

Andersentag 2010

»Sie sind drinnen im Schloß
Ich aß und hörte zu, hörte zu und aß.
Es war ein Theaterkostüm, das schon bessere Zeiten gekannt hatte, als ich noch ein kleines Kind war.«

Vincent hatte inzwischen ruhig
wichtig gezeichnet, bis hin zu
einem kleinen, aber sehr feinen
Lächeln, das er mir entgegen
schaute.

»Bist du nicht oft
Ich hatte jetzt den Mumm
vor dem ich bin.«

Drei Dinge sind wichtig
wenn man mit Kindern
arbeiten möchte: 1. Geduld
2. Flexibilität 3. Kreativität
Dabei ist es wichtig, die
Kinder zu ermutigen und
ihre Ideen zu unterstützen.
Ein gutes Beispiel dafür ist
das Spiel 'Andersentag', bei
dem die Kinder ihre eigenen
Geschichten schreiben und
diese dann vorlesen können.
Dies fördert nicht nur die
Sprachentwicklung, sondern
auch das Selbstvertrauen und
die Kreativität der Kinder.



Schau rein und mach mit!
Tipps und Tricks für Veranstaltungen mit Kindern

Hauptverband des Österreichischen Buchhandels

Heimkehr



Gewidmet von der Arbeitsgemeinschaft
österreichischer Kinder- und Jugendbuchverlage
im Hauptverband des Österreichischen Buchhandels

Impressum:

Herausgeber: Hauptverband des
Österreichischen Buchhandels
1010 Wien, Grünauergasse 4,
Telefon 01/512 15 35, Fax 01/512 84 82
<http://www.buecher.at>

Autorin: Claudia Bühlmann

Liebe PädagogInnen, liebe BibliothekarInnen, liebe BuchhändlerInnen!

acht Titeln haben die österreichischen Kinder- und Jugendbuchverlage heuer wieder als „besondere Titel zum Andersentag“ ausgewählt, um sie Ihnen und damit auch den Ihnen anvertrauten Kindern besonders ans Herz zu legen – ein buntes Spektrum an Büchern für jeden Geschmack.

Die nachstehenden Anregungen zu den acht ausgewählten Büchern zum Andersentag führen an die unterschiedlichsten Themen und Gestaltungsarten der Bücher heran und sollen Lust auf Literatur und das Lesen selbiger machen. Ziel der Animationen ist es, die Kinder zum Lesen zu motivieren und ihnen das facettenreiche Medium Buch näher zu bringen. Die Anregungen sollen Spaß machen und die Leselust der Kinder fördern.

Viel Freude und gutes Gelingen!



In szenierungen der „8 besonderen Bücher zum Andersentag“

Ferien am Ende der Welt 5
Mein Freund Brummo..... 8
Die Affenliebe aus Timbuktu 12
Märchen aus Österreich 16
Züli das Schulgespenst 21
Kiki löste dem Fall – Die Jagd nach dem Kräuterelixier 25
Motte Maroni – Angriff der Schrebergartenzombies..... 29
Zeus, Herkules und Co..... 36

Ferien am Ende der Welt

von **Brigitte Jünger**

Jungbrunnen Verlag Wien, 2008

Die Spiele und das theaterpädagogische Begleitmaterial zu diesem Buch sind von Claudia Bühlmann, www.ifant.at oder www.seinundspielen.com



Inhaltsangabe

Wanda soll zu ihrer Oma, weil ihre Eltern allein auf Urlaub gefahren sind, aber eigentlich kennt Wanda die Oma gar nicht. Am Bahnhof wird sie abgeholt – von einer Frau, die wie ein Bauarbeiter aussieht und überhaupt nicht so, wie man sich Omas vorstellt.

Und auch sonst ist alles anders, als Wanda erwartet hat: Die Oma wohnt in einem kleinen Häuschen mit rundherum Natur, aber sonst nichts. Sie hat weder ein Telefon noch einen Fernseher. „Langweilig“, denkt Wanda, aber sie irrt.

Kurzbeschreibung

Das Buch ist ein Plädoyer für eine erfüllende Freizeitgestaltung, die ein menschliches Sich-Selbst-Begegnen und Dem-Anderen-Begegnen, ermöglicht, jenseits der heutigen, zur Gewohnheit gewordenen Konsumwelt.

Personen

- Die Oma
- Wanda

Orte der Handlung

- Bahnhof
- Omas Haus und Umgebung

1. Spielanweisung: die Ferien

Ziel: Idealzustand Ferien herausarbeiten und bewusst machen

Umsetzung

Die Kinder sitzen/stehen im Kreis und jedes darf reihum eine Tätigkeit, die es in den Ferien gerne macht, pantomimisch/gestisch vorzeigen. Alle andern Kinder ahmen das Vorgezeigte nach.

Dann die Frage an die Kinder, ob es etwas gibt, das sie in den Ferien nicht machen möchten. Die Kinder können sich bei dieser Frage freiwillig zu Wort

melden. Wieder zeigt das Kind gestisch, worum es sich handelt und die Gruppe ahmt das Vorgezeigte nach.

2. Spielanweisung: Mein Name und mein Wunschname

Ziel: Sich den eigenen Wunschnamen bewusst machen

Umsetzung

Frage

Das Mädchen im Buch heißt Wanda. Ist sie zufrieden mit dem eigenen Namen? Nein? Ja? Was denkt ihr, welcher Name würde zu ihr passen?

Die Namen der Kinder

Die Kinder gehen in Zweiergruppen zusammen und stellen sich dem anderen Kind mit dem eigenen Namen vor und dürfen dann ihren geheimen Wunschnamen äußern. Wenn sie keinen wissen, dürfen sie das andere Kind auch um einen Vorschlag bitten.

3. Spielanweisung: Omas

Ziel: Die Unterschiedlichkeit verschiedener Omas herausarbeiten

Umsetzung

Die Kinder stehen im Kreis und reihum darf jedes Kind das, was es von einer Oma kennt oder sich wünscht, sagen und im pantomimisch-gestischen Spiel zeigen. Alle anderen Kinder ahmen es nach.

4. Spielanweisung: Wanda und Oma

Ziel: Mit den Kindern gemeinsam spielerisch die Inhalte des Buches reflektieren

Umsetzung

1. Schritt

Die Kinder stehen/sitzen im Kreis und sie dürfen alle Situationen aus dem Buch, an die sie sich erinnern können, erzählen. Diese Situationen werden auf Kärtchen aufgeschrieben.

2. Schritt

Die Kinder werden in Zweiergruppen eingeteilt oder dürfen sich selbst einen Spielpartner/eine Spielpartnerin suchen. Die Figur der Oma oder der Wanda können auch von Jungen verkörpert werden.

3. Schritt

Jede Gruppe darf eigenständig eine der aufgeschriebenen Situationen wählen oder ein Kärtchen ziehen. Die Kinder entscheiden sich für eine Figur. Dann dürfen sie diese Situation als Szene vorbereiten und den anderen vorspielen. Danach wird die Szene nochmals mit vertauschten Figuren gespielt.

Abschlussgespräch

- Wie habe ich mich in der Figur der Oma oder der Figur der Wanda, die ich gespielt habe, gefühlt?
- Würde ich gerne einmal in meinen Ferien das erleben, was Wanda erlebt hat?

Mein Freund Brummo von Friedl Hofbauer Obelisk Verlag, 2009

Die Spiele und das theaterpädagogische Begleitmaterial zu diesem Buch sind von Claudia Bühlmann, www.ifant.at oder www.seinundspielen.com.



Kurzbeschreibung

„Mein Freund Brummo“ ist eine Geschichte über eine Freundschaft zwischen zwei Bären, deren Mut immer wieder von Neuem auf die Probe gestellt wird.

Personen

- Brummo, der Bär, der ausgebrochen ist
- Brummi, der Teddybär von Oma
- Die Oma
- Florian (Flori), ihr Enkel

Orte

- Zu Hause bei der Oma
- Im Bärenwald und Umgebung

1. Spielanleitung: Freunde

Ziele: Bewusstheit über den eigenen Körper und seine Bewegungen. Über das gemeinsame Handeln etwas über Freundschaft erfahren.

Durchführung

1. Schritt

Die Kinder stehen im Raum verteilt und die Spielleiterin macht Musik an. Immer, wenn die Musik gestoppt wird, bleiben die Kinder im Freeze stehen. (Freeze bedeutet, dass nichts bewegt werden darf und kann so weit gehen, dass man nicht einmal die Augen bewegen darf). Nach einiger Zeit kann das Spiel auch mit Ausscheiden gespielt werden. Sollte sich ein Kind, nachdem die Musik gestoppt wurde, noch bewegen, so muss es ausscheiden.

2. Schritt

Die Kinder gehen als Freunde durch den Raum, zu zweit oder zu dritt, Hand in Hand oder hintereinander, ganz so, wie sie es als Freunde tun würden.

Immer, wenn die Musik gestoppt wird, bleiben die Freunde gemeinsam im

Freeze stehen. Nach einiger Zeit kann das Spiel auch mit Ausscheiden gespielt werden. Sollte sich eine Freundesgruppe, nachdem die Musik gestoppt wurde, noch bewegen, so muss die Gruppe ausscheiden.

2. Spielanleitung: Bären

Ziel: Erarbeitung der Figuren

Durchführung

1. Schritt

Brummo: Mit den Kindern nochmals reflektieren, wer Brummo im Buch ist.

2. Schritt

Sie dürfen Brummo so zeichnen, wie sie ihn sich vorstellen.

3. Schritt

Die Spielleiterin macht wieder Musik an und die Kinder dürfen sich so bewegen, wie sie sich vorstellen, dass ihr Bär Brummo sich bewegt.

4. Schritt

Dasselbe wird mit dem kleinen Bären Brummi gemacht.

3. Spielanleitung: Abenteuer und Gefahren

Ziel: Erfahren, dass Abenteuer spannend sein können, Mut brauchen und eine gute Freundschaft auf die Probe stellen.

Durchführung:

1. Schritt

1. Gemeinsam mit den Kindern sammelt die Spielleiterin die Abenteuer der beiden Freunde Brummi und Brummo und weitere Abenteuer, die Freunde erleben können.

2. Mit den Kindern wird im Gespräch reflektiert, was Oma und Flori im Buch alles tun, wie sie die Abenteuer der beiden beobachtend miterleben, ohne sie je dabei wirklich zu sehen oder zu ertappen.

2. Schritt

Für dieses Spiel braucht es alle Personen: Brummo, Brummi, Oma und Flori.

Jedes Kind darf auswählen, wen es spielen möchte, Brummi, Brummo, Oma

oder Flori. So gibt es zwei Gruppen, die Brummis und die Brummos.

Die Omas und Floris stellen sich auf eine Seite, die Brummis und Brummos auf die andere Seite des Raumes.

Die Spielleiterin gibt den Bärengruppen ein Brummo-Brummi-Abenteuer, Jeder Brummo sucht sich einen Brummi. Bei ungeraden Zahlen kann es auch eine Dreiergruppe geben. Die Paare spielen dann zusammen das Abenteuer.

Während sie es spielen, haben ihnen die Floris und Omas den Rücken zugekehrt. Sobald sie sich gemeinsam umdrehen (es wird bei jedem Spieldurchlauf eine führende Person festgelegt, die das Drehen vorgibt), müssen die Bären auf der anderen Seite des Raumes freezeen und das Abenteuerspiel so unterbrechen. Wird ein Bär noch in Bewegung gesehen, dann müssen er und sein Freund für die nächsten Spieldurchläufe ausscheiden. Für jeden Spieldurchlauf gibt die Spielleiterin ein neues Bärenabenteuer vor.

Das Spiel dauert so lange, bis alle Bären von den Floris und Omas bei ihren Abenteuern entdeckt wurden.

Das Spiel kann dann selbstverständlich noch mit Rollentausch wiederholt werden.

4. Spielanleitung: Stille Post mit Peilsender

Ziel: Es ist nicht einfach, Nachrichten so zu übermitteln, dass die Nachricht beim Empfänger auch so ankommt, wie der Sender sie gesandt hat.

Durchführung

Beim Peilsender braucht es, wie Brummi richtig sagt, zwei Sender die zusammen passen.

Die Kinder machen einen Sitzkreis. Die Spielleiterin entwirft mit den Kindern

- eine Geste, die die Person macht, die eine Nachricht sendet (Sendergeste),
- eine Geste, die die Person macht, die eine Nachricht erhält (Empfängergeste).

Dann wird ein Kind festgelegt, bei dem das Spiel beginnt. Dieses Kind geht in den Kreis. Es macht die Sendergeste. Dann nimmt das Senderkind mit einem anderen Kind Blickkontakt auf und dieses Kind darf dann die Empfängergeste machen, um die Nachricht zu erhalten. Dann stehen die Kinder auf und treffen sich in der Mitte und das Senderkind flüstert dem Empfängerkind ein Wort ins Ohr. Das Empfängerkind wird zum Senderkind und gibt die Nachricht (das Wort weiter). Das Spiel dauert so lange, bis alle Kinder dran waren. Das letzte Kind spricht das Wort, das ihm übermittelt wurde, aus.

Varianten

- Dieses Spiel kann der Einfachheit halber auch reihum im Kreis gespielt werden. Dann endet es, wenn die Nachricht einmal im Kreis gegangen ist.
- Die verbale Schwierigkeit kann erhöht werden, indem nicht nur ein Wort, sondern ein Satz bzw. mehrere Sätze als Nachricht gesagt werden.

Die Affendiebe aus Timbuktu

von Patrick K. Addai

Verlag Adinkra, 2009



Die Spiele und das theaterpädagogische Begleitmaterial zu diesem Buch sind von Claudia Bühlmann, www.ifant.at oder www.seinundspielen.com

Kurzbeschreibung

Die Erzählung ist ein Plädoyer für die Rechte von Mensch und Tier sowie für den Schutz der Natur. Zwei Jungen aus dem Dorf Kayanga sind die zentralen Personen, die durch ihr mutiges Handeln den Missbrauch an Affen und Wald durch die Buschkerle, egal welcher Nationalität, verhindern. Das Buch mit seinen farbenprächtigen Illustrationen von Mr. John Odoom lässt den Leser, die Leserin das Flair Afrikas erahnen.

Personen/Tiere

- Die beiden Jungen Jojo und Lalas
- Die Affenkönigin Lady Porcia und ihr Affenvolk der Paviane
- Die Dorfbewohner und Kinder von Kayanga
- Die Buschkerle: der Inder, der Japaner, der Amerikaner, der Europäer, der Chinese und Mambo mit den Elefantenfüßen

1. Spielanleitung: Hören und Spüren

Ziel: Spaß und Freude, Aufmerksamkeit in der Gruppe, Training des Spürens und Hörens

Durchführung

Frage an die Spielteilnehmerinnen: Wer kann sich an das Spiel, das die Kinder im Dorf Kayanga spielen, erinnern?

In der Schweiz wird dieses Spiel auch gespielt und die Schweizer Kinder nennen es „der Plumpsack geht um“. Die Schweizer spielen es mit einem Tuch, erinnert ihr euch, womit die Kinder in Kayaga es spielen? (Mit einer Orange)

Bei einer Orange ist immer die Gefahr, dass sie wegrollt. Es ist deshalb eher die Spielversion mit Tuch zu empfehlen.

1. Schritt

Mit den SpielteilnehmerInnen den Spruch aus dem Buch lernen. Er kann auch gesungen, d. h. vertont werden.

*Ich lege die Orange (das Tuch) hinter dich yee ye
Ich lege die Orange (das Tuch) hinter dich yee ye
Jemandes Kind yee ye
wird bald lachen yee ye
oder sogar weinen yee ye
aber der Verlierer ist heilig yee ye
und der Gewinner ist König yee ye*

2. Schritt

Die SpielteilnehmerInnen stehen in einem Kreis und schließen die Augen. Eine Person hat die Orange bzw. das Tuch und geht außen um den Kreis herum und sagt den Spruch, dann lässt sie das Tuch hinter einer Person fallen und beendet gleichzeitig auch den Spruch. Alle Spielteilnehmer im Kreis öffnen so schnell wie möglich die Augen und die Person, hinter der das Tuch liegt, muss es aufheben und der Person, die es hingeworfen hat, nachrennen. Diese rennt eine Runde und stellt sich in die Lücke, die entstanden ist, außer sie wird von Ihrem Verfolger gefangen. Die Person, die übrig bleibt, geht dann wieder um den Kreis herum und sagt den Spruch, während die Spielteilnehmer im Kreis wieder die Augen schließen und hören und spüren, wo das Tuch bzw. die Orange hinfällt.

2. Spielanleitung: Die Buschkerle

Ziel des 2. Spiels

Die unterschiedlichen Nationalitäten der Buschkerle spielend zu erarbeiten. Die Buschkerle können auch von Frauen dargestellt werden. D. h., die Buschkerle können auch z. B. zu „BuschdiebInnen“ werden. Die Gruppe kann auch selbst eine weibliche Bezeichnung finden.

Durchführung

1. Schritt

Über Fragen die Nationalitäten erinnern.

2. Schritt

Jedes Kind entscheidet sich für einen Buschkerl und zeichnet ihn. Danach werden die Zeichnungen nach Nationalitäten geordnet. Die Spielleiterin betrachtet gemeinsam mit der Gruppe das Gezeichnete. Dann werden Eigenschaften und Attribute der jeweiligen Nationalität herausgearbeitet.

3. Schritt

Die SpielteilnehmerInnen teilen sich nun in Nationalitätengruppen auf und jede Nationalität formiert ein Standbild (d. h. die Gruppe stellt sich so zusammen, als würde sie für ein Foto posieren). Die jeweilige Nationalität sollte, den vorher besprochenen Attributen entsprechend, erkennbar sein.

4. Schritt

Die SpielteilnehmerInnen teilen sich nun in Gruppen auf, in der unterschiedliche Nationalitäten vorkommen. Jede Gruppe formiert ein Standbild (d. h. die Gruppe stellt sich wieder so zusammen, als würde sie für ein Foto posieren). Die jeweilige Nationalität sollte wieder erkennbar sein.

5. Schritt

Die SpielteilnehmerInnen dürfen nun ausprobieren, wie ihrer Meinung nach der Buschkerl ihrer Nationalität sich bewegt. Es muss dabei nicht um eine naturalistische Darstellung gehen.

6. Schritt

Die SpielteilnehmerInnen dürfen nun ausprobieren, wie ihrer Meinung nach der Buschkerl ihrer Nationalität spricht. Es muss dabei nicht um eine naturalistische Darstellung gehen. Die SpielteilnehmerInnen dürfen sich gegenseitig erzählen, was sie, wenn sie in den Urwald gehen, tun möchten.

7. Schritt

Die SpielteilnehmerInnen dürfen nun ausprobieren, wie sich ihrer Meinung nach der Buschkerl ihrer Nationalität durch den Urwald bewegt.

8. Schritt

Gemeinsame Reflektion mit der Spielleiterin über das Thema Urwald und das, was die SpielteilnehmerInnen in der vorigen Aufgabe erlebt haben.

3. Spielanleitung:

Die Buschkerle gegen die Buschdetektive im Urwald

Ziel des 3. Spiels

Die Spielteilnehmer können durch dieses Spiel die Spannung und Gefahr, die sich zwischen Buschkerlen und Buschdetektiven aufbauen kann, erleben.

Durchführung

1. Schritt

Es werden zwei bis vier BuschdetektivInnen bestimmt. Diese stellen sich an das eine Ende des Raumes. Die anderen SpielteilnehmerInnen entscheiden sich für eine Nationalität als Buschdiebin oder Buschkerl. Diese stellen sich an das andere Ende des Raumes.

2. Schritt

Die BuschdetektivInnen drehen den Buschkerlen und Diebinnen den Rücken zu, nehmen sich bei der Hand und sagen: „Ich bin NaturschützerIn und ich passe gut auf Mensch, Tier und Natur auf“ ...

Während die BuschdetektivInnen das sagen, dürfen die Buschkerle und Diebinnen sich langsam durch den Urwald anschleichen. Die BuschdetektivInnen beenden plötzlich überraschend das Sprechen und drehen sich schnell um. Das bedeutet für die Buschkerle und Diebinnen, dass sie sofort stehen bleiben müssen. Die Person die „sich noch bewegend“ gesehen wird, ist ertappt als Dieb und muss leider ausscheiden. Bevor die Person ausscheidet, sollte sie noch schwören, das sie Mensch, Natur und Tier in Frieden leben lässt.

Märchen aus Österreich
von **Christa Schmollgruber**

von der G&G- Verlagsgesellschaft mbH, Wien, 2009

Die Spiele und das theaterpädagogische Begleitmaterial zu diesem Buch sind von Claudia Büblmann, www.ifant.at oder www.seinundspielen.com



Die beschriebenen Spielanleitungen sind für alle Märchen anwendbar. Für die Märchen „Der beste Traum“, „der Fuchsmagen“ sind noch Zusatzvorschläge angefügt.

1. Spielanleitung: Klärung über Fragen

Ziel: Kognitives und emotionales Erfassen der Kernaussage eines Märchens über Gespräch und Darstellung

1. Schritt

Was ist ein Märchen?

Welches ist die Kernaussage eines Märchens, sozusagen die Moral der Geschichte? Die Kernaussage wird auf einen großen Zettel oder die Tafel geschrieben.

2. Schritt

Die Kinder, Jugendlichen formieren sich in einem Kreis. Sie entscheiden, in welcher Emotion (Wut, Freude etc.) die Kernaussage im Kreis reihum gehen soll. Jede Spielteilnehmerin, jeder Spielteilnehmer spricht die Kernaussage in dieser Emotion aus. Nach einem Durchlauf kann die Emotion auch gesteigert oder verändert werden.

2. Spielanleitung: Situation, Figuren, Standbild

Ziel: Erfassen der Inhalte, der Personen, der Tiere und Gestalten sowie deren Beziehung und Verhalten über darstellendes und szenisches Spiel

1. Schritt: Situationen

Die Spielleiterin erinnert und reflektiert mit den Kindern bzw. Jugendlichen die Situationen in den Märchen. Die Situationen werden auf Zetteln aufgeschrieben.

2. Schritt: Figuren

Zu den einzelnen Situationen werden die Figuren (Personen, Tiere, verwandel-

te Objekte, Gestalten usw.), die in ihnen vorkommen, gesammelt. Zu jeder Figur wird eine Beschreibung ihrer Gestalt und ihres Charakters gemacht.

3. Schritt: Darstellendes Erarbeiten der Figuren

Jede Figur kann jeweils einzeln erarbeitet werden über Körperhaltung, Mimik, Gestik, Gang, Sprachgestus und Verhaltensweisen.

4. Schritt: Standbilder bauen

Gemeinsam werden in Kleingruppen Standbilder zu den gesammelten Situationen gefunden.

- Hinweis Standbild: Das Standbild kann man sich so vorstellen, dass es wie ein Foto der jeweiligen Situation aus dem Märchen ist. Die Figuren werden in ihrem Charakter, in ihrer Körperlichkeit, in ihrem Handeln, in ihrer Beziehung sozusagen fotografiert und in einem Bild festgehalten.

5. Schritt: Die Figuren der Standbilder bewegen sich

Die einzelnen Figuren beginnen sich zu bewegen und der Situation des Märchens entsprechend zu handeln.

6. Schritt: Die Figuren der Standbilder bewegen sich und sprechen

Die einzelnen Figuren beginnen der Situation des Märchens entsprechend, sich nacheinander zu bewegen, zu handeln und verbal zu artikulieren. Das heißt, es beginnen Szenen zu entstehen.

7. Schritt: Besprechung des Gespielten

Die Besprechung kann unter folgenden Gesichtspunkten gemacht werden:

- Wie haben die SpielerInnen sich in ihrer Figur gefühlt, in der gespielten Situation?
- Was haben sie erlebt?
- Was würden sie gerne nochmals erleben? Was nicht?
- Gibt es etwas, das sie gerne verändern würden? Wozu?

8. Schritt: Veränderte Szenen

Daraufhin können Szenen auch nochmals in veränderter Form, mit getauschten Figuren, gespielt werden.

Es folgen nun als Anregung exemplarisch zu einigen Märchen Vorschläge bezüglich möglichen Standbildern:

Das Wunder der Eiszapfen

Mögliche Standbilder

1. Der Tod der Bäuerin
2. Die Mutter mit ihren beiden Kindern ohne Essen
3. Abschied der Mutter von ihren Kindern
4. Die Kinder, als sie im Haus die Milcheiszapfen und die Nahrung entdecken
5. Wiedersehen Mutter – Kinder
6. Der Bauer kommt zur Mutter und ihren Kindern und verdächtigt sie.
7. Der Bauer entschuldigt sich und nimmt die Mutter mit ihren Kindern auf.

Das Berggeistl

Mögliche Standbilder

1. Das Berggeistl und das Mädchen
2. Das Mädchen und die glückliche Mutter als Standbild
3. Der Junge alleine

Der dumme Hans

Mögliche Standbilder

1. Die Hochzeit von Grete und Hans und die Spottenden
2. Der Jäger und Hans
3. Der sich tot glaubende Hans, Grete und die Schweine des Müllers
4. Hans in der Schule
5. Hans, der mit Grete den Koffer öffnet
6. Grete spülend, Hans im Garten, der in Rot und Gold gekleidete Lakai
7. Hans und Grete nun reich und Hans nicht mehr verspottet

Die stolze Föhre

Mögliche Standbilder

1. Die Föhre, die Alte und die Magd
2. Die Festtafel der Fee mit dem gefräßigen Bauern
3. Der Bauer zu Hause, als er seine Taschen leert und die Reaktion seiner Familie
4. Die Magd und die Fee

Drei glückliche Brüder

Mögliche Standbilder

1. Die Mutter, die drei Söhne und die Nixe

2. Die drei Brüder mit dem jeweiligen Geschenk der Nixe
3. Die drei Brüder bei der zum Geschenk passenden Arbeit
4. Der König, der seine drei Töchter mit den drei Brüdern verheiratet

Der alte Schimmel

Mögliche Standbilder

1. Der Kaufmann mit seinem Sohn beim Abschied
2. Im Wirtshaus
3. Der Tausch des Rosses (Pferdes) mit den Schimmel
4. Der Fund des Hufeisens, der Feder und der Locke
5. Die Arbeit als Stallbursche
6. Die letzte Mutprobe vor dem gesamten Hofstaat: der Kessel mit der heißen Milch

Der beste Traum

1. Spielanleitung: Der Traum

Mit den Kindern klären, was ein Traum ist. Wann träumt man?

2. Spielanleitung: Träume erinnern und erzählen

1. Schritt: Traum erinnern

Die Kinder dürfen sich an einen Traum, den sie einmal hatten, erinnern und ein Bild aus dem Traum zeichnen. Es kann eine Landschaft sein, eine Figur, Formen, in Farbe oder in Schwarzweiß.

2. Schritt: Traum erfinden

Die SpielteilnehmerInnen sollen einen Traum erfinden und ihn aufschreiben, ohne Namen auf dem Zettel. Dann werden alle Zettel eingesammelt und ein Kind/die Spielleiterin darf einen Zettel ziehen und den Traum, der darauf steht, vorlesen.

3. Schritt: Traumstandbilder

Die SpielteilnehmerInnen können Szenen aus dem Traum als Standbild darstellen.

4. Schritt: Bewegte Traumstandbilder

Die Personen der Standbilder können zu tanzen, zu handeln und zu sprechen beginnen.

Der Fuchsmagen

Spielanleitung: Der Müller

1. Schritt:

Die SpielteilnehmerInnen zeichnen den Müller mit seinem Magen und dann mit dem Fuchsmagen.

2. Schritt:

Die Spielleiterin legt Musik auf und die SpielteilnehmerInnen dürfen sich so bewegen, wie der Müller sich bewegt, wenn er seinen Magen hat. Die Müller dürfen sich untereinander begrüßen, mit Gesten, dann mit Sprache.

3. Schritt:

Die Spielleiterin legt Musik auf und die SpielteilnehmerInnen dürfen sich so bewegen, wie der Müller sich bewegt, wenn er den Fuchsmagen hat. Die Müller dürfen sich untereinander begrüßen, mit Gesten dann mit Sprache.

4. Schritt:

Die eine Hälfte der SpielteilnehmerInnen bewegt sich als Müller, der den Fuchsmagen hat. Die andere Hälfte der SpielteilnehmerInnen bewegt sich als Müller, der seinen Magen hat. Die Müller dürfen sich wieder untereinander begrüßen, mit Gesten und mit Sprache. Was kann da alles passieren?

Züli das Schulgespenst

von Usch Luhn

Carl Ueberreuter Verlag, 2009



Die Spiele und das theaterpädagogische Begleitmaterial zu diesem Buch sind von Julia Pröglhöf in Zusammenarbeit mit Claudia Bühlmann, www.ifant.at oder www.seinundspielen.com

Inhalt

Züli ist ein ganz anderes Gespenst als jene, von denen sonst in Geschichten zu lesen ist. Er ist nämlich ganz nett, ein bisschen schüchtern und gelegentlich auch ängstlich. Züli lebt am Dachboden einer Schule. Der freundliche Geist hilft den Kindern, gute Noten zu bekommen, verbessert ihre Hausübungen und auch die LehrerInnen haben dadurch weniger Arbeit. Züli mag eine Schülerin ganz besonders: Isabelle. Denn sie wünscht sich, auch einmal unsichtbar zu sein. Auch Frau Knusper findet es witzig, denn sie hat bei Regen immer die tollsten Regenschirme. Auf seinem Dachboden, von dem aus er das Treiben in der Schule gut beobachten kann, ist Züli sehr glücklich. Doch da tauchen plötzlich eines Tages drei weitere Gespenster auf. Camilla, Charly und Coco sind obdachlos, da ihr Schloss abgebrannt ist. Diese drei bringen mächtigen Ärger und Züli weiß wirklich nicht, wie er sie loswerden kann. Doch zum Glück trifft er durch Zufall auf Isabelle, die ihm nicht nur hilft, diese aufdringlichen Gesellen zu vertreiben, sondern auch Mut und eine neue Freundschaft zu finden.

Das Ende deutet darauf hin, dass es eine Fortsetzung geben könnte: Die drei Geister sind noch nicht ganz verschwunden. Neugierig beobachten sie den Dachboden und sind neugierig, welches Mädchen das ist, das Züli jetzt so oft besuchen kommt.

Die Autorin

Usch Luhn wurde 1959 in der Steiermark geboren und lebt seit vielen Jahren in Berlin. Mittlerweile hat sie ihr Herz an Ostfriesland verloren. Sie studierte Kommunikationswissenschaften und Germanistik an der Freien Universität Berlin und arbeitete für das SFB Kinder- und Jugendfernsehen und den Sender Freies Berlin. Seit 1989 ist sie freie Autorin – vor allem von Drehbüchern – und Dramaturgin.

Themen

- Gespenster
- Wünsche
- Freundschaft

- Ängste überwinden.
- Sammeln

Vorschläge zur Vorbereitung mit Kindern

Einstiegsfragen an Kinder

Gespenster-Klischees:

- Was wisst ihr über Gespenster?
- Was machen Gespenster?
- Wo wohnen sie?
- Wann schlafen Gespenster? Wann sind sie munter?

Figuren

Züli ist ein freundliches Gespenst. Er verbessert die Hausübungen der Kinder. Der Geist ist etwas schüchtern, sogar ängstlich. Er schläft nachts, was ungewöhnlich für Gespenster ist. Leider kann er sich nicht an sein früheres Leben erinnern und wie er ein Gespenst wurde. Er weiß nur, dass er aus der Türkei kommt. Dies hat ihm die nette Eule erzählt, die ihn früher öfter besucht hat. Züli liebt besonders seine Kreidestückesammlung.

Frage an Kinder: Wisst ihr, wo die Türkei ist und wie es dort ist? War vielleicht schon mal jemand im Urlaub dort?

Isabelle Siebeneier ist eine Schülerin und die Tochter vom grantigen Hausmeister Herr Siebeneier. Isabelle ist immer gut aufgelegt, ein mutiges Mädchen, das sich wünschen würde, einmal unsichtbar zu sein. Züli und Isabelle werden Freunde.

Frage an Kinder: Habt ihr auch einen so verrückten Wunsch wie Isabelle?

Frau Sonja Knusper ist die Besitzerin des Schulkiosks. Dort gibt es besonders leckere Naschereien zu kaufen: ganz viele Süßigkeiten! Manchmal bekommen die Kinder sogar Knallerbsen bei ihr. Frau Knusper liebt Regen, denn sie hat eine ganz tolle Regenschirmsammlung von ihrer Großmutter geerbt. Züli findet den mit dem Katzenkopf-Knauf besonders lustig. Frau Knusper ist ein bisschen in Herrn Direktor Honigmond verliebt, der einen Papagei hat und Hektor heißt. Dieser Vogel ist besonders frech und schimpft immer lautstark.

Frage an Kinder: Sammelt ihr auch etwas oder kennt ihr jemanden, der etwas sammelt?

Herr Inspektor Wächter löst immer alle Kriminalfälle, aber fällt auch auf Aprilscherze rein, wegen denen er wie wild auf seinem Rad zur Schule radelt, um einen Zettel zu finden, auf dem „April April“ steht.

Frage an Kinder: Habt ihr schon mal einen Aprilscherz mit jemandem gemacht? Wenn ja was? Ist er/sie darauf reingefallen?

Die drei Gespenster Charles, Camilla und Coco, der ein ziemlich eingebildeter Pudel ist, waren zu Lebzeiten schottischer Adel und das bleibt nicht unbeachtet in ihrem hochnäsigen Verhalten. Sie wohnen auf Schloss Erbsenstein, das aber eines Nachts abbrennt, wodurch sie obdachlos werden. Schließlich müssen sie sich eine neue Bleibe suchen und tauchen deshalb auf Zülis Dachboden auf. Dort wollen sie alles verändern und beginnen einfach Zülis Sachen aus dem Fenster zu schmeißen, weshalb der arme Geist gleich in Ohnmacht fällt. Ihre Freude über die vielen Kinder, die es in der Schule zu erschrecken gibt, ist groß und somit mischen sie sich unter die ahnungslosen Schulkinder und bringen einiges durcheinander.

Frage an Kinder: Habt ihr schon einmal jemanden erschreckt oder wurdet ihr schon mal erschreckt?

Orte im Buch

- Dachboden der Schule
- Schulkiosk
- Schulhof-Teich mit Enten
- Treppenhaus der Schule
- Schloss Erbsenstein

Bildnerische Aufgabe

Zeichnet eine der Figuren, so wie ihr sie euch vorstellt.

Gruppenspiele

1. Eine andere Reise nach Jerusalem

Ziel: Zusammenhalt in der Gruppe

Durchführung

Im Raum ist ein Sesselkreis. Dabei gibt es einen Sessel weniger als Kinder. Die Kinder laufen mit der Musik um die Sessel herum, wenn die Musik stoppt, setzen sie sich schnell. Das Kind, das keinen Platz bekommt, setzt sich auf einen

Schoß. Nach jeder Runde wird ein weiterer Sessel entfernt. Die Kinder, die keinen Platz bekommen, setzen sich immer auf einen freien Schoß. Das Spiel kann nach fünf Runden beendet werden.

2. Wünsche gehen in Erfüllung

Ziel: Wünsche von jedem Kind werden erfüllt und gemeinsam etwas Darstellen

Durchführung

Ein Kind darf sich etwas Wünschen z. B. einen riesigen Schlecker. Die anderen Kinder haben nun 10 Sekunden, gemeinsam diesen Wunsch in einem Standbild darzustellen (vorher Klärung: Was bedeutet Standbild?).

3. Einmal unsichtbar wie ein Gespenst sein

Ziel: Probieren, wie es sein könnte, ein Gespenst zu sein?

Durchführung

Eine Gruppe der Kinder ist unsichtbar, die anderen sind sichtbar. Aufgabe für die unsichtbaren Kinder: Sie dürfen Gespenster spielen, probieren, was man denn alles so machen kann, wenn man nicht gesehen wird. Vielleicht sogar die anderen kitzeln ohne erwischt zu werden. Die Aufgabe für die sichtbaren Kinder ist, wirklich die Illusion des Unsichtbaren zu halten und die Kinder nicht zu sehen!

4. Zülis Dachboden

Ziel: Zusammen etwas gemeinsames Gestalten

Durchführung

Der Gruppe wird Bastelmaterial bereitgestellt. Aus dem Material kann die Gruppe gemeinsam den Dachboden von Züli gestalten, wie sie ihn sich vorstellt. Die Aufgabe besteht darin, nicht zu sprechen, sondern gemeinsam zu handeln! Alternative: gemeinsam ein großes Bild zeichnen.

Kiki löst den Fall – Die Jagd nach dem Kräuterelixier
von **Brigitte Krautgartner**
Tyrolia Verlag Innsbruck, 2009



Die Spiele und das theaterpädagogische Begleitmaterial zu diesem Buch sind von Simone Weis in Zusammenarbeit mit Claudia Bühlmann und dem Institut angewandtes Theater, www.ifant.at

Inhaltsangabe

Wie jeden Sommer in den Ferien besucht Kiki ihren Onkel Nick im Benediktinerstift, er ist dort Abt des Klosters. Schwester Priscilla, Leiterin des Stiftsgymnasiums, begrüßt sie herzlich und verspricht ihr, sie zu den Schülern des NAWI-Erlebniscamps zu bringen, die von Professor Klaritz im Chmielabor Lernhilfe zur Ferienzeit erhalten. Kiki freut sich, dass auch Simon, den sie vom letzten Sommer noch kennt, als Tutor dabei ist.

Doch plötzlich geschehen seltsame Dinge: Schwester Blandina, Sekretärin von Onkel Nick, muss von der Rettung abgeholt werden. Kiki wird unabsichtlich Zeuge eines Streitgespräches zwischen zwei Mönchen über verschwundene Daten. Auch eine verdächtige Unterredung der Ersatzsekretärin mit dem Stiftsarzt Doktor Wallinger über ein heimliches Projekt, Totenkopfschilder im Kräutergarten und das merkwürdige Verhalten der Mönche bringen Kikis detektivischen Spürsinn in Gang.

In ihren geheimen Treffen mit Simon werden neue Informationen ausgetauscht und gemeinsam über Zusammenhänge nachgedacht, dabei führen manche Spuren auf die falsche Fährte. Doch schließlich decken die beiden auf, dass es sich um eine geheime Forschungsreihe der Mönche mit einem Kräuterelixier gegen den Alterungsprozess handelt. Diese wissenschaftliche Sensation bedeutet Geld, das Ordensprojekten in Afrika für arme Leute zugute kommen soll.

Doch auch für Professor Klaritz scheint es ein verlockendes Geschäft, er will die Rezeptur an die Pharmaindustrie verkaufen. Die Kinder stellen ihn mit einer gefälschten Kräuterelixier Flasche auf die Probe und wollen ihn bei der Übergabe nachts am Friedhof stellen. Plötzlich erscheinen Onkel Nick und Schwester Priscilla. Zuerst enttäuscht, weil Simon ihr Vertrauen mißbraucht und den geheimen Detektivplan an Erwachsene verraten hat, ist Kiki schließlich froh, dass sie die Verantwortung an diese abgeben kann, als Professor Klaritz und sein zwielichtiger Auftraggeber tatsächlich erscheinen. Die Polizei nimmt die beiden fest.

Kiki ist einerseits stolz, ihren zweiten Fall gelöst zu haben, andererseits traurig, abreisen zu müssen, als sie von Simon eine Einladung zum Geburtstag erhält und einen überraschenden Abschiedskuss.

Kurzbeschreibung

Das Buch ist der 2. Band aus der Krimi -Reihe „Kiki, löst den Fall“ von Brigitte Krautgartner. Auch ohne Vorkenntnis von Band 1 „Das Geheimnis der Silberkelche“ ab 8 Jahren, ist Band 2 verständlich, da eine eigenständige, abgeschlossene Geschichte erzählt wird.

Die peppigen Illustrationen von Nina Hammerle zeigen verschiedene Situationen der Geschichte und bieten surreale Assoziationen mit witzigen Details.

In diesem Kinderbuch verbinden sich drei Themen und werden den LeserInnen zur Geschichte verwoben vermittelt:

1. Thema: Genre Detektivgeschichte

Für das Genre der Detektivgeschichten typisch werden die Geschehnisse aus der Sicht des Detektivs erzählt. Untypisch, aber um so interessanter für die LeserInnen ist, dass es sich bei „Die Jagd nach dem Kräutrelixier“ um eine Detektivin handelt, das Mädchen Kiki. Ihre spannenden Erlebnisse und Gedanken stehen im Mittelpunkt und ermöglichen den gleichaltrigen LeserInnen eine hohe Identifikation mit der Hauptfigur.

2. Thema: Klosterleben

Der zweite Fall der aufgeweckten Kiki führt erneut auf eine Reise durch die vielfältige Welt eines Benediktinerstifts, indem die Detektivgeschichte spielt. Die LeserInnen erfahren in diesem religiösen Kinderbuch Wissenswertes über das alltägliche Leben in der Klostersgemeinschaft, Bedeutung von Ordensregeln und Gelübden der Mönche sowie die Entstehungsgeschichte des Benediktinerordens. Durch die neugierige Kiki werden offene Kinderfragen gestellt und beantwortet. Was ist ein Novize? Welche Aufgaben hat der Abt? Wie wird man Mönch, wie Abt? Was ist eine Profess?

3. Thema: Jungen und Mädchen

Über die Freundschaft zwischen Kiki und Simon, einem Schüler des Stiftsgymnasiums, der Kiki bei ihren Detektivermittlungen hilft, werden bei den LeserInnen Fragen und Probleme zum Thema angesprochen. Merkmale von Freundschaft wie gegenseitiges Vertrauen und Verantwortung, sowie Erwartungshaltungen in männliches und weibliches Rollenverhalten und erstes Verliebtsein werden behutsam thematisiert.

1. Spielanleitung:

Spiele zum 1. Thema: Detektivgeschichte

1. Ein echter Detektiv

Ziel: In diesem Spiel werden gemeinsam über Darstellung Tätigkeiten zum Beruf des Detektiven, der Detektivin gesammelt.

Durchführung

Eine Krimi-Musik wie z. B. Pink Panther wird gespielt.

Die Kinder bewegen sich als Detektive zur Musik im Raum.

Die Spielleitung stoppt mehrmals die Musik und die Kinder sollen dann in ihrer Bewegung anhalten und einfrieren. (Die Kinder kennen dieses Spiel meist als Stopp-Tanz oder Freeze)

Die Spielleitung fragt: Welche Tätigkeiten muß ein Detektiv, eine Detektivin bei der Ermittlung eines Falls ausführen? Alle Kinder sollen dann zur Musik eine dieser Tätigkeiten ausführen. Bei Musikstopp kann jeweils ein Kind mit dem Satzanfang „Ein echter Detektiv, eine echte Detektivin muss/kann/macht ...“ eine weitere Tätigkeit nennen, die dann zur Musik von allen Kindern dargestellt wird, z. B. Spurensuche mit der Lupe, unauffälliges Nachspionieren, schleichen, verstecken, Indizien sammeln, Beweise fotografieren etc.

2. Beschattung

Ziel: Dieses Spiel macht erfahrbar, wie es ist, jemanden unauffällig zu beschatten und selbst observiert zu werden.

Durchführung

Die Kinder sollen sich ein anderes Kind im Raum überlegen, das sie beschatten wollen, ohne den Namen laut zu nennen.

Eine Krimi-Musik wie Pink Panther wird gespielt.

Alle gehen zur Musik im Raum und jeder verfolgt das gewählte Kind, das die Beschattung jedoch nicht bemerken soll.

Die Spielleitung stoppt die Musik und fragt, ob Kinder einen Verdacht haben, von wem sie beschattet werden. Verdächtige können laut genannt werden. Stimmt der Verdacht? Keine gute DetektivInnenarbeit! Neuer Versuch!

Spiel zum 2. Thema: Klosterleben im Benediktinerstift

Ferienfotos

Ziel: In diesem Spiel können die Kinder Bezeichnungen und Bedeutungen darstellerisch umsetzen und spielerisch begreifen.

Durchführung

Die Spielleitung teilt Kleingruppen mit ca. 4 bis 5 Kindern ein. Die Kleingruppen sollen sich Orte im Stift überlegen, die Kiki als Ferienerinnerung fotografiert haben könnte, z. B. als Fototitel: Im Refektorium.

Dann stellen die Kinder sich selbst passend zum gefundenen Titel in eingefrorenen Positionen als Foto auf, dabei können sie Personen aber auch Gegenstände darstellen, z. B. Mönche und Schwestern am Esstisch im Refektorium.

Die Kleingruppen präsentieren ihre Fotos mit Titeln der Gesamtgruppe, die erraten und benennen soll, wer/was darauf zu sehen ist.

Spiel zum 3. Thema: Jungen und Mädchen

Blinde führen

Ziel: In der Geschichte müssen Kiki und Simon nachts zum Friedhof, Simon kennt den Weg. Dieses Partner-Spiel macht passend zum Lesestoff im 13. Kapitel Vertrauen und Verantwortung erfahrbar.

Durchführung

Je zwei Kinder sind Spielpartner. Ein Kind schließt die Augen und ist damit blind wie auf einem unbekanntem Weg. Das sehende Kind soll es mit Stimmgeräuschen durch den Raum führen, so dass sich das blinde Kind nirgends stößt. Fühlt das blinde Kind sich unsicher, soll es stehen bleiben, damit das sehende Kind es bemerkt und wieder abholt mit Geräuschen der Nacht z. B. Zweige knacken, Windrauschen.

Während dem Spiel soll von den Spielpartnern jedoch nicht gesprochen werden.

Nach einem ersten Durchgang sollen auch Kinder, die nicht persönlich befreundet sind oder Jungen mit Mädchen als Spielpartner zusammen spielen.

Motte Maroni – Angriff der Schrebergartenzombies

von Christoph Mauz

Residenz Verlag, 2009

Die Spiele und das theaterpädagogische Begleitmaterial zu diesem Buch sind von Judith Deutsch in Zusammenarbeit mit Claudia Bühlmann, www.ifant.at oder www.seinundspielen.com



Inhaltsangabe

Das Buch „Motte Maroni – Angriff der Schrebergartenzombies“ von Christoph Mauz handelt von dem Jungen Motte Maroni, der aufgrund einer Forschungsreise seines Vaters nach Neuseeland den Sommer bei seinem Onkel Georg, genannt „Schurli“, und dessen Familie, bestehend aus Tante Mina und Cousin Vladimir, genannt „Vladi“, in Stammersdorf nördlich von Wien verbringt. Onkel Schurli, Professor der Ethnologie, beschäftigt sich beruflich mit Vampiren und Zombies und schenkt Motte zur Begrüßung eine Kette mit einem versilberten, spitzen Zahn als Anhänger. Bereits bei seiner Ankunft bemerkt Motte seltsam mystische Klänge, eine Musik, die aus der Schrebergartensiedlung „Zur fidelen Reblaus“ gegenüber von Onkel Schurlis Haus zu kommen scheint.

Traugott Kerschinak, Obmann der Schrebergartenvereins, bereitet sich darauf vor, mit Hilfe eines Voodoo-Zaubers aus Neuseeland, bestehend aus einem Gebräu aus diversen Kräutern und Essenzen sowie der mystischen Melodie, die Herrschaft über die Kleingartenanlage und schließlich über die ganze Welt zu erringen, indem er die Menschen in willenslose Zombies verwandelt. Sowohl Onkel Schurli als auch Motte ahnen, dass sich unheimliche Dinge in der Schrebergartensiedlung abspielen. Während sich Onkel Schurli vor Ort auf die Suche begiebt, prompt von Kerschinars Sekretär Prebichl gefangen genommen wird und schließlich als deren erstes Opfer in „Zombie Eins“ verwandelt wird, suchen Motte und Vladi, der immer seinen schlaun, aber auch verwöhnten Mistkäfer KHM (Karl Heinz Mistkäfer) bei sich hat, in Onkel Schurlis Büro nach Hinweisen. Schließlich begeben sich auch die beiden Jungen in die Schrebergartensiedlung, um die mystische Melodie für weitere Forschungen mit ihren Handies aufzunehmen. Dort angekommen entdecken sie eine Nachricht des Onkels mit der Bitte um Hilfe. Ein erster Befreiungsversuch scheitert, viel mehr noch, auch Vladi wird gefangen genommen und in „Zombie Zwo“ verwandelt.

Motte hat in der Zwischenzeit mit seinem Vater in Neuseeland Kontakt aufgenommen, der ihm einen Zauberspruch sowie auch eine Melodie und die genaue Vorgehensweise, wie man Zombies in Menschen zurückverwandeln kann, zukommen lässt, seinen Sohn aber auch dringend darum bittet, nichts Unüber-

legtes zu tun. Motte allerdings beherzigt den Rat seines Vaters nicht und macht sich, nachdem er eine schriftliche Nachricht für Tante Mina hinterlassen hat, bei Tagesanbruch und in voller Ausrüstung auf den Weg, um seinen Onkel sowie auch seinen Cousin zu retten. Auch Motte scheitert und wird ebenfalls in einen willenlosen Zombie verwandelt.

In der Zwischenzeit erwacht auch Tante Mina und besinnt sich, durch eine Nachricht von Mottes Vater auf dem Anrufbeantworter sowie auch Mottes Notizen alarmiert, auf ihre Vergangenheit als Superheldin „Ruckizucki Mina“. Schnell schlüpft sie in ihr altes Kostüm, beamt sich in die Schrebergartensiedlung und erlöst zunächst Motte, dann Vladi und schließlich auch Onkel Schurli. Im Eifer des Gefechts landet Prebichl in einer Schüssel, gefüllt mit dem Zombie-Gebräu, und verwandelt sich schließlich auch. Als allerdings eine Horde Schrebergärtner auftaucht, die zu der Einladung erscheinen, die als Vorwand zur Ergreifung der Herrschaft gedacht war, verschwinden Prebichl und auch Kerschinak im Getümmel.

Zweieinhalb Monate später ist Motte mit seinem Vater wieder zuhause in Wien, wo er dem Zombie Prebichl und dessen Meister Kerschinak im Prater als Attraktion in einem Horror-Haus begegnet. Motte reagiert wenig heldenhaft, schreit und rennt davon.

1. Spielanleitung:

Zombie – Zombie

Ziel: Förderung der Reaktions- und Entscheidungsfähigkeit, Förderung der Spontaneität, erstes Einfühlen in die Zombie-Figur

Durchführung

Aufstellung im Kreis:

Ein Kind stellt sich in die Mitte des Kreises und zeigt mit ausgestreckter Hand auf ein beliebiges Kind im Kreis, mit den Worten „Zombie – Zombie“. Daraufhin soll sich das ausgewählte Kind in einen Zombie verwandeln (z. B. starr nach vorn gestreckte Arme, wirrer Blick, Zunge raushängen lassen ...). Zusätzlich sollen die Kinder rechts und links vom Zombie laut kreischend erschrecken.

Wenn die Aufgabe gelingt, erwählt das Kind in der Mitte jemanden Neuen im Kreis, der dann zum Zombie wird. Falls die Kinder im Kreis zu langsam oder gar nicht reagieren, kommt es zu einem Wechsel – ein neues Kind, nämlich dasjenige, das zu langsam oder gar nicht reagiert hat, kommt in die Mitte.

2. Spielanleitung

Zombie-Gebräu

Ziel: Übung im Umgang mit imaginären Gegenständen, Förderung der Imaginationskraft

Durchführung

Im Kreis, sitzend:

Ein imaginärer Kochtopf mit einem Kochlöffel wird im Kreis herumgegeben. Gemeinsam soll das Zombie-Gebräu, mit dessen Hilfe Menschen in willenslose Zombies verwandelt werden können, zubereitet werden.

Jedes Kind gibt eine imaginäre Zutat in den Topf: Dabei wird die Zutat zunächst vorbereitet (z. B. Kräuter schneiden, Krötenaugen in den Handflächen rollen lassen, Krähenfedern vom Tier zupfen ...), in den Topf gegeben, schließlich wird umgerührt. Die Handlung wird von den Worten: „Ich gebe noch ... hinzu. Zombie, Zombie erscheine!“ begleitet. Das Gebräu ist fertig, wenn jedes Kind im Kreis einmal an der Reihe war.

3. Spielanleitung

Zombie-Verwandlung

Ziele: Förderung der Entscheidungs- und Teamfähigkeit, Sensibilisierung für die Gruppe, Arbeit an den unterschiedlichen Weisen, eine Figur darzustellen

Durchführung

Bewegung im Raum:

Alle Kinder gehen im normalen Tempo im Raum. Jedes Kind soll dabei für sich, d. h. alleine, gehen, immer neue Wege im Raum finden und niemanden berühren.

Wenn der Spielleiter das Wort „STOP!“ eingibt, sollen alle in der Bewegung erstarren, bei dem Wort „LOS!“ bewegen sich alle weiter.

Die Eingaben erfolgen in der Stop-Phase:

1. Im Raum gehen
2. Den Körper ganz steif machen, mit durchgestreckten Knien gehen
3. Dazu: die Arme nach vorne strecken
4. Dazu: den Kopf zur Seite neigen, eventuell den Mund leicht öffnen
5. Alle Kinder bewegen sich schließlich als Zombies durch den Raum.

Weitere Eingaben:

1. Wie bewegt sich ein Zombie, der großen Hunger hat? (Was macht er mit den Händen? Was macht er mit der Zunge?)
2. Wie bewegt sich ein Zombie, der gerade gegessen hat und schon satt ist?
3. Wie bewegt sich ein Zombie zur Musik?
4. Wie verbeugt sich ein Zombie vor seinem Meister?

3. Spielanleitung:

Zombie-Spiel

Ziele: Förderung der Spielfreude

Umsetzung

Aufstellung im Kreis:

Alle Kinder schließen die Augen. Der/die SpielleiterIn geht außen um den Kreis herum und verwandelt einige Kinder über eine Berührung in Zombies. Ohne zu sprechen gehen nun alle durch den Raum und Begrüßen einander mit einem Händeschütteln. Diejenigen, die zu Zombies gemacht wurden, kratzen während der Handberührung ihr Gegenüber ganz leicht an der Handinnenfläche, was bedeutet, dass jemand vom Zombie erwischt wurde. Dabei sollen sie nicht bemerkt werden! Das Opfer geht noch einige Schritte, fällt zu Boden und bewegt sich nicht mehr. Entweder wird ein Zombie von einem Kind entlarvt, dann gewinnen die „normalen Menschen“, oder alle Kinder werden von den Zombies erwischt, dann gehen die Zombies als Sieger aus dem Spiel hervor.

5. Spielanleitung

Der Zombie und sein Meister I

Ziele: Darstellung einer Figur und möglicher Tätigkeiten, Figurenwechsel etablieren und damit einhergehende Funktionswechsel erleben

Durchführung

Zunächst werden alle Kinder durchgezählt, jeder erhält eine Zahl.

Danach: Bewegung durch den Raum als Zombie.

Die/der SpielleiterIn als Meister gibt an, welcher Zombie welche Aufgabe zu erfüllen hat, z. B.: Zombie 1, koche das Essen! Zombie 5, mähe den Rasen! usw. Die Zombies sollen dann ihre Aufgaben im Raum ausführen. Die Aufträge können in einem raschen Wechsel erfolgen.

Nach einiger Zeit soll der Meister gewechselt werden, d. h., ein Kind wird vom Zombie zum Meister.

6. Spielanleitung

Der Zombie und sein Meister II

Ziele: Förderung der Teamfähigkeit, Toleranz und des Verantwortungsgefühls, Sensibilisierung für den anderen, Funktion von Zombie und Meister annehmen lernen

Durchführung

Bewegung im Raum:

Wie zuvor bewegen sich alle Kinder durch den Raum und finden über Blickkontakt einen Partner, die Kinder stellen sich zu zweit im Raum verteilt zusammen.

Ein Kind ist der Zombie, ein Kinder ist der Meister:

Der Zombie bewegt sich (mit steifen Armen und Beinen ...) durch den Raum, der Meister gibt ihm über eine Berührung an der rechten bzw. linken Schulter vor, in welche Richtung sich der Zombie bewegen soll. Dabei muss der Meister darauf achten, dass der Zombie mit keinem anderen Zombie zusammenstößt. Danach: Rollenwechsel

Der Meister gibt dem Zombie Anweisungen, z.B.: „Zombie, putze den Boden!“ Der Zombie antwortet mit „Ja, Meister!“ und beginnt damit, die Anweisung auszuführen. Nach einigen Befehlen erfolgt ein Wechsel.

Mehrere Partnerwechsel (über Augenkontakt) sind wünschenswert.

7. Spielanleitung:

Mottes Abenteuer in Bildern

Ziele: Erstes Erarbeiten einer Bühnensituation, Förderung des Selbstvertrauens, der Spontaneität und des körperlichen Ausdrucksvermögens

Durchführung: Alle Kinder setzen sich, ein Kind stellt sich vor die Kinder hin (Bühnensituation), nimmt eine spezielle Pose ein, die an Mottes Abenteuer erinnert, und sagt: „Ich bin Motte Maroni!“. Die Pose soll beibehalten werden, da ja ein Bild bzw. Foto gebaut werden soll.

Ein zweites Kind aus der Zuschauergruppe, das eine Idee dazu hat, geht auf die Bühne, nimmt auch eine Pose ein, die sich auf das erste Kind bezieht, und spricht dazu: „Ich bin ... (z. B.: das Gebräu).“

Ein drittes Kind gesellt sich schließlich dazu (z. B.: Ich bin Prebichl). Das Bild ist fertig.

Nun wählt das erste Kind einen der zwei anderen aus (Ich nehme das

Gebräu!) und die zwei verlassen die Bühne. Das dritte Kind verharrt weiterhin in seiner Pose auf der Bühne.

Ein weiteres Kind aus den Zuschauern kann sich erneut dazustellen, dann ein zweites bis ein neues Dreier-Bild entstanden ist, usw.

8. Spielanleitung:

Motte wird zum Zombie

Ziele: Förderung der Teamfähigkeit, Sensibilisierung für ein Gegenüber, Übernehmen von Verantwortung für die ganze Gruppe, Einfühlen in unterschiedliche Figuren

Durchführung

Aufstellung in zwei Reihen gegenüber, jeder hat ein Gegenüber:

Es soll die Situation nachgestellt werden, in der Motte von Prebichl überwältigt und das Gebräu eingeflößt bekommt. Dabei soll es zu keinen Berührungen kommen!

Ablauf:

Eine Reihe steht für die Person Motte, die Reihe gegenüber für die Person Prebichl.

Die erste Person in der Motte-Reihe geht einen Schritt vor und nimmt eine Anfangspose ein, die passend ist (z. B: Motte wie ein Spion, suchend). Alle anderen in der Motte-Reihe nehmen genau die gleiche Pose ein, wie sie von der ersten Person in der Reihe vorgezeigt wird.

Darauf reagiert die erste Person in der Prebichl-Reihe, geht einen Schritt vor und nimmt eine Pose ein (z. B.: mit drohenden Händen). Alle anderen in der Prebichl-Reihe nehmen genau die gleiche Pose ein.

Nun reagiert das zweite Kind in der Motte-Reihe, geht einen Schritt nach vor und nimmt eine bestimmte Pose ein (z. B.: den Mund zu einem Schrei verzerrt, die Hände abwehrend), der Rest der Gruppe folgt.

Dieser Prozess geht so lange hin und her, bis alle Kinder in jeder Reihe einmal dran waren. Der Schluss soll sich auch auf die Geschichte beziehen, z. B: Motte schluckt das Gebräu, Motte als Zombie, Prebichl in Siegerpose ...

Danach können die beiden Reihen in ihrer Funktion wechseln (die Motte-Darsteller werden zu Prebichl-Darstellern und umgekehrt).

9. Spielanleitung

Abschlussbild zu „Motte Maroni und der Angriff der Schrebergartenzombies“

Ziele: Förderung von Spontaneität, Wahrnehmungs- und Entscheidungsfähigkeit sowie auch Selbstvertrauen, erstes szenisches Improvisieren

Durchführung

Ein gemeinsames Bild soll gebaut werden.

Ein Kind stellt sich auf und nimmt z. B. eine Pose ein, die an Motte erinnert, und sagt dazu: „Ich bin Motte Maroni!“. Ein zweites Kind stellt sich als Vladi, als KHM, als Tante Mina, u. a. dazu, dabei sind auch Gegenstände (Gebräu, Leine, Gurkenglas, Handy ...) möglich. Wenn sich alle Kinder entschieden und dazugestellt haben, entsteht ein gemeinsames Schlussbild, das durch ein Klatschzeichen kurz zum Leben erweckt werden kann, d. h. alle Kinder bewegen sich in ihren Rollen, und per Klatschzeichen wieder eingefroren werden kann.

Zeus, Herkules und Co.
Griechische Götter, Helden und Abenteuer
von **Hermann Stange** und **Katharina Grossmann-Hensel**
Annette Betz Verlag, 2009



Die Spiele und das theaterpädagogische Begleitmaterial zu diesem Buch sind von Claudia Büblmann, www.ifant.at oder www.seinundspielen.com

Kurzbeschreibung

In diesem Buch werden einige der wichtigsten griechischen Götter und Halbgötter mit ihrem Stammbaum vorgestellt. Dem Leser, die Leserin werden ihre Listen, ihre Beziehung zu den Menschen und deren Abenteuer in anschaulicher Weise erzählt.

1. Spielanleitung

Ziel des 1. Spiels: Die SpielteilnehmerInnen sollen die Götter und deren Zuständigkeiten kennen lernen.

Vorbereitung für das 1. Spiel

Die Vorbereitung wird dann gebraucht, wenn die Teilnehmer noch keine darstellende Spielerfahrung oder eigene Theaterspielerfahrung haben.

Thema

Pantomimischer Umgang mit imaginativen Objekten

Durchführung Vorbereitung

1. Schritt

Jeder Teilnehmer aus der Gruppe nimmt einen Bleistift oder Kugelschreiber zur Hand und schreibt damit z. B. eine Geburtstagsglückwunschkarte. Dann werden die Schreibinstrumente weggelegt. Die Teilnehmer schreiben jetzt wieder eine Geburtstagsglückwunschkarte mit einem imaginierten Bleistift oder Kugelschreiber.

2. Schritt

Die Gruppe sammelt verbal gemeinsam Objekte. Diese werden auf Karten geschrieben. Die erste Teilnehmerin zieht eine Karte mit einem Gegenstand. Sie hat dann die Aufgabe sich diesen Gegenstand vorzustellen und die Tätigkeit, die an diesen Gegenstand gebunden ist, auszuführen.

Die Gruppe macht einen Sesselkreis

Durchführung Spiel

Zuerst werden die Götter und Göttinnen sowie ihre Verantwortlichkeiten und Tätigkeiten auf Karten geschrieben. Dann bildet die Teilnehmergruppe einen Stuhlkreis.

Nacheinander darf einer der Teilnehmer eine der Karten ziehen. Er/sie geht in die Mitte und macht die Tätigkeit des Gottes pantomimisch der Gruppe vor. Die anderen sollen aufgrund der Tätigkeit den Gott erraten. Sobald einer der Teilnehmer den Gott erraten hat, wird seine Tätigkeit zur besseren Einprägbarkeit nochmals pantomimisch/gestisch von der gesamten Gruppe wiederholt.

2. Spielanleitung

Ziel des 2. Spiels: Die Inhalte der einzelnen Kapitel und Geschichten werden gemeinsam memoriert.

Durchführung

Die Kernaussagen am Ende des Kapitels, der kurzen Erzählungen werden einzeln vorgelesen und die Teilnehmer der Gruppe beantworten folgende Fragen:

Fragen

1. Welche Geschichten stehen hinter der jeweiligen Kernaussage?
2. Welche Götter und Personen kommen in den Geschichten vor?
3. Was geschieht in der jeweiligen Erzählung?
4. Wo findet die Handlung statt, an welchen Orten?

Kernaussagen

1. Die Griechischen Götter waren eine einzige Familie. Vielleicht haben sie deswegen so gern gestritten.
2. Götter können manchmal ziemlich kleinlich sein.
3. Man sollte eben niemals höher fliegen, als man kann.
4. Auch bei Heldentaten geht es eben nicht immer nur mit rechten Dingen zu.
5. Man sollte eben niemals versuchen einen Gott zu veralbern.
6. Götter erwarten eben, dass man ihren Geschenken blind vertraut.
7. Noch heute nennen wir die ungeschützte Stelle eines Menschen die Achillesferse.
8. Und was in zehn Jahren nicht gelungen war, erreichten die Griechen in einer Nacht: von Troja blieb nichts übrig als ein paar rauchende Trümmer.
9. Mit solchen Listen überstand Odysseus die Abenteuer seiner langen Reise.

10. Odysseus spannte seinen Bogen und trieb einen Pfeil durch die Ösen aller zwölf Äxte – die Freier trauten ihren Augen nicht.

11. Wer den Olymp erklimmen will, das lehren uns die griechischen Sagen, darf sich nun mal für keine Heldentat zu schade sein.

Antworten

Die Antworten auf die Fragen 2, 3 und 4

- Ort
- Personen (Götter, Halbgötter, Menschen)
- Handlung

werden wieder auf einzelne Kärtchen geschrieben. Zudem werden für die Personen auch ihre Charaktereigenschaften und ihre unterschiedlichen Funktionen (Held, Ehemann, Ehefrau usw.) dazugeschrieben.

3. Spielanleitung

Ziel: Spielerische, szenische Annäherung an die Geschichten über Rollenspiele

Durchführung

1. Schritt: Verteilung

Nachdem nun Handlung, Personen und die Orte des Geschehens erarbeitet wurden, entscheidet sich, welche Geschichte sie spielen möchte. (Es können auch mehrere Gruppen gemacht werden)

2. Schritt: Gestaltung Ort → Bühnenbild

Jede Gruppe überlegt sich entsprechend dem Ort der Handlung ein Bühnenbild (es muss nicht realistisch sein, sondern kann z. B. auch aus den Gegenständen, die sich in einem Schulzimmers vorfinden, bestehen).

3. Schritt: Besetzung

Jeder Teilnehmer in einer Spielgruppe wählt eine Figur (Gott, Mensch, Held usw.). Es kann auch eine Figur doppelt besetzt werden. Sollte es Uneinigkeit geben, dann können die Figuren auch verlost werden.

4. Schritt: Das Spiel

1. Version: Ein Teilnehmer oder die Lehrerin liest die Geschichte langsam und mit Pausen, in denen das Spiel stattfinden kann, vor und die Teilnehmer spielen ihren Figuren entsprechend die Handlung. Die Spieler sollten auch die Freiheit, haben ihren Figuren entsprechend etwas zu sagen, d. h. Text zu improvisieren.

2. Version: Die Teilnehmer haben die Möglichkeit, ihre Geschichte eigenständig in den jeweiligen Spielgruppen vorzubereiten und dann zu präsentieren.

Diskussion

Nach jedem Spieldurchlauf empfiehlt es sich, das Gespielte unter folgenden Gesichtspunkten zu besprechen.

1. Was ist passiert?
2. Wie haben die Figuren gehandelt?
3. Welche Eigenschaften der Figuren haben wir gesehen? Wodurch haben wir sie erkannt?

Dann kann die Geschichte auch ein zweites Mal gespielt werden. Das Publikum darf Wünsche an die Spielgruppe formulieren und die Spieler dürfen selbst Änderungswünsche für sich formulieren, sogar ihre Figuren tauschen.

Abschlussgespräch:

1. Wie habe ich mich in einer Figur, die ich verkörpert habe, gefühlt?
2. Was habe ich im Spiel über die Welt der Götter, Helden, Menschen und ihr Treiben erfahren.