

Theater Bilitz: Nachbereitungsheft zu «Wer bist du denn?»

Wer bist du denn?



Bild: Stefan Bütschi

**Eine amüsante Geschichte über Fremdsein, Neugierde und
Freundschaft**

Für alle ab 5 Jahren

**Mit: Agnes Caduff, Simon Gisler
Regie: Roland Lötcher**

**T H E A T E R
BILITZ**

Wer bist du denn?

Eine amüsante Geschichte über Fremdsein, Neugierde und Freundschaft
von Agnes Caduff, Simon Gisler, Roland Lötscher und Daniel Badraun
Für alle ab 5 Jahren

Uraufführung

Der Tanzbär kommt aus dem Osten, die Wanderratte aus dem Westen. Irgendwo dazwischen stolpern sie übereinander. Und schon geht's los. Wer war zuerst? Wie sieht der Andere aus? Was frisst er? Was will er hier? Woher kommt er? Wieso riecht er ganz anders?

Unterschiedlicher könnten die beiden nicht sein. Sie begegnen sich misstrauisch, voller Vorurteile. Aber neugierig sind sie beide. Behutsam nähern sie sich. Plötzlich sehen sie den Anderen anders. Sie tauschen ihre Geschichten aus, nehmen am Schicksal des Anderen teil und geniessen das Zusammensein als Freunde, hier an diesem Ort zwischen Ost und West.

Es spielen: Agnes Caduff, Simon Gisler

Regie: Roland Lötscher

Dramaturgische Mitarbeit: Daniel Badraun

Bühnenbild: Gabor Nemeth

Kostüme: Natalie Péclard

Musik: Daniel R. Schneider

Technik: Tom Felix

Theaterpädagogik: Petra Cambrosio

Öffentlichkeitsarbeit: Cristina Roduner

Tourneeorganisation: Anja Mosima

Produktionsleitung: Roland Lötscher

Plakat: Stefan Bütschi

Diese Produktion wird unterstützt von:

Thurgau 

Kulturförderung
Kanton St.Gallen

MIGROS
kulturprozent

S I S
Schweizerische Interpretenstiftung

Jubiläumstiftung Thurgauer Kantonalbank

Dr. Heinrich Mezger-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 und Umsetzungsideen	5
2.3. Improvisationsideen zum Stück	7
3 Einstiegsübungen	8
3.1. Allgemeine Einstiegs- und Konzentrationsübungen	8
3.2. Einstiegsspiele zu «Wer bist du denn?»	9
4 Nachbereitung des Stücks «Wer bist du denn?»	10
4.1. Theaterpädagogische Übungen und Spiele	10
4.2. Arbeits- und Diskussionsvorschläge	11
5 Das Thema Tiere im Stück	12
5.1. Sachinfo Tanzbären	12
5.2. Sachinfo Wanderratte	12
6 Das Thema Fremdsein	13
6.1. Wer bin ich? Wer bist du?	13
6.2. Fremde Länder, fremde Sprachen	13
7 Das Thema Familie	14
7.1. Theaterpädagogische Übungen und Spiele	14
8 Die Musik im Stück	15
8.1. Musik mit Geräuschen, Vogelkonzert	15
8.2. Lied aus dem Stück	16
9 Werkideen zum Stück	17
9.1. «Chlüpperlitere»	17
9.2. «Koffer als Spielbühne»	17
9.3. «Leuchtturm»	17
9.4. «Vögel am Finger»	17
10 Kopiervorlagen	17 ff.
11 Literaturliste	26



1 Begrüßung

Liebe Lehrpersonen, liebe TheaterbesucherInnen

Wir kennen sie wohl alle, die Situation, dass wir Neuem oder fremden Menschen begegnen. Auch Skepsis kennen wir wohl alle.

Wie gehen wir damit um?

Sind wir offen oder prägen Vorurteile unser Verhalten?

Wo ist Vorsicht geboten und wo könnten wir toleranter und offener sein?

«Wer bist du denn?» führt uns an genau diese Situation heran. Wir erkennen uns in der einen oder anderen Handlung oder Aussagen der beiden Figuren vielleicht wieder,- können schmunzeln und dann unser Verhalten überdenken und allenfalls anpassen!

Sie haben mit Ihrer Klasse einen Theaterbesuch des Stücks «Wer bist du denn?» 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.



Bei diesem Zeichen finden Sie praktische Umsetzungsideen.



Diese Zeichen weist auf Arbeitsblätter hin.

Wagen Sie es und erleben Sie mit Ihrer Klasse auch im Klassenzimmer tolle Theatermomente! Viel Freude beim Einlassen!

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

Illustrationen

Petra Cambrosio

Gestaltung

Anja Mosima

Lektorat

Anja Mosima, Cristina Roduner, Roland Lötscher

Wir freuen uns über Reaktionen, Zeichnungen und Anregungen. Vielen Dank.



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 und 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!»

P. Brook

Theater spielen und Theater anschauen ist immer ein gegenseitiges «Spiel». Und bei jedem Spiel gibt es Spielregeln. Hier einige wichtige Punkte dazu.

- 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, eine zittrige Stimme.

Spannend stellt sich die Frage «Worin liegt der Unterschied zwischen Theater und TV?». Zappen ist nicht möglich. Was nun abgeht, ist echt. Und durch diese Nähe auch verletzlich, zerbrechlich. Wichtig deshalb beim Eintreten in den Raum (begleitet durch die Lehrperson):

- 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 einzulassen



2 Das Stück

2.1. Inhalt

Eine amüsante Geschichte über Fremdsein, Neugierde und Freundschaft
 Für alle ab 5 Jahren

Der Tanzbär kommt aus dem Osten, die Wanderratte aus dem Westen. Irgendwo dazwischen stolpern sie übereinander. Und schon geht's los. Wer war zuerst? Wie sieht der Andere aus? Was frisst er? Was will er hier? Woher kommt er? Wieso riecht er ganz anders? Unterschiedlicher könnten die beiden nicht sein. Sie begegnen sich misstrauisch, voller Vorurteile. Ist ja klar, dass Ratten stinken und Bären klauen! Aber neugierig sind sie beide. Sie beobachten sich, wundern sich über den andern. Behutsam nähern sie sich. Plötzlich sehen sie den Anderen anders. So schlimm ist der ja gar nicht! Im Gegenteil. Sie tauschen ihre Geschichten aus, nehmen am Schicksal des Anderen teil und erzählen sich von ihren Sehnsüchten. Nun geniessen sie das Zusammensein als Freunde, hier an diesem Ort zwischen Ost und West.

„Wer bist du denn?“ erzählt von zwei Figuren, für die das Anderssein eine Bereicherung ist und die trotz erster Vorurteile zu Freunden werden.

Spiel:	Agnes Caduff, Simon Gisler
Regie:	Roland Lötscher
Dramaturgische Mitarbeit:	Daniel Badraun
Bühnenbild:	Gabor Nemeth
Kostüme:	Natalie Péclard
Musik:	Daniel R. Schneider
Technik:	Tom Felix
Theaterpädagogik:	Petra Cambrosio
Tourneeorganisation:	Anja Mosima
Öffentlichkeitsarbeit:	Cristina Roduner
Produktionsleitung:	Roland Lötscher
Plakat:	Stefan Bütschi
Uraufführung:	26. April 2015
Dauer:	ca. 55 Minuten



2.2. Auszüge aus dem Stück und Umsetzungsideen

Szene 1 Prolog

Joscho: Du bisch zerscht da gsi!
 Céline: Nei, nei, du bisch zerscht da gsi.
 Joscho: Nei, nei, du bisch zerscht da gsi.
 Céline: Nei, du.
 Joscho: Ich? Schtimmt, ich bin zerscht da gsi.
 Céline: Ich bin vo det cho.
 Joscho: Und ich vo det. Und mir würdet ois nid kenne.
 Céline: Ich hät ihn no nie geseh.
 Joscho: Und ich hät sie no nie gschmöckt.
 Céline: Also! Zusammenpacken. Ich chume vo det.
 Joscho: Und ich vo det. Ich bin todmüed vo dere lange Wanderig.



Umsetzungsidee:
 Zwei Spieler sprechen den Text und spielen dazu. Am Schluss erfindet der Bär eine neue Geschichte zu «seiner Wanderung» und die Ratte stellt Fragen dazu.

Szene 3 Vorurteile

Céline: Sie packt ihre Karten zusammen.
 Céline: Mä sait, wänn Bäre i de Nöchi sind, müend ihr dänn ufpassse. Wil die chlued.
 Joscho: Und mä sait, det wo's Ratte hät, det stinkt's.
 Céline: Wüssed ihr, warum mer denä Brumbäre seit? Wil si immer e Stinklune händ und umebrummed.
 Joscho: Und wüssed ir, wieso t'Ratte stinked? Wil sie ständig i de Abfallhüfe umewüeled.
 Céline: Und wieso sind ächt alli Flüss leer? Will t'Bäre sie lärfished.
 Joscho: Und det, wo t'Ratte verbichömed, hinterlönds immer e riese Souerei und es Puff.
 Céline: Es isch ja bekannt, dass t'Bäre sich für de Winterschlaf müend Späck afrässe. Im Früelig, wenn's dänn wieder ufwached, ränze lets.
 Joscho: Mich gseht mer wenigstens. Im Gägesatz zu dene halbe Portione, dene Chnochegstell. Die sind für mich Luft.



Umsetzungsidee:
 In Vierergruppen diskutieren die Kinder, welches ihre Vorurteile sind betreffend Ratte und Bär. Oder man bespricht es grundsätzlich: Wo habe ich Vorurteile und wem gegenüber? Woher kommen diese?



Szene 7 Schwarze Wolken

Céline und Joscho nehmen das Gepäck auf und gehen jeder auf seine Seite.

Céline: Joscho! Bi dir au?

Joscho: Bi dir au? Dunkli, schwarzi Wolche!

Céline: Bi mir au, dunkli, schwarzi Wolche.

Joscho: Ich wart nochli do.

Céline: Ich wart nochli do. Bis verbii isch.

Joscho: Bis verbii isch.

Es beginnt zu regnen.

Céline: Joscho, wetsch echli vo mim Schirm?

Beide mit dem Gepäck unter dem Schirm.



Umsetzungsidee:

In Zweiergruppen wird diskutiert, was man tut, wenn ein Unwetter kommt. Die Gruppen üben dazu eine eigene Szene ein.

Szene 8 Leuchtturm

Joscho: Dä Lüchtturm im grosse Meer.

Céline: Am grosse Meer.

Joscho: Am grosse Meer.

Céline: Weisch überhaupt, was en Lüchtturm isch?

Joscho: Nei.

Céline: Wo häsch d Charte?

Joscho: Ich ha sie versorget.

Céline: Hol sie! Du muesch nämlich wüsse, wieso en Lüchtturm am Meer shtaht.

Joscho: Isch das wichtig, wänn ich s'grosse Meer überquäre?

Céline: Sehr, sehr wichtig, Joscho! Stell dir vor, es hät Näbel. Tunkli Nacht. Und du wärsch uf em Meer.

Joscho: (Wellen) Ufem Schiff.

Joscho baut ein Schiff. Céline baut ein Leuchtturm.

Céline: Stelled oi vor: das da isch de Küschtefelse. Ich bin de Lüchtturm. Das isch en Schiiwerfer. Ich han en Motor. De macht, das ich mich chan träie und alli Schiff mich gsehnd.

Joscho: Und ich fahre uf dich zue.

Céline: Nei, ebe nöd! Drum hät doch de Lüchtturm e Warnlampe. Suscht knallt dis Schiff da in Felse. Und alles isch kabutt.



Umsetzungsidee:

Zwei Spieler lernen den Text und spielen die Szene in verschiedenen Genre (Krimi, Komödie, Liebesfilm, Western, Oper...)



2.3. Improvisationsideen zum Stück

Entstanden während der Probephase, erfasst von Daniel Badraun
 Zu folgenden Situationen können zwei oder mehr Spielende improvisieren:

Gepäckstücke

Zwei Personen, unterschiedliche Gepäckstücke. Rucksack und Koffer. Was kann man alles mit diesen Dingen anfangen? Sich gegenseitig beim Anziehen helfen. Gemeinsam auf den Koffer Platz nehmen. Wie viel Platz brauchen beide? Was verhindert das gemeinsame Sitzen? Wie muss der Griff stehen? Wie breit kann man sich machen? Wenn Figur 2 den Rucksack trägt, schiebt sie den anderen vom Koffer.

Balancieren

Aufstehen, sich eine Linie vorstellen und dann durch den Raum balancieren. Wie fühlt man sich, wenn man mit geschlossenen Augen auf einem Bein steht?

Sich vorstellen

Über die andere Figur einem Dritten etwas erzählen, auch Dinge, die man nicht so gerne hört, teilweise leise und diskret.

Etwas erklären I

Die erste Person will der zweiten etwas erklären. Die zweite Person hat Mühe, sich auf die Geschichte zu konzentrieren und dabei nicht einzuschlafen. Sie hält sich mit irgendwelchen Fragen wach.

Etwas erklären II

Die erste Person will der zweiten ganz ausführlich und umständlich etwas erklären. Die zweite Person ist sehr hibbelig, will dauernd dreinschiessen und knallt Fragen dazwischen.

Ein Leben erzählen

Stell dir eine Person vor, die ein ganzes Leben durchlebt hat. Lass dich interviewen, erkläre, wie alles gekommen ist, wie es eben ist, was du erlebt hast. Der Interviewer fragt nach, wenn der Erzähler nicht mehr weiter weiss.

Lieblingsessen

Erzähl deinem Gegenüber von einem ganz besonderen Essen. Beschreibe dann ein Menu aus einem fernen Land. Exotische Vorspeisen, Hauptgerichte und Dessert, gemacht aus Pflanzen, Gewürzen und Zutaten, die man hier nicht kennt.

Streit

Zwei Personen haben Streit und sprechen nicht mehr zusammen. Sie beschäftigen sich mit Requisiten und sprechen mit diesen. Dabei erzählen sie, warum es zum Streit gekommen ist und machen Vorschläge, wie man aus der Situation wieder herausfinden könnte. Erst am Schluss finden beide wieder zusammen.

Abschied nehmen

Welche Möglichkeiten haben wir, um voneinander Abschied zu nehmen?
 Welche Gründe gibt es, um einen Abschied zu unterbrechen und den anderen zurückzuholen und nochmals ein Thema zusammen abzuhandeln.

In meinem Koffer

Der Bär hat einen wohlgeordneten Koffer mit vielen Fächern und Schubladen. Erkläre deinem Gegenüber, wie du deinen Koffer eingeteilt und organisiert hast. Dabei ist jedes Ding an seinem Ort.

In meinem Rucksack

Die Ratte hat einen chaotisch gefüllten Rucksack. Teil für Teil kommen überraschende Gegenstände ans Licht, die alle eine spezielle Geschichte, eine Herkunft haben.

Hin- und herrufen

Die Spieler stehen weit auseinander. Mit kurzen Fragen, Sätzen rufen sie einander Sachen zu. Versucht, euch nicht zum Plaudern bringen zu lassen. Zwischendurch gerät einer ins Erzählen, der andere soll sich nicht anstecken lassen sondern ihn dann wieder stoppen.



3 Einstiegsübungen

3.1. Allgemeine Einstiegs- und Konzentrationsübungen

«Dibedibedidap»

Alle Kinder stehen im Kreis, ein Kind ist in der Mitte, will aber aus der Mitte weg, versucht es so:

- zeigt auf ein Kind und sagt «Dibedidibedidap», das andere Kind muss «Dap» sagen
- zeigt auf ein Kind und sagt «Dap», das andere Kind muss schweigen
- zeigt auf ein Kind und sagt «Toaster», zählt auf 10, das andere Kind und die zwei daneben kreieren den Toaster (Mitte hüpf, Seiten zeigen Toaster an), falls sie es nicht schaffen, bevor auf 10 gezählt wurde, gibt es Wechsel
- zeigt auf ein Kind und sagt «James Bond» zählt auf 10, das andere Kind 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 auf ein Kind und sagt «Elefant» zählt auf 10, das andere Kind 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 Kinder stehen im Kreis, geben mit einem Klatsch ein «Zipp» im Kreis rum, bei «Zap» 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 ein Kind einem anderen ganz vorsichtig ein «Geschenk» (Apfel, kleinen Ball...)
- während dies läuft, bringt ein Kind einem anderen ein «Wut-Kissen» und schmeißt es ihm mit einem Schrei vor die Füße
- ... erweiterbar

«Samurai-Schwert»

Alle stehen im Kreis, bei «Hi» 1. Kind hebt Arme, «Hai» beide Nachbarn schlagen zu, «Ho» 1. Kind schickt Schwert weiter zu einem anderen Spieler, dieser macht weiter.

«Ohnmacht»

Alle gehen im Raum umher, jemand 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 stehen im Kreis, ein Kind 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 Kinder stehen sich gegenüber, die Hände einander entgegengestreck. Durch ein Klatsch auf die Hände des Partners versucht man, diesen aus dem Gleichgewicht zu bringen.

Variante: hüpfend auf einem Bein.



3.2. Einstiegsspiele zu «Wer bist du denn?»

«Evolutionsspiel»

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

Stufen:

1. Ei (auf dem Boden bewegen, Mund lautlos auf und zu)
2. Ratte (kniend, mit Händen vor dem Mund Schnauze putzen)
3. Bär (halb aufrecht gehen, brummeln)
4. Mensch (aufrecht gehen, «Hoi»)

Wer ist zuerst Mensch?

«1, 2, 3»

Je zwei Kinder stehen sich gegenüber und zählen jeweils abwechslungsweise auf drei.

A sagt «eins»

B sagt «zwei»

A sagt «drei»

B sagt «eins» usw.

Variante:

- «zwei» wird durch ein Wort aus dem Stück ersetzt, beide einigen sich auf ein Wort
- «drei» wird durch eine Bewegung passend zum Stück (Bär oder Ratte) ersetzt, beide einigen sich auf eine Bewegung ohne Sprache dazu

«Raumlauf»

Alle gehen im Raum umher, jeder wählt selber, ob er/sie sich als Ratte oder Bär bewegt. Auf ein Zeichen wechseln alle die Figur.

Variante:

- Gefühle dazunehmen
- Begegnungen/Begrüßungen spielen (pantomimisch, mit Stimme/Geräuschen und mit Sprache)



4 Nachbereitung zu «Wer bist du denn»

4.1. Theaterpädagogische Übungen und Spiele

«Dreiecksgeschichten»

Es sitzen drei Kinder im Dreieck, alle sehen in dieselbe Richtung. Das Kind vorne erzählt die Geschichte des Stücks, die anderen zwei unterstützen es durch Geräusche.

«Szenenspiel»

Zwei Kinder wählen einen Textabschnitt (siehe 2.1.) aus und lesen ihn einige Male durch, bis es auswendig geht. Sie bearbeiten ihn zu folgenden Gesichtspunkten.

> Orte

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

> Genre

Den Text durchspielen, aber wählt ein Genre (z. Bsp. Krimi, Komödie, Drama, Oper, Kindersendung, Musical, Fantasiefilm).

> Gefühle

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

> Status

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

«Ojee»

Ungefähr acht Kinder stehen im Halbkreis, vor ihnen steht ein Kind, welches die Geschichte anführt. Es zeigt durch Fingerschnips an, welches Kind die Geschichte des Stücks weitererzählt. Dauert es zu lange oder sagt das Kind «Ähm», rufen die Zuschauer «Ojee» und das Kind scheidet aus.

Variante: Die Geschichte kann auch ausgeschmückt und erweitert werden.

Erschwerung: zusätzlich dürfen die Worte «und», «ich», «er», «sie» nicht benutzt werden.

«Postkarten schreiben»

Alle schreiben eine Postkarte in der Rolle einer Figur aus dem Stück. Die Karten werden auf dem Boden verteilt. Alle gehen im Raum umher und abwechselnd darf ein Kind eine Postkarte nehmen und vorlesen.

Welche Figur aus dem Stück könnte diese Karte geschrieben haben?

Variante: Beim Vorlesen in die Rolle schlüpfen und passende Bewegungen machen.



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.

«Drehpunkte ermitteln»

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

«Wunschfigur»

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

Ergänzung: Wieso würde ich die andere Figur nie spielen/sein wollen?

«Werbeslogan»

In Dreier-, Vierer- oder Fünfergruppen üben alle einen Werbeslogan zum Stück ein. Es kann gesungen, getanzt, gesprochen oder pantomimisch gespielt werden.



5 Tiere im Stück

5.1. Sachinfo Tanzbären

Mit Tanzbären sind üblicherweise Braunbären gemeint. Diese werden dressiert, so dass sie auf Befehl tanzähnliche Bewegungen machen. Die Dressur ist sehr schmerzhaft und tierquälend: Während Musik läuft müssen die Bären beispielsweise auf einer heissen Eisenplatte «tanzen». So verbinden sie die Musik mit den Schmerzen und «tanzen» später automatisch, wenn nur die Musik läuft.

Diese Tierquälerei ist in nahezu allen Ländern verboten. Einzig in Indien, Südost- und Osteuropa ist sie noch erlaubt oder wird geduldet. Tierschutzorganisationen setzen sich weltweit für die betroffenen Bären ein. Es gibt Reservate, in denen die Tiere ein neues Zuhause finden und wo sie artgerecht gehalten und ernährt werden.

In Freiheit sind Braunbären Einzelgänger und haben ein Revier, das bis zu 800 km² gross ist.



Umsetzungsideen:

- Collage machen aus Bildern (einige Bilder unter 10. Kopiervorlagen)
- Kurzvortrag über das Tier halten
 - > Variante beim 2. Vortragen: 1-3 Kinder untermalen das ganze durch Pantomime



- Spiel mit Pfotenabdrücken (Vorlage unter 10. Kopiervorlagen)
 - > Weg legen durch den Raum
 - > Malbild: nur Umriss und dann ausmalen

5.2. Sachinfo Wanderratte

Die Wanderratte ist ein Nagetier aus der Familie der Langschwanzmäuse. Ursprünglich war sie nur im nördlichen Ostasien heimisch. Der Mensch hat sie aber weltweit eingebürgert, deshalb kommt sie jetzt überall vor, ausser in der Antarktis. Die Wanderratte hat sich derart an den Menschen und das damit verbundene Nahrungsangebot gewöhnt, dass sie überwiegend im menschlichen Siedlungsgebiet heimisch ist. Sie sind Allesfresser, die pflanzliche Nahrung überwiegt aber. Sie selber dienen Raubtieren (z.B. Eulen) als Nahrung. Die Wanderratten sind sehr soziale Tiere. Sie leben teilweise in grossen Familienverbänden von bis zu hundert Tieren. Die Weibchen bringen pro Wurf bis zu 12 Junge zur Welt. Wanderratten werden im Idealfall bis zu drei Jahre alt. Sie haben es gerne bequem und machen sich deshalb Nester aus Gras, Blätter, Papier oder anderem weichen Material.



Umsetzungsideen:

- Collage machen aus Bildern (einige Bilder unter 10. Kopiervorlagen)
- Kurzvortrag über das Tier halten
 - > Variante beim 2. Vortragen: 1-3 Kinder untermalen das ganze durch Pantomime



- Spiel mit Pfotenabdrücken (Vorlage unter 10. Kopiervorlagen)
 - > Weg legen durch den Raum
 - > Malbild: nur Umriss und dann ausmalen



6 Das Thema Fremdsein

6.1. Wer bin ich? Wer bist du?

Alle bringen ein Babyfoto von sich mit. WICHTIG: Fotos nicht rumzeigen!



Umsetzungsidee:

Alle Fotos liegen umgedreht auf dem Boden. Eins wird gedreht, «Wer könnte das sein»? Wenn alle Fotos verteilt sind, dann werden Standbilder «gebaut». In Zweiergruppen versucht Kind A das Kind B so zu positionieren, wie es auf dem Foto ist. Wenn alle B-Kinder richtig dastehen, dann gehen alle A-Kinder umher und schauen es sich an. Wechsel.
Variante: Musik dazu und dann dürfen sie sich bewegen.

6.2. Fremde Länder, fremde Sprachen

Oftmals ist die Sprache eine Hemmschwelle, wenn wir Neuem/fremden Menschen begegnen. Eine Begrüßung, ob sprachlich oder pantomimisch, lässt erste Hürden fallen.



Umsetzungsidee:

Raumlauf mit pantomimischen Begrüßungen

Alle gehen im Raum umher und begrüßen sich auf unterschiedlichste Weise. Bei der Begrüßung wechseln sie die Begrüßungsart untereinander, wenn A durch Winken grüßte und B durch Hand geben, dann geht A nachher weiter mit Hand geben und B wird bei der nächsten Begrüßung winken.

Variante: erkundigt euch über Begrüßungsweisen auf aller Welt... google lässt grüßen!

<http://www.super-sozi.de/einfuehrung>

Mögliche Begrüßungsarten:

- Indien: mit gefalteten Händen verbeugen
- China: mit aufeinander liegenden Händen verbeugen
- Russland: Bruderkuß
- Orient: „Salam“, mit der rechten Hand von der Stirn bis zum Nabel streichen
- Inuit: Nasen aneinander reiben
- Haiti: überlanges Händeschütteln mit wiederholten Verbeugungen
- Frankreich: auf die Wange küssen
- Ägypten: Älteren/Höhergestellten die Hand küssen
- Mexiko: Brust an Brust sich auf die Schulter klopfen
- Japan: in Hockstellung mehrere Verbeugungen, Hände vor den Knien aneinanderlegen
- Tibet: Zunge herausstrecken und pfeifend die Luft einziehen
- Äthiopien: dargebotene Hand (nur) berühren



Umsetzungsidee:

Sprachliche Begrüßungen

Alle lesen die aufgelisteten Begrüßungen (und ergänzen durch eigene Sprachen!) und merken sich «Guten Tag» in mindestens drei Sprachen. Alle gehen umher und begrüßen sich gleichzeitig. Sollten sie dieselbe Sprache sprechen, dann springen beide mit einem Freudeschrei in die Luft und gehen dann weiter.



(siehe unter 10. Kopiervorlagen)



7 Das Thema Familie

7.1. Theaterpädagogische Übungen und Spiele

«Müller, Meier»

Alle Kinder 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 (z. 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.

«Standbild Familienfoto»

Ein Kind wählt weitere Kinder aus (Anzahl seiner Familienmitglieder) und formt diese zu Statuen respektive einem Familienfoto zusammen. Die Lehrperson macht ein Foto. Anschliessend stellen alle ihre Familie anhand des Fotos vor.

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

«Familienstammbaum»

Alle forschen in der eigenen Familie und erstellen einen Stammbaum. Beispiele von Stammbäumen findet man problemlos im Internet.

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

«Fragenliste»

Alle bekommen die nachfolgende Liste mit Fragen, welche sie für sich beantworten. Diese Angaben sollen vertraulich behandelt werden, die Kinder entscheiden selber, was sie zeigen und erzählen wollen. Zu zweit können Interviews gespielt werden mit den Antworten, welche preisgegeben werden dürfen.



(Fragenliste unter 10. Kopiervorlagen)



8 Die Musik im Stück

8.1. Musik mit Geräuschen

«Vogelkonzert»

Alle suchen sich Dinge, durch/in welche man blasen kann und somit ein Ton erklingt. Ein Dirigent wird bestimmt und gemeinsam werden Zeichen für «laut-leise», «hoch-tief», «lieblich-dramatisch», ... vereinbart. Das Konzert kann beginnen!

«Klangreise»

Alle stehen in einem Kreis um drei liegende Personen herum. Die Liegenden schliessen die Augen. Die Stehenden machen nun Geräusche zu einem Ort, zum Beispiel Wald, Bahnhof, Strand, Schiff... Die Liegenden erraten nachher, wohin sie durch die Geräusche geführt wurden.

«Gut zuhören»

Alle setzen sich an einen bestimmten Ort im Freien. Sie haben Stift und Papier dabei. Zuerst hören alle ein Minute mit geschlossenen Augen ganz aufmerksam zu, was sie alles hören. Dann zeichnen sie in der Mitte des Blattes ein Kreuz für ihren Standort und alle Geräusch, welche sie hörten, mit der richtigen Richtung, aus welcher die Geräusche kamen.



8.2. Lied aus dem Stück

JOSCHO & CELINE

DR. SCHNEIDER

STROPHE

DE JO - SCHO DE ISCH BÄ - RE - STARCH
 DE JO - SCHO STI - BITZT MÄN - GISCH SCHO

D'CE - LINE ISCH E
 D'CE - LINE ISCH EN

DO STOHT ER I GAN - ZER PRACHT
 AN - DRE GIT ER AU DE - VO

GRAU - I MUUS.
 FEI - NE KUMPEL.

A - BER SIE CHUNT SCHO CHLI DRUS.
 HAN SIE GERN TROTZ 'EM KAR - SUMPPEL.

REFRAIN

MIR SIND GUE - TI FRÜN - DE WOR - DE REI - SED WI - TER OH - NI SOR - GE

MIR SIND GUE - TI FRÜN - DE WOR - DE REI - SED WI - TER OH - NI SOR - GE

FINE

MIR SIND GUE - TI FRÜN - DE WOR - DE REI - SED WI - TER.

MIR SIND GUE - TI FRÜN - DE WOR - DE REI - SED WI - TER.



9 Werkideen zum Stück

9.1. «Chlüpperli-Tiere»



Aus Klüpperli (Wäscheklammern) und diverssem Abfallmaterial werden Figuren hergestellt. (siehe unter 10. Kopiervorlagen)

9.2. «Koffer als Spielbühne»

Ein alter Koffer wird umfunktioniert zum «Klassenkoffer». Darin werden Materialien aufbewahrt, welche man für die «Klassenstunde» braucht oder zum Erzählen vom Wochenende... Alle Schülerinnen und Schüler können aufgeteilt in Dreiergruppen einmal daran mitgestalten.

9.3. «Leuchtturm»



Aus einer Petflasche entsteht ein Leuchtturm! (siehe unter 10. Kopiervorlagen)

9.4. «Vögel am Finger»



Auf einfache Art und Weise aus Fingern Vögel machen! (siehe unter 10. Kopiervorlagen)

10 Kopiervorlagen

Auf den folgenden Seiten befinden sich alle Kopiervorlagen.



Frageliste

DU

Wie heisst du?

Wie heisst du rückwärts?

Hast du einen Spitznamen? Wer nennt dich so?

Viele Menschen denken sich Künstlernamen aus, weil sie ihren eigenen nicht mögen. Welchen Künstlernamen würdest du dir aussuchen?

Hast du eine Narbe? Was ist da passiert?

Sag schnell zwei Dinge, die du an dir magst!

Was mögen andere an dir? Wofür erhältst du Komplimente?

DEINE FAMILIE

Wer gehört alles zu deiner Familie?

Bei wem wohnst du?

Wem in deiner Familie bist du am ähnlichsten?

Welcher deiner Freunde hat es zu Hause besser als du? Warum?

Sag rasch zwei Dinge, die deine Eltern gut können.

Worüber streiten deine Eltern am häufigsten?

Deine Eltern sind bestimmt stolz auf dich. Weisst du, auf was genau?

Was willst du, wenn du erwachsen bist, ganz anders machen als deine Eltern?

Was würdest du deinen Kindern erlauben, was deine Eltern dir nicht erlauben?

Hast du deine Eltern schon mal weinen sehen? Wie war das für dich?

Was machst du lieber mit deiner Mutter? Was mit deinem Vater?

Wie nennst du deinen Vater? ... deine Mutter?

Was magst du an ihm? ... an ihr?

Was, das dein Vater/deine Mutter sehr gerne macht, kannst du überhaupt nicht verstehen?

War dir dein Vater/deine Mutter schon mal peinlich? Wann war das?

DU UND DEINE WÜNSCHE

Angenommen, du könntest für einen Tag ein Tier sein: Welches Tier wärst du und was würdest du machen?

Welcher deiner Wünsche wird wahrscheinlich nie in Erfüllung gehen?

Was ist dein Lieblingsort in eurer Wohnung?

Was in deinem Zimmer würdest du gerne ändern?

Was ist deiner Meinung nach das Wertvollste, was deine Eltern besitzen?

Gibt es einen Ort in eurer Wohnung/eurem Haus, an den du nicht gehen darfst? Warum glaubst du, darfst du nicht dorthin?

Wenn du dich entschliessen würdest, von zu Hause fortzulaufen: Wohin würdest du gehen?

Was ist das Langweiligste, was du dir vorstellen kannst?

Was spielst du gerne allein?

Was glaubst du nicht, obwohl deine Eltern es dir gesagt haben?

Du hast sicher schon mal jemanden getröstet. Wie spendest du Trost?

Mit dem Alter wird man vergesslicher. Wie merkst du dir Dinge, die du nicht vergessen willst?

Wovor hast du Angst?

Wovor hattest du früher Angst, jetzt aber nicht mehr?

Was machst du, um dich selbst zu beruhigen, wenn du Angst hast?

Gibt es einen Albtraum, welchen du immer wieder hast?

Was war das Gefährlichste, was du je gemacht hast? Bist du stolz darauf oder bereust du es?

Wann hast du dich mit einer Lüge mal so richtig in Schwierigkeiten gebracht? Was wäre passiert, wenn du die Wahrheit gesagt hättest?



Bilder Tanzbären



Bilder Wanderratten



Pfotenabrücke

Braunbär



Wanderratte



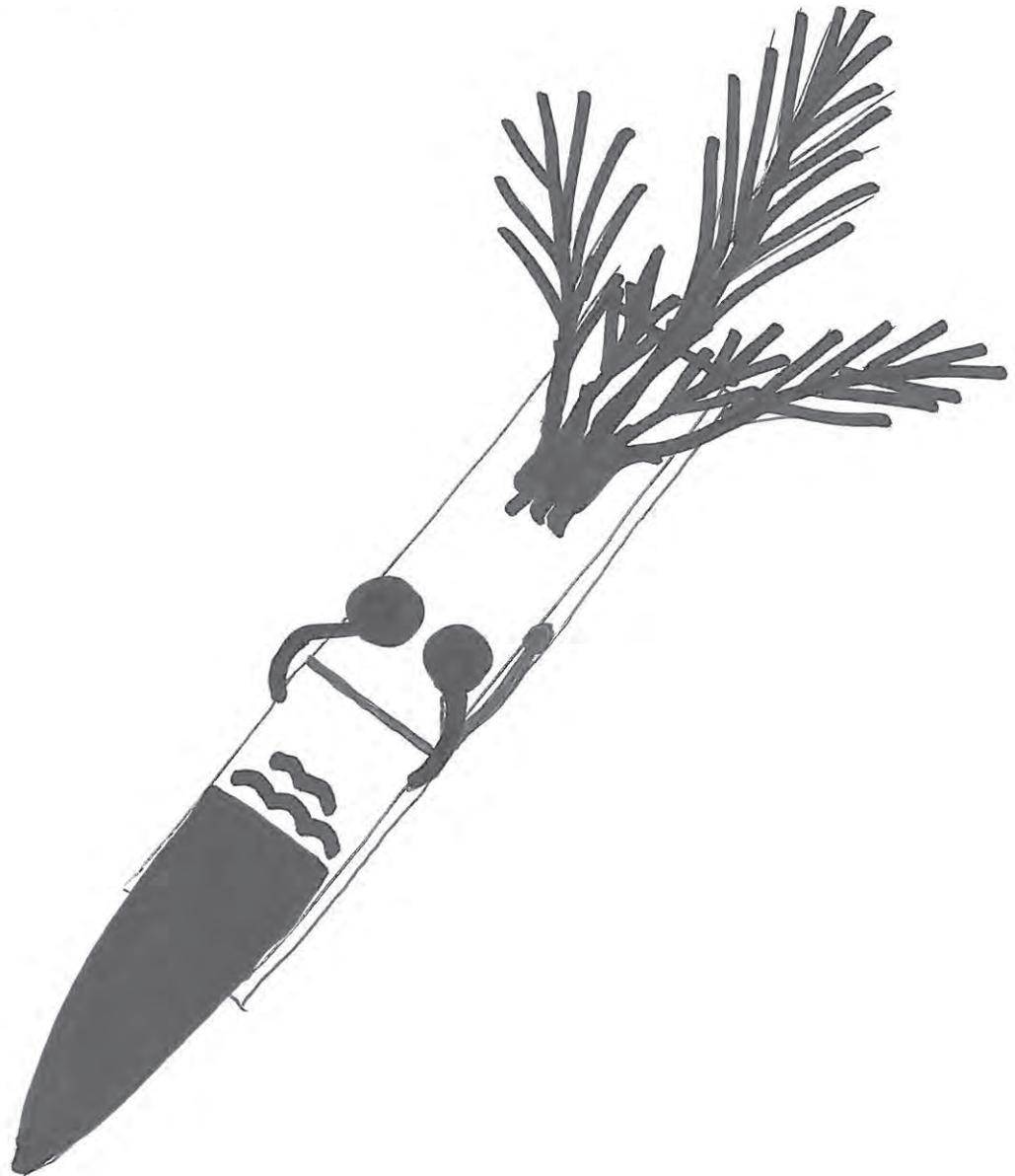
«Chlüpperlitere»

Material:

- Klüpperli (gross und klein)
- Abfallmaterial (Papierstückli, Wollreste, Glitzerpapier, ...)
- Pfeifenputzer
- Leim
- Malstifte wasserfest

Ablauf

- ein Stück Pfeifenputzer beim Klüpperli einklemmen und hinten mit wenig Leim befestigen
- beidseitig einrollen
- für Augen diverses Material ankleben
- auch für den Schnabel/Mund Dinge festkleben oder anmalen
- ... der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt.
- Viel Spass!



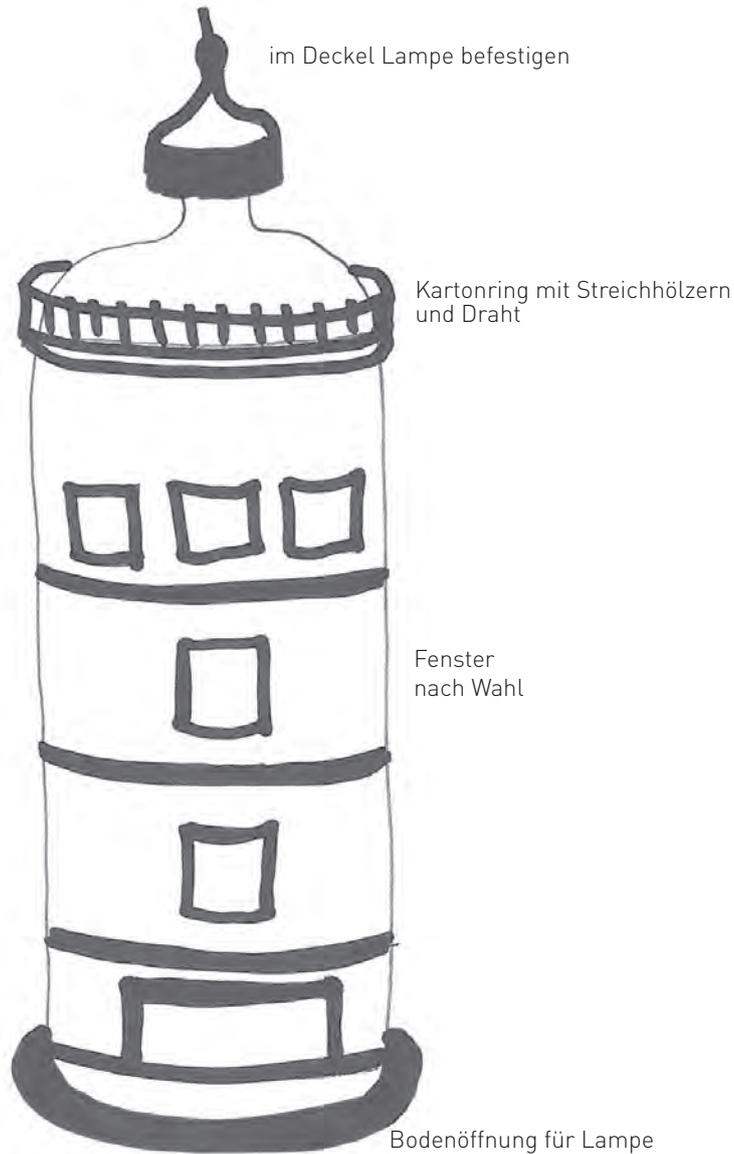
«Der Petflaschen-Leuchtturm»

Material:

- Petflasche
- Acrylfarbe und Pinsel
- Bild Leuchtturm
- LED-Lämpfli
- Streichhölzer und Draht
- Karton
- Cutter

Ablauf

- Zuerst verziert man die Flasche: Fenster reinschneiden und oben Balkon (mit Kartonring, Draht und Streichhölzer) nach eigenem Geschmack
- Boden aufschneiden für Lampe
- die Petflasche dann in rot-weiss bemalen mit der Acrylfarbe
- die LED-Lampe über den Boden in den Leuchtturm führen, Bedienung auch über Boden
- Viel Spass!



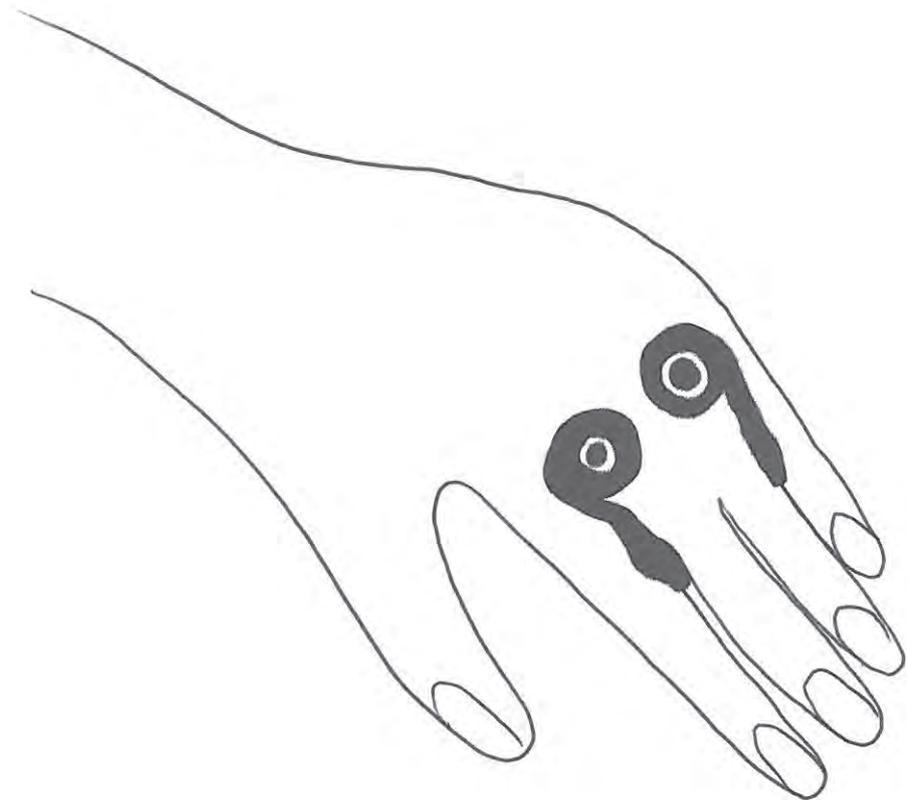
«Vögel am Finger»

Material:

- Pfeifenputzer
- Bälle unterschiedlicher Grösse (Pingpongbälle, kleinere Wattebälle gepresst)
- Leim
- wasserfeste Stifte

Ablauf

- zuerst formt aus drei Pfeifenputzern einen Zopf
- dann kommt der Dreifach-Pfeifenputzer zwischen den Fingern durch
- Bälle unterschiedlicher Grösse dienen als Augen, diese am Pfeifenputzer festkleben
- Augen bemalen
- eingeklemmt zwischen den Fingern haben wir so den Kopf gemacht... Hände/Finger ergeben den Schnabel und durch Bewegungen dieser kann gesprochen/gesungen werden.
- Viel Spass!



11 Literaturliste

Bücher zum Thema Bär und Ratte:

«Ratten», Andrea Langos
 Kosmos Verlag, 2013
 ISBN 978-3-440-13580-8

«Bären» Heimliche Sohlengänger, Jaroslav Vogeltanz und Paolo Molinari
 Verlag: Österreichische Jagd-/Fischerei, 2014
 ISBN 3-85208-125-4

«Das letzte Wort der Wanderratte» Märchen, Fabeln und phantastische Geschichten,
 Rafik Schami
 dtv, 1987

Bücher zum Thema Familie/Ich:

«Kinder Frage Buch», Tschäppeler, Krogerus
 Zürich-Berlin, keinundaber AG, 2012
 ISBN 978 3 0369 5644 2

«Frag mich!», Antja Damm
 Moritz-Verlag, Frankfurt am Main, 2002
 ISBN 3 89565 141 9

«Du darfst wachsen» Kinder stark machen, Karin Baumgartner-Reichenbach
 ELK-Verlag
 1996

Fachbücher zum Thema Theaterpädagogik im der Schule:

«Theaterwerkstatt für Kinder: 100 und eine Idee rund ums Theaterspielen», Angelika Albrecht-Schaffer, Don Bosco Verlag, 2008
 ISBN 978 3 7698 1548 1
 Dieses Buch ist in unserer Bilitz-Bibliothek erhältlich.

«Theaterspieltraining für Kinder», Lisa Bany-Winters
 Mülheim an der Ruhr, Verlag an der Ruhr, 2006
 ISBN 9 783860 72658
 Dieses Buch ist in unserer Bilitz-Bibliothek erhältlich.

«FUNDUS» Das TheaterWörterBlätterBuch, Roger Lille
 Fachstelle Kulturvermittlung BKS Kanton Aargau , 2009

«Rhythmus kreativ!», Tobias Klee
 Verlag an der Ruhr, 2006
 ISBN 978 3 8346 0491 0



T H E A T E R 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 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

T H E A T E R
• • • • •
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