aufgestellt und blicken in dieselbe Richtung. Musik beginnt und das Kind, welches vorne steht, zeigt wiederholbare Bewegungen vor, welche die anderen drei Kinder nachmachen. Mit einem 90 Grad-Sprung (oder 180) wechselt die «Vor-tänzerfunktion».

#### «Geräuschgeschichte erzählen»

Jede Gruppe (3-4 SP) bereitet eine kleine Geschichte vor, die dann den anderen nur mit Geräuschen vorgespielt wird. Die Zuhörenden erzählen dann, was sie alles gehört haben.

Beispiel: Es herrscht Unruhe im Schulzimmer (Schritte, Geraschel, Gelächter, einzelne 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 - ...]

#### «Filmmusik»

Alle schauen sich gemeinsam einen Filmausschnitt an, ohne Ton! Dieser Filmausschnitt sollte ohne Text und mit Musik unterlegt sein.

> Was geschieht im Film? Was war vorher? Was könnte folgen?

Nun schauen alle denselben Abschnitt und lassen jeweils unterschiedlichste Musik dazu abspielen

> Was verändert sich?

Zum Schluss schauen sich alle die Originalfassung an.

Erweiterung:

Wozu dient Musik im Theater? Wann wird sie eingesetzt?

Im Anhang (siehe S.24) findet sich eine Auflistung «Musik im Theater»

#### «Musikgenre»

Alle erhalten ein Blatt mit der Aufgabe (siehe Anhang S.25) und lesen die Eckpunkte einer Geschichte durch. In 2-3er-Gruppen setzen sich nun alle zusammen und erfinden eine Geschichte, welche alle Punkte der Vorlage beinhalten. Dann werden durch die SL verschiedene Musikstücke abgespielt, welche «Bilder» wecken sollten und die Zuhörenden in eine «Genre-Welt» führen.

Nun erzählen sich alle in den Kleingruppen gemeinsam die Geschichte in der neuen Version, im neuen Genre... möglichst anschaulich!

> Orte, Figuren, Düfte, Geschehnisse beschreiben...

«Ich finde Theater spielen sehr cool. Es ist spannend und mal was Neues, obwohl es schwierig ist, sich in eine andere Rolle zu versetzen.» Sarah 10 Jahre

«Ich finde es toll, es macht Spass. Man braucht Mut und es ist spannend.» Marcia 10 Jahre



## 7.2. Spielansätze mit Alltagsgeräten

### «Geräusche mit Alltagsgeräten»

Alle suchen nach Gegenständen, mit denen Geräusche gemacht werden können...

- Abfalleimer
- Lineal
- Büchsen
- Stifte
- Zeitungspapier
- und vieles mehr – auch der eigene Körper kann eingesetzt werden.

### **Spielansatz**

Die Hälfte der SP hören eine Minute lang mit geschlossenen Augen zu, während die andere Hälfte Geräusche erzeugt. Es darf nicht geredet werden.

Was wurde alles gehört? In meiner näheren und weiteren 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?

### «Geräuschgeschichten»

Ein Gruppe von SP'n wird zur «Geräuschgruppe». Sie überlegt sich eine Abfolge von Geräuschen, welche zu einem vorgegebenen Ort «passen».

Beispiel:

Ort: Restaurant

Geräusche: 1. Stuhl rücken, 2. Gläser klirren, 3. Pfannendeckel-Lärm, 4. Telefonklingeln, 5....

Diese Geräuschabfolge wird vorgezeigt. Dann spielt eine Gruppe von 2-5 Kindern eine Szene, passend zur Geräuschabfolge.

Variante: kann auch als Improvisation gespielt werden und dann gilt: Aktion-Reaktion!

Die Geräuschgruppe oder die Spielergruppe initiiert und die andere Gruppe reagiert mit Geräusch oder Spiel... dies im Wechsel.

### «Geräusche selber erzeugen»

Im Anhang findet sich eine Anleitungen zum «Geräusch selber machen» (siehe Anhang S. 26 bis 29) der PHLuzern Medienpädagogik.

«Es freut mich, dass wir vorspielen dürfen.»

Crispin 9 Jahre

«Mir gefällt, dass wir uns viel bewegen und selber üben dürfen. »

Lorain 9 Jahre



### 7.3. Lieder aus dem Stück

#### «Leise rieselt der Schnee»

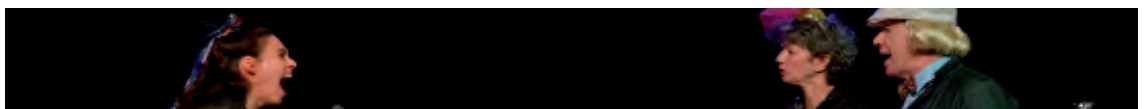
Alle erhalten die Aufgabe, das bekannte Kinderlied abzuändern (siehe Anhang S.30)

Arbeitsauftrag:

- > wechselt das Tempo
- > macht aus dem Lied einen Rap, behaltet den Text bei
- > neues Thema suchen, neu texten, aber die Melodie gleich lassen
- > das Lied summen und pantomimisch spielen dazu



«Mir gefällt, dass wir nicht nur Theater sondern auch Musik machen!»  
Dany 9 Jahre



## 7.4. Literaturbeispiele

### Spring ins Spiel

Elementares Musiktheater mit schulischen und außerschulischen Gruppen

Dieses Handbuch soll allen Pädagoginnen und Pädagogen in Grund- und Musikschule sowie in sozialpädagogischen Arbeitsfeldern Mut machen, den Sprung ins szenische Spiel mit Musik, Bewegung, Sprache sowie Bühnen- und Kostümherstellung zu wagen.

- Bringen Sie musikalische Vorerfahrungen mit?

Gut so! Dann werden Sie keine Probleme haben, die Beispiele mit Ihren Gruppen auf ganz persönliche Weise umzusetzen.

- Sind Sie musikalisch unerfahren?

Auch gut! Dann bleiben Sie zunächst näher an den Vorlagen und Vorschlägen und werden gemeinsam mit Ihren Gruppen (voneinander) Lernende und Erfahrende.

Für Spielprojekte, die in einer Unterrichtsstunde erarbeitet werden können bis hin zu Aufführungsprojekten, für die eine Gruppe zwischen sechs bis acht Wochen investieren möchte, sind vielseitig dokumentierte Beispiele ausgeführt. Die Autorin bietet ein langjährig erprobtes musik- und bewegungserzieherisches Konzept mit einer umfangreichen Materialsammlung in Form von pädagogisch-didaktischen Grundlagen sowie vieler praktischer Tipps und Tricks. So kann dieses Handbuch ein tatkräftiger Helfer für alle sein, die Musikunterricht lebendig und motivierend gestalten und dabei doch nebenbei alle Anforderungen von Musiklehrplänen erfüllen wollen. Dazu 4 ausführlich beschriebene und illustrierte Spielskizzen, die in Ausschnitten auf der beiliegenden CD klanglich lebendig werden.

Manuela Widmer tritt mit dieser Arbeit in die Fußstapfen ihres Vaters Wilhelm Keller, eines engagierten Vertreters der musikalischen Zusammenarbeit von Menschen mit unterschiedlichsten Begabungen und Behinderungen und ein Pionier des Elementaren Musiktheaters.

Quellenangabe: [www.fidula.de/spring-ins-spiel-incl.-cd.html](http://www.fidula.de/spring-ins-spiel-incl.-cd.html)

Zwei Beispiele finden sich im Anhang:

> selbstgebaute Instrumente (S. 31+32)

### Broschüre «Klänge und Geräusche - Akustische Phänomene mit Kita- und Grundschulkindern entdecken»

In dieser Broschüre des deutschen Bundesministeriums für Bildung und Forschung, finden sich folgende Inhalte:

> Geräusche als Forschungsthema in Kita, Hort und Grundschule

> Gemeinsam forschen-gemeinsam lernen

> Anregungen für die pädagogische Praxis – Entdecken und Erforschen von Klängen und Geräusche

> Naturwissenschaftliche Hintergründe – Wissenswertes für Erwachsenen

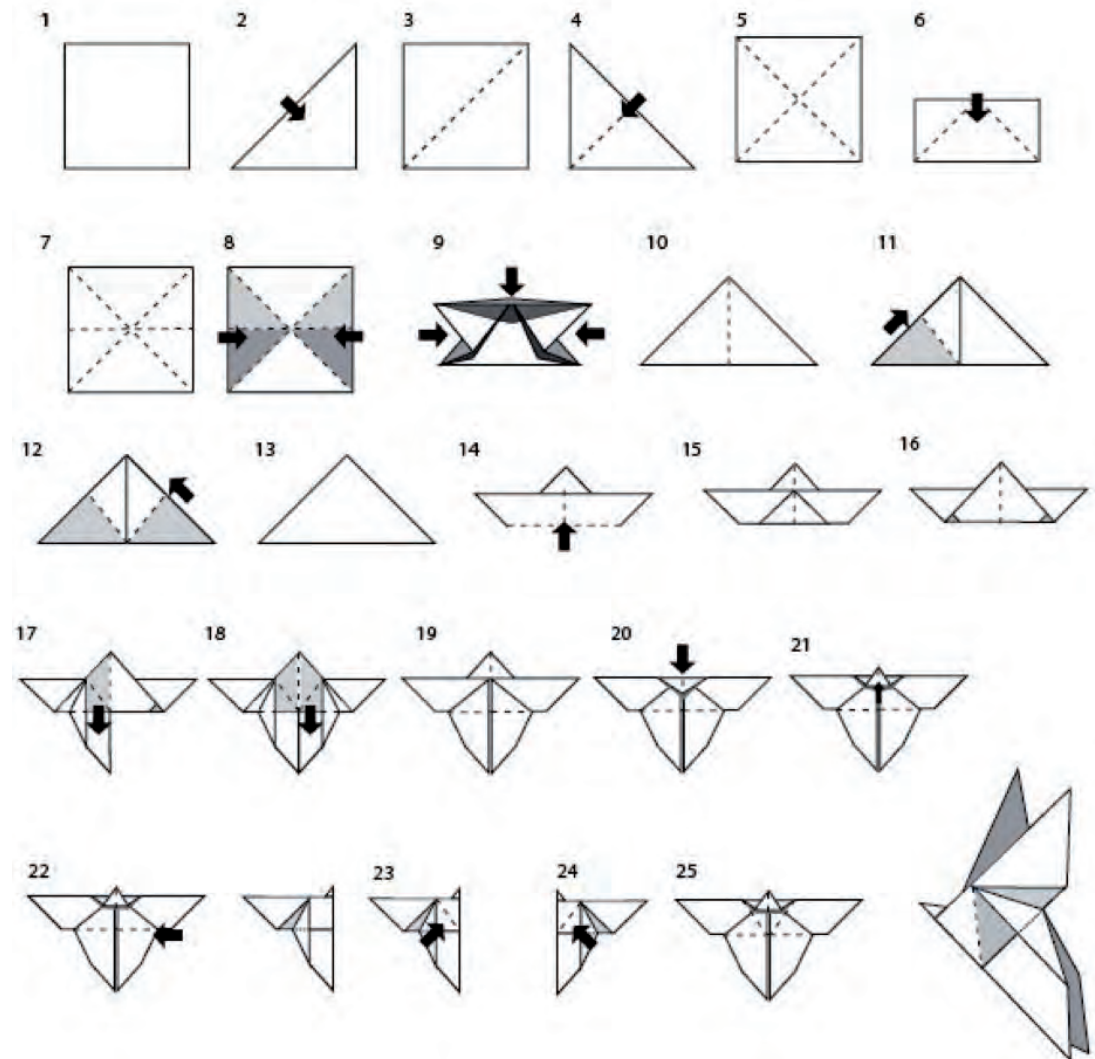
*Wie die nachfolgende Entwicklungsübersicht zeigt, bringen Kinder im Kita- und Grundschulalter jeweils wichtige Voraussetzungen für die Auseinandersetzung mit akustischen Phänomenen mit: Sie können schon früh differenziert hören und mit zunehmendem Alter und wachsender Übung verschiedene Klänge und Geräusche unterscheiden und beschreiben. Aufbauend auf vielfältigen Grunderfahrungen erweitern sie durch eigenes Erforschen ihre Kenntnisse und können so nach und nach ein vertieftes Verständnis akustischer Phänomene entwickeln.*



## 8. Werkideen zum Stück

### 8.1. «Schmetterling falten»

Die Kinder erhalten ein dünnes Papier und falten nach Vorlage den Schmetterling:



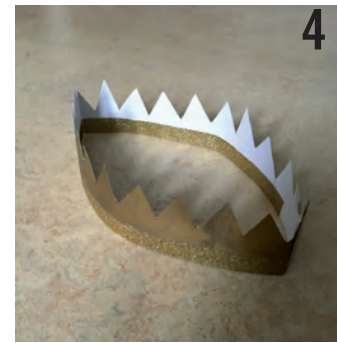
### 8.2. «Kronen»

Die Kinder erhalten unterschiedliche Materialien und Klebeband.

Materialien:

- 1) Zeitungspapier
- 2) Moosgummi
- 3) Kopierfolien
- 4) buntes Papier, Glitzerfolie
- >...

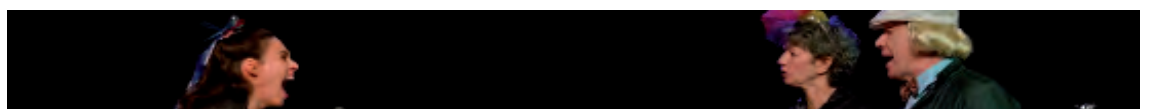
Die Aufgabe lautet, aus einem Material eine Krone herzustellen...  
(Spielaufräge siehe Punkt 5. Königsfamilie)



Idee: Alltagsgegenstände in Kronen verwandeln:



Wischmop



### 8.3. «kubb-spiel»

Das bekannte Holzspiel mit dem König

> Spielanleitung siehe Anhang S.33 und S.34

> Materialien: Holzklötze, Holzstäbe, Farbe für Dekoration der Klötze



## 9. Literatur

### Fachbücher zum Thema

- «Spring ins Spiel» Manuela Widmer, Fidula Verlag, 2004
- «Musikpsychologie» Herbert Bruhn, rororo-Verlag, 2008
- «Musik macht schlau», Lutz Jäncke, Huber Verlag, 2003
- «Kinder brauchen Musik», Wilfried Gruhn, Beltz Verlag, 2003
- «Wirkung von Musik- Verhaltensweisen und Stimmungswirkungen beim Hörer», Thomas Grasse, Grin-Verlag, 2004

### Lese- und Bilderbücher zum Thema:

- «Alltagsgeräusche als Orientierungshilfe» Geräusche-CD mit 28 Bildkarten, Carola Preuss, Klaus Ruge, Verlag an der Ruhr, 1997
- «Leise Alltagsgeräusche als Orientierungshilfe» Geräusche-CD mit 28 Bildkarten, Carola Preuss, Klaus Ruge, Verlag an der Ruhr, 2009
- «Soundtrackspiel - Geräusche hören-erkennen-imitieren» Geräusche-CD mit 30 Bildkarten, Carola Preuss, Klaus Ruge, Verlag an der Ruhr, 2006
- «Wettergeräusche» Geräusche-CD mit 22 Bildkarten, Verlag an der Ruhr, 2012

### Fachbücher zum Thema Theaterpädagogik im der Schule:

- «Theaterwerkstatt für Kinder: 100 und eine Idee rund ums Theaterspielen», Angelika Albrecht-Schaffer, Don Bosco Verlag, 2008
- «Theaterspieltraining für Kinder», Lisa Bany-Winters, Mülheim an der Ruhr, Verlag an der Ruhr, 2006
- «KinderFrageBuch», Tschäppeler, Krogerus, Zürich-Berlin, keinundaber AG, 2012

### Links zu Geräuschküche:

- [https://youtu.be/iK0BRZdbnKU?list=PLqHc\\_laBx8cUXltlVZrNr7t5YAZityMlu](https://youtu.be/iK0BRZdbnKU?list=PLqHc_laBx8cUXltlVZrNr7t5YAZityMlu)
- [https://youtu.be/U03N\\_PRIgX0?list=PLqHc\\_laBx8cUXltlVZrNr7t5YAZityMlu](https://youtu.be/U03N_PRIgX0?list=PLqHc_laBx8cUXltlVZrNr7t5YAZityMlu)
- [https://youtu.be/m2mzCwSKUs4?list=PLqHc\\_laBx8cUXltlVZrNr7t5YAZityMlu](https://youtu.be/m2mzCwSKUs4?list=PLqHc_laBx8cUXltlVZrNr7t5YAZityMlu)
- [https://youtu.be/4356\\_uH-lqc?list=PLqHc\\_laBx8cUXltlVZrNr7t5YAZityMlu](https://youtu.be/4356_uH-lqc?list=PLqHc_laBx8cUXltlVZrNr7t5YAZityMlu)
- [https://youtu.be/-pPvlt2hXNM?list=PLqHc\\_laBx8cUXltlVZrNr7t5YAZityMlu](https://youtu.be/-pPvlt2hXNM?list=PLqHc_laBx8cUXltlVZrNr7t5YAZityMlu)
- [https://youtu.be/fmMUzWu3ESI?list=PLqHc\\_laBx8cUXltlVZrNr7t5YAZityMlu](https://youtu.be/fmMUzWu3ESI?list=PLqHc_laBx8cUXltlVZrNr7t5YAZityMlu)





## 10. Anhang

- 24 Musik im Theater: wozu dient sie, was löst sie aus...
- 25 Musik und ihre Wirkung > Genre
- 26 - 29 Geräusche selber erzeugen
- 30 «Leise rieselt der Schnee» - Lied verändern
- 31 + 32 Selbstgebaute Instrumente
- 33 + 34 Spielanleitung Kubk



## Musik im Theater: wozu dient sie, was löst sie aus....

- Emotionen auslösen, hervorrufen
- unterstützen
- Stille
- Stimmungen erzeugen, verstärken
- Rhythmisch strukturieren
- verbinden
- führt den Rhythmus zur Szene
- Leitmotiv
- Emotion der Figur
- verdeutlichen
- Kontrast
- Dissonanz
- Pausen, Entspannung
- Vorgänge unterstützen
- schafft Räume
- hebt Energielevel
- ...



## Musik und ihre Wirkung > Genre

### Aufgabe:

Erfindet zu dritt eine «Grundgeschichte» mit folgenden Inhalten:

- ein Mann und eine Frau gehen einkaufen
- sie kaufen ein, sind nicht immer derselben Meinung
- sie gehen anschliessend noch kurz tanken
- als sie zu Hause ankommen, wartet bereits das Kind vor der Tür
- alle drei essen gemeinsam am Küchentisch
- Besuch kommt
- alle feiern, spielen, tanzen...
- Unerwartetes geschieht
- Streit entsteht
- Jemand «gewinnt» und alle gehen schlafen

Ihr hört nun verschiedene Musikstücke, welche bei euch «neue Bilder» wecken sollten. Anschliessend erzählt ihr gemeinsam die Geschichte in der neuen Version, im neuen Genre... möglichst anschaulich! Beschreibt Orte, Figuren, Düfte, Geschehnisse...

### Folgende Stücke

«Tatort»

«Liebesthema»

«the battle»

«Schlange»

«The Artist»

«Akte X»

«Zäuerli»

### Genre

Krimi

Liebesfilm

Heldenepos, Mittelalter

Tierfilm

Stummfilm

Science fiction

Heimatfilm





## Geräusche selber erzeugen (Geräuschküche)

---

### Wind

- Die Hände in Muschelform vor den Mund halten und hindurchblasen, so dass ein leises Pfeifen entsteht.
- Mit einer Kleiderbürste über Karton oder Stoff in kreisenden Bewegungen streichen.
- Leichtes Blasen über ein Weinglas.

### Donnergrollen

- Blechtafel auf schalldämmender, weicher Unterlage wellenförmig bewegen, je nach Lautstärke schwächer oder stärker.
- Dünne Blechplatte oder großen Karton schütteln.
- Murmeln in einen Luftballon stecken, anschliessend aufblasen. Ballon schütteln.

### Regen

#### - Regenschauer

- Sand auf Cellophan, Pergament oder sonstiges kräftiges Papier prasseln lassen.
- Mit Giesskanne Wasser in Eimer giessen und parallel dazu Linsen oder Reiskörner in einen Kartondeckel fallen lassen.
- Eine Handvoll getrockneter Erbsen auf einem Sieb rollen..
- Reis in eine Pappschachtel rieseln lassen.
- Zucker auf ein straffgespanntes Papier rieseln lassen.

#### - Regen prasselt auf das Dach

- Steinchen auf eine Trommel (z.B. Tamburin) fallen lassen.

#### - anhaltender Regen

- Seidenpapier dicht vor dem Mikrofon langsam zerknüllen.

### Hagel

- Reis in eine Blechdose rieseln lassen und dabei das Mikrofon dicht an die Dose halten.

### Wasser

#### - Wasserfall

- Mit der Dusche Wasser in die halb gefüllte Badewanne fließen lassen, in der Dusche sind: umgedrehte Plastikschüssel, 2 bis 3 Steine, Bachsteine.

#### - plätschern

- Die Hand in einer mit Wasser gefüllten Plastikschüssel hin und her bewegen.

#### - Sprung ins Wasser

- Ein mit Sand gefülltes Säckchen in eine mit Wasser gefüllte Schüssel werfen.

#### - Tauchgeräusche

- Mit einem Trinkhalm in ein mit Wasser gefülltes Glas blasen.

### Schiffe

#### - Motorboot

- Einen eingeschalteten Mixer in einen mit Wasser gefüllten Eimer halten.

#### - Ruderboot

- Zwei Eimer mit Wasser füllen. Mit beiden Händen eine „Schüssel“ bilden und das Wasser damit von einem Eimer zum anderen transportieren.

#### - quietschen der Ruder

- Im Rhythmus des Ruderns mit einer alten Feder quietschen. (auch quietschendes Scharnier)

#### - Schiffssirene

- In eine Glasflasche blasen, je nach Wasserstand verändert sich der Ton.





## Geräusche selber erzeugen (Geräuschküche)

---

### Meer

#### - **Meeresbrandung**

- Sieb mit Erbsen oder Reis langsam hin und her bewegen, so dass die Erbsen von einer Seite auf die andere rollen.

#### - **Meeresrauschen**

- Mit einer Nagelbürste über ein Kuchenblech in kreisenden Bewegungen streichen, durch den Druck das Heranbrausen bzw. Weglaufen der Wellen imitieren.
- Murmeln in einen Luftballon stecken, aufblasen und Murmeln langsam hin- und herrollen lassen.

### See

#### - **Wellen**

- Eine Schüssel mit Wasser füllen und mit der Hand darin herumplätschern.

### Bach

- Mehrere Meter Magnetband (Knäuel) vor dem Mikrofon zerknittern und das entstehende Geräusch mit halber Geschwindigkeit abspielen.

#### - **kleiner Bach**

- Aus einer Giesskanne einen dünnen Wasserstrahl in eine mit Wasser gefüllte Schüssel giessen.

### Schritte

#### - **laufen im Wald**

- Auf trockene Blätter schlagen, auf Plastiksäcken laufen, oder alte Tonbänder zusammenknüllen und rhythmisch zusammendrücken.

#### - **marschieren im Schnee**

- Aufgeblasenen Ballon mit trockenen Händen betasten.

#### - **Schritte im Sand oder Kies**

- Cellophan verwenden

#### - **Truppen im Schritt**

- 7 bis 8 Korkenzapfen an 25 cm langen Schnüren befestigen und im Marschrhythmus damit auf ein furniertes Brettchen schlagen.

#### - **Marschtritt**

- Aluminiumfolie dicht vor dem Mikrofon mit beiden Händen rhythmisch zusammenknittern.

### Pferde

#### - **Pferdegetrappel**

- Kokosnussschalen halbiert (notfalls Joghurtbecher) auf härtere oder weichere Unterlage mit den Händen klopfen.

#### - **Getrappel auf Kies**

- Mit Kokosnussschalen auf Kies klopfen.

#### - **Getrappel auf weichem Boden**

- Kokosnussschalen in Tücher einwickeln.

#### - **Getrappel auf Gras**

- Kokosnussschalen auf Teppich klopfen.

#### - **Galopp**

- Mit Fäusten/Händen im Rhythmus des Galopps auf Brustkasten und Knie schlagen.

#### - **Schnauben der Pferde**

- Nahe ans Mikrofon blasen.





## Geräusche selber erzeugen (Geräuschküche)

---

### Grille

- Mit den Fingernägeln die Zähne eines Kammes vor dem Mikrofon zirpen lassen.

### Haus

- **Hauseinsturz**
  - Streichholzschachtel (leer) vor dem Mikrofon in der Faust zerdrücken.
- **Türknarren**
  - Eine Holzschraubzwinge mit wenig Öl benetzen und dann langsam zuschrauben.
- **Lift**
  - Föhn an- und abstellen.

### Herzschlag

- Nastuch an zwei Ecken halten und vor dem Mikrofon im Herzschlagrhythmus brüsk spannen.  
(Pro Minute ungefähr 70 Schläge).

### Stimmen

- **Geisterstimme**
  - In eine Pappröhre sprechen und gleichzeitig das andere Ende in einen leeren Eimer stecken.  
Das Mikrofon direkt neben den Eimer halten.
- **Stimme am Telefon**
  - Mit einem Plastikbecher vor dem Mund ins Mikrofon sprechen.

### Schlägerei

- Mit den Händen auf die Schenkel schlagen und/oder in die eigenen Hände boxen, evtl. noch Schmerzgeräusche, zum Beispiel stöhnen.

### Waffen

- **Maschinengewehr**
  - Einen elektrischen Gasanzünder brauchen.
- **Schuss**
  - Holzlineal mit einer Hand auf dem Tisch festhalten, mit der anderen Hand das andere Ende hochheben und auf den Tisch knallen lassen.
  - Leere Zündholzschachtel mit Elastik (Gummi) umwickeln, anspannen und knallen lassen.

### Ticken einer Zeitbombe

- Einen alten Wecker und das Mikrofon in eine Kartonschachtel legen.

### Vogelgesang

- Korkzapfen auf nasser Glasplatte bewegen.
- Melodisch pfeifen, aufnehmen und mit doppelter Geschwindigkeit abspielen lassen.





## Geräusche selber erzeugen (Geräuschküche)

---

### Auto

- **Autogeräusch**
  - Durch Hin- und Herschieben von Rollschuhen lassen sich - je nachdem, welchen Untergrund man nimmt - die verschiedenen Fahrgeräusche imitieren.
- **Autotüre**
  - Einen dicken Papierstapel auf den Boden fallen lassen.
- **Bremsen**
  - Ein Glas auf einer Metallfläche bewegen.
- **Bremsenquietschen**
  - Mit einer Gabel auf einen Teller kratzen, Luft einsaugen und „uuuaah“ rufen.
- **Unfallgeräusch**
  - Einen mit Besteck gefüllten Kochtopf fallen lassen.
- **Kollision**
  - Blechplättchen (Kupfer, Messing) auf den Boden fallen lassen.
- **Motor**
  - Ein Velo umdrehen. Kartonstück(e) an die drehenden Speichen halten. Das Geräusch verändert sich mit der Dicke und der Grösse des Kartonstückes.
- **Dieselmotor**
  - Einen alten Handbohrer hin und her drehen und gleichzeitig mit einer gummierten Kelle auf eine Pfanne schlagen.

### Eisenbahn

- **Lokomotive**
  - Schleifpapier gegeneinander reiben.
  - Bircherraffel auf eine Kartonschachtel legen und mit einer Bürste darüber reiben.
- **Zuggeräusch**
  - Zwei Brettchen, die mit Schleifpapier bezogen sind, rhythmisch aneinander reiben.
- **Abfahrt eines Zuges**
  - Zwei Schaumstoffschwämme dicht vor dem Mikrofon aneinanderreiben.

### Flugzeug

- **Flugzeuggeräusch**
  - Föhn vors Mikrofon halten und dazwischen Karton bewegen.

### Fahrrad (klappernd)

- Einen Regenschirm ohne Bespannung schütteln und ab und zu mal klingeln.

### Baum fällt

- Holzstäbchen oder Streichhölzer dicht vor dem Mikrofon zerbrechen.

### Explosion

- Papiersack aufblasen, mit Händen zerplatzen, dann Sack mit den Händen zerknüllen.

### Feuerknistern

- Ventilatorflügel locker mit Aluminiumfolie oder Pergamentpapier bekleben.
- Einen Plastik- oder Cellophansack vor dem Mikrofon knistern lassen und zusätzlich eine hölzerne Streichholzschachtel vor dem Mikrofon in der Hand zerdrücken.

### Glocken

- Bleistift leicht an ein Kristallglas schlagen, Geräusch mit halber Geschwindigkeit abspielen.



## Lied verändern

1. Lei - se rie - selt der Schnee,  
 still und starr ruht der See  
 weih - nacht - lich glän - zet der Wald:  
 Freu - e dich, Christ-kind kommt bald!

### Arbeitsauftrag:

- wechselt das Tempo
- macht aus dem Lied einen Rap, behaltet den Text bei
- neues Thema suchen, neu texten, aber die Melodie gleich lassen
- das Lied summen und pantomimisch spielen dazu





## Selbstgebaute Instrumente

### Die Spielelemente



- ⊗ Einfache Papierblätter leicht hin- und herbewegen – Blätterrascheln im Wald



- ⊗ „Umrühren“ in einem Karton mit angeschlagenem Geschirr – Scherbenmusik



- ⊗ Filmdöschen-Zwitschervögel-Frühlingserwachen...  
 Präparieren Sie ein Filmdöschen folgenderweise: Schneiden Sie einen 2-3 mm langen Schlitz in das Döschen, durchbohren Sie den Boden des Döschens mit einer (über einer Flamme) heißgemachten Nadel und führen Sie eine Schnur durch das Loch. Wirbelt man nun die präparierte Filmdose durch die Luft, entsteht ein zwitscherndes Geräusch. Für einen höheren Zwitscherton kann man Knetmasse in den Boden drücken.

### Fassen wir zusammen

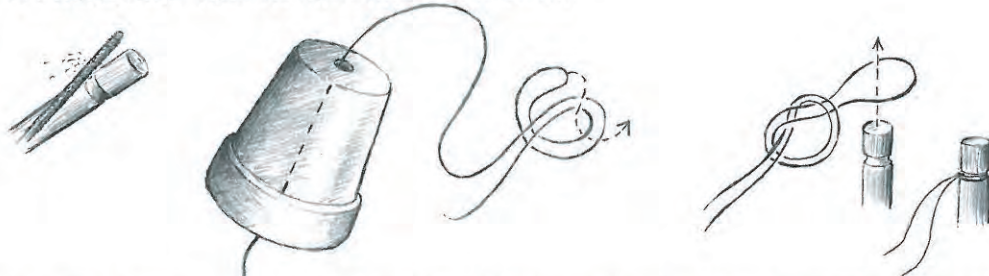
- ⊗ Zuallererst: Weniger ist mehr – UND – was haben wir zu Hause?
- ⊗ Einfachen Materialien den Vorzug geben, weil dann in der Regel alle Gruppenmitglieder an der Beschaffung, Finanzierung und Herstellung von Kostümen und Masken beteiligt werden können.
- ⊗ Beim Einsatz aller Kostüme, Masken und Selbstbauinstrumente immer die „Spielprobe“ machen: Fliegen mir oder meinen Mitspielerinnen und Mitspielern die Bestandteile um die Ohren, muss nachgebessert werden!
- ⊗ Noch einmal: Alle Gegenstände und Materialien, die den bewegungsmäßigen, musikalischen und sprachlichen Ausdruck steigern helfen, sind willkommen.



## Selbstgebaute Instrumente

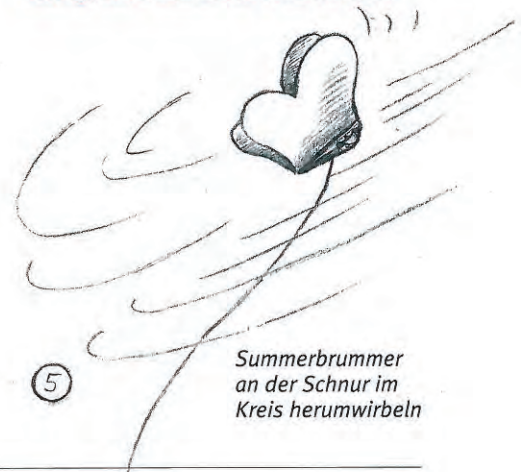
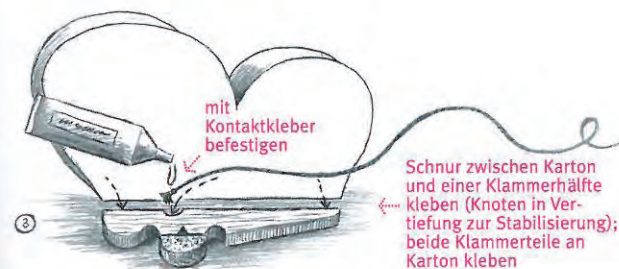
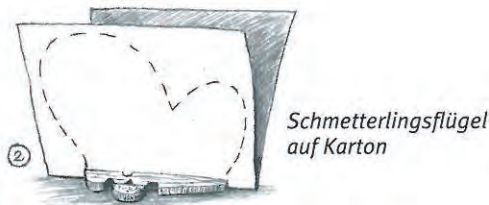
Hier ein paar Beispiele mit Abbildung und Bauanleitung:

- 14 Der Waldteufel<sup>14</sup> lässt die alte Schlosstür knarren.



Beim Waldteufel wird der (Joghurt-)Becher in einer Hand, das Holzstück in der anderen Hand gehalten, die Schnur muss gespannt sein, dann dreht man an dem Holzstück, damit sich die Reibung der Schnur in der Holzrinne (durch Kolophonium oder Kreide aufrauen) über die gespannte Schnur auf den Becher (Resonanzkörper) überträgt und durch diesen verstärkt wird – dann knarrt es laut! Man kann auch den Becher über dem Kopf drehend durch die Luft wirbeln – dann knarrt und schnarrt es ohne Pause!

- 15 Viele Summerbrummer<sup>15</sup> bringen eine Wiese zum Leben.



<sup>14</sup> Grafik von Joachim Schuster, aus: Musik und Tanz für Kinder – Musikalische Grundausbildung, Lehrerkommentar, Schott 1990, S. 405

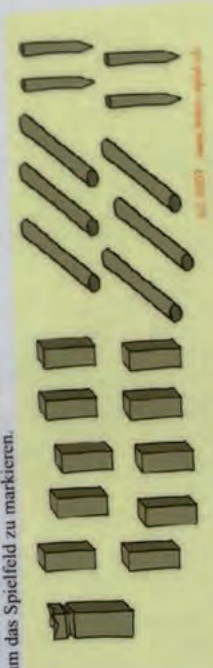
<sup>15</sup> Abb. (Joachim Schuster), Idee (Ernst Wieblitz), aus: Musik und Tanz für Kinder – Musikalische Grundausbildung, Kinderbuch, Schott 1990, S. 40/41



## Spielanleitung Kubb

**Woher Kubb kommt**  
Kubb ist ein Würfspiel aus dem hohen Norden, das schon zu Zeiten der Wikinger gespielt wurde.

**Was es dazu braucht**  
Einen König und 10 Spielfiguren (Klotz = Kubb) aus Holz, 6 Würfhölzer und 4 Eckpflocke um das Spielfeld zu markieren.



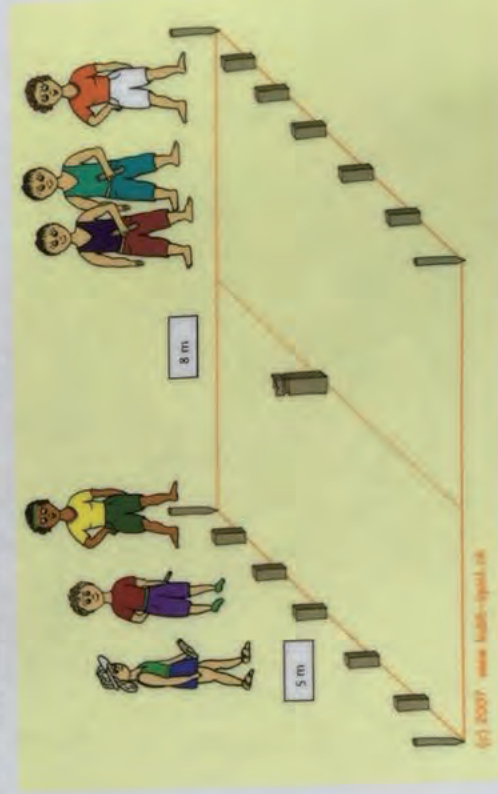
Engagierte Mitspieler in zwei Mannschaften

### Spielfeld aufstellen

Als erstes wird das Spielfeld abgesteckt. Besonders gut eignen sich Sandböden oder Wiesen. Stein und Asphalt machen die Würfhölzer kaputt. Das Spielfeld soll etwa 8 Meter lang, und etwa 5 Meter breit sein. Die Eckpflocke zeigen die Ausmasse an. Im Bild sind zur Verdeutlichung Linien eingezeichnet, die man aber im richtigen Spiel nicht unbedingt braucht.

Die kurzen Seiten nennen wir die Basis- oder Grundlinien, die langen Seiten die Seitenlinien. In der Mitte zwischen den Basislinien liegt die Mittellinie.

Die 10 Spielfiguren werden gleichmässig auf die beiden Grundlinien verteilt. Jede Spielpartei erhält also für den Anfang 5 Spielfiguren. Der König wird in die Mitte der Mittellinie gestellt.



### Das Spiel beginnt

Das Team, das anfängt, hat einen kleinen Vorteil. Oft wird deshalb um den Beginn gekämpft, indem jedes Team ein Würfholz auf den König wirft. Wer näher beim König zu liegen kommt, ohne diesen umzuwerfen, beginnt.

Ein Spieler der Gruppe A stellt sich an seine Grundlinie und versucht mit einem Würfholz eine Spielfigur auf der gegnerischen Grundlinie umzuwerfen. Danach folgen alle anderen Spieler der Gruppe A.

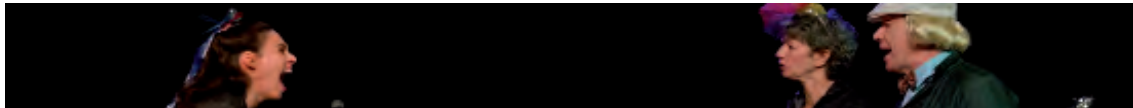
- Der Kubb soll mit einer Armbewegung von unten nach oben geworfen werden.
- Das Würfholz darf nicht quer und auch nicht rotierend geworfen werden.



### Das Spiel geht weiter

Wenn Gruppe A alle 6 Würfhölzer geworfen hat, muss die Gruppe B die gefällten Kubbs dem Gegner übergeben. Dies macht sie, indem sie diese in die Platzhälfte von Gruppe A wirft. Gruppe A stellt diese Kubbs dann wieder senkrecht auf.

- Die Kubbs werden immer von der Grundlinie in das gegnerische Feld geworfen.
- Trifft der Werfer mit einem Kubb zweimal das Feld nicht, dann darf die Gegenpartei den Kubb platzieren. Dabei muss ein Mindestabstand von einer Würfholzlänge zum König und den Eckpfosten eingehalten werden.
- Ein Kubb wird immer dort aufgestellt, wo er gelandet ist.
- Wird mit einem Kubb der König getroffen, hat die Mannschaft verloren.
- Ob die Kubbs beim Aufstellen nach vorn oder hinten gekippt werden, ist der Gruppe A überlassen.

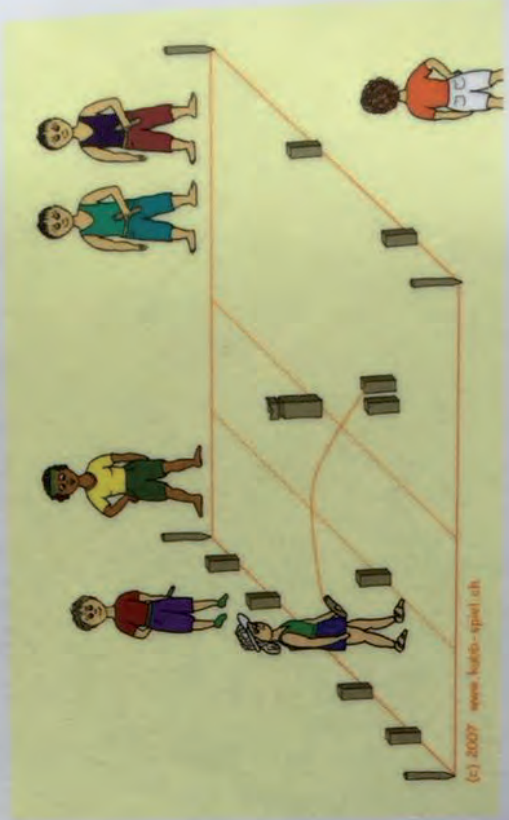


3

Bevor nun die Spieler der Gruppe B die Figuren auf der Grundlinie von A umwerfen können, müssen die neu aufgestellten Figuren im Feld (Feldkubbs) gefällt werden.

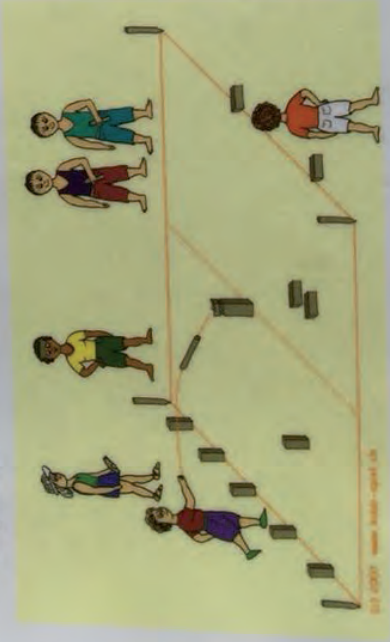


Schafft die Gruppe B es nicht, alle Feldfiguren umzuwerfen, dann bekommt die Gruppe A einen entscheidenden Vorteil. Sie darf die Abwurflinie nach vorne verlegen, auf die Höhe des vordersten stehenden Kubbs. So geht das Spiel nun wechselseitig weiter.

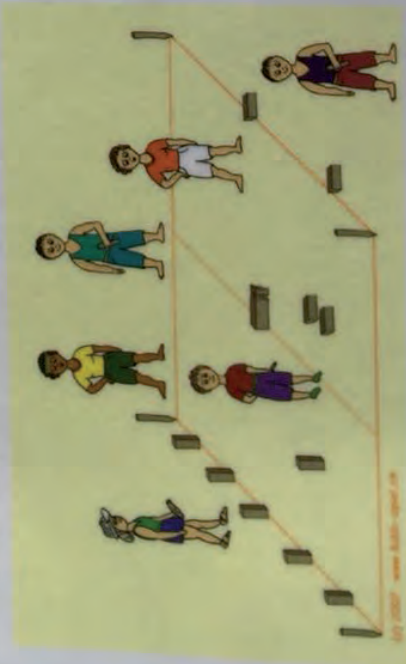


4

**Das Spiel endet**  
Wenn eine Gruppe alle Figuren des Gegners umgeworfen hat, kann sie versuchen, auch den König zu Fall zu bringen.  
• Auf den König wird aber wieder von der Grundlinie aus geworfen. Schafft man es, hat man gewonnen.



Wird der König umgeworfen, bevor alle Kubbs gefällt wurden, hat man verloren.



**Spielvarianten**

- Kubbs, die in die gegnerische Hälfte geworfen werden und sich berühren, können aufeinandergestapelt werden. Bei den Kubbweltmeisterschaften ist dies aber explizit nicht erlaubt.
- Umgeworfene Kubbs werden direkt aus dem Spiel genommen (nicht dem Gegner überlassen)



# T H E A T E R B I L I T Z

## 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 verschiedene 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](mailto:schuletheater@bilitz.ch)

T H E A T E R

• • • • •

**BILITZ**

**[www.bilitz.ch](http://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](mailto:theater@bilitz.ch)  
Theaterpädagogik [schuletheater@bilitz.ch](mailto:schuletheater@bilitz.ch)