

Waldspeicher.^{e.V.} Theater Erfurt

Mein ziemlich seltsamer Freund Walter

von Sibylle Berg, Puppentheater ab 9 Jahre



Material zur Inszenierung

Theater beginnt hier!

Mein ziemlich seltsamer Freund Walter

von Sibylle Berg
Puppentheater ab 9 Jahre

Besetzung

Lisa	Karoline Vogel
Walter	Martin Vogel
Mutter	Kristine Stahl
Vater	Paul Günther
Lehrerin	Kathrin Blüchert
Jugendliche & Schüler	Kathrin Blüchert
	Kristine Stahl
	Paul Günther
	Tomas Mielentz

Regie & Bühne	Matthias Thieme
Puppen	Kathrin Sellin
Kostüme	Mila van Daag
Dramaturgie	Susanne Koschig
Videoanimation	Manuel Müller
Zeichnungen	Maria Schönherr
Regiehospitantz	Justine Ritter

Technische Leitung	Andreas Herrlich
Technische Einrichtung	Harald Jahn
Licht	Andreas Herrlich
Ton	Hartmut Wagner
Video	Felix Bauer

Aufführungsrechte: Rowohlt Theater Verlag, Reinbek bei Hamburg
Das Stück entstand als Auftragswerk der Kunststiftung NRW
anlässlich ihres 25-jährigen Jubiläums 2014.

Premiere: Freitag, 18. November 2016

Spieldauer: 1 Stunde 20 Minuten



Mein ziemlich seltsamer
Freund Walter
von Sibylle Berg
Puppentheater
ab 9 Jahre

Über Sibylle Berg

Sibylle Berg (geb. 1962) ist eine deutsch-schweizerische Journalistin, Kolumnistin, Romanschriftstellerin und Theaterautorin.

Nach dem Abitur machte sie eine Ausbildung zur Puppenspielerin und arbeitete am Naumburger Puppentheater. 1984 stellte sie einen Ausreiseantrag aus der DDR und wanderte zunächst nach West-Berlin aus. Dort absolvierte sie einen Schauspielkurs an der Scuola Teatro Dimitri. In Hamburg begann Sibylle Berg Kolumnen für verschiedene Zeitschriften, wie zum Beispiel den Spiegel, den Stern und das Zeitmagazin zu schreiben. 1997 erschien ihr erster Roman „Ein paar Leute suchen das Glück und lachen sich tot“, den sie kurz nach seinem Erscheinen in ein Theaterstück umschrieb. Dieses hatte großen Erfolg und wurde im Jahr 2000 für den Mühlheimer Dramatikerpreis nominiert. Sibylle Berg lebt heute in der Schweiz und hat die Schweizer Staatsangehörigkeit angenommen.



Sibylle Berg 2011 ¹

Ihre Romane und Theaterstücke beschreiben häufig das Unglück, in das sich Menschen stürzen, und thematisieren Alltags- und Beziehungsprobleme, Ängste und Sehnsüchte. Meist erlebt die Hauptperson einen überraschenden Wendepunkt, der ihr Leben von Grund auf verändert. Diese Extreme sind für Sibylle Berg sehr charakteristisch. Mittlerweile werden ihre Texte in 30 Sprachen übersetzt.

Das Theaterstück „Mein ziemlich seltsamer Freund Walter“ schrieb Sibylle Berg im Auftrag der Kunststiftung NRW anlässlich ihres 25-jährigen Jubiläums 2014. Es ist ihr erstes Kinderstück.

Über die Autorin
Sibylle Berg

¹ Foto: Udo Grimberg, Lizenz: Creative Commons by-sa-3.0 de, CC BY-SA 3.0 de, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=14712503>

Zum Inhalt des Stücks

„Mein ziemlich seltsamer Freund Walter“ erzählt die Geschichte der achtjährigen Außen-seiterin Lisa, die in dem Außerirdischen Walter einen Freund findet, der ihr dabei hilft, ihre irdischen Probleme zu lösen. Lisa ist kein gewöhnliches achtjähriges Mädchen. In ihrer Freizeit macht sie sich Gedanken über das Leben, beschäftigt sich mit Computern, dem Weltall und Außerirdischen. Sie muss schon früh Verantwortung übernehmen. Seitdem Lisas Eltern keine Arbeit mehr haben und den ganzen Tag traurig auf dem Sofa verbringen, versorgt sie die Familie. Gemeinsame Aktivitäten finden nicht mehr statt und geredet wird auch kaum noch. Doch nicht nur zu Hause hat sie es nicht leicht, denn Lisa hat keine Freunde. Auf ihrem Schulweg begegnen ihr tagtäglich herumlungernde Jugendliche, die sie quälen. In der Schule machen sich die anderen Kinder lustig über sie und grenzen sie aus. Sogar die Lehrerin scheint sie nicht zu verstehen. Deshalb zieht sich Lisa in ihre Welt der Bücher und Computer zurück.

Eines Tages landet Walter in ihrem Leben - ein Außerirdischer, der bei einem Erdbesuch von seinen Mitreisenden vergessen wurde. Lisa nimmt Walter mit zu sich nach Hause und zeigt ihm ihr Leben auf der Erde. Walter erzählt ihr Schönes und Spannendes von seinem und anderen Planeten im All. In Walter findet Lisa einen lang ersehnten Freund. Mit Hilfe seiner außerirdischen Fähigkeiten gelingt es Lisa, die Probleme, die sie mit ihren Mitmenschen hat, zu lösen. Walter verhilft ihr zu mehr Selbstbewusstsein und zeigt ihr, wie sie mit anderen Menschen umgehen muss, um von ihnen anerkannt zu werden.

Zur Inszenierung

In der Inszenierung des Theaters Waidspeicher werden alle menschlichen Figuren durch Puppen dargestellt, der Außerirdische Walter hingegen wird durch einen Menschen verkörpert. Lisa und die beiden Schuljungen sind Vierfüßerpuppen, die meist von zwei Puppenspieler offen und direkt geführt werden. Die beiden Jugendlichen auf dem Spielplatz sind etwas größer als Lisa, die Puppen haben eigene Beine, als Hände dienen ihnen aber die Hände ihrer Puppenspieler. Die Puppen, die die Erwachsenen im Stück darstellen, haben eine Besonderheit. Sie sind alle verwachsen mit dem, was sie tun. Die Eltern stecken mit dem Unterkörper in einem Sofakissen fest, die Lehrerin in einem Overheadprojektor.



Das Bühnenbild besteht aus großen, grauen, beweglichen Quadern, die an Betonblöcke erinnern. Sie bilden Lisas Zuhause, den Spielplatz, Schulbänke, Lisas Computer oder das Raumschiff der Außerirdischen.

Lisa kann sehr gut zeichnen. Sie hat ein Tagebuch, in dem sie ihre Sorgen und Träume und das, was sie erlebt, in Zeichnungen festhält. Diese Bilder werden gut sichtbar vergrößert per Video auf einzelne Bühnenteile projiziert. Für den Zuschauer ist somit erkennbar, was Lisa in einzelnen Momenten denkt und fühlt. Die für diese Videosequenzen verwendeten Zeichnungen hat eine 15jährige Erfurter Schülerin angefertigt.

Das Stück in Bildern

Das Stück in Bildern



Lisa zeichnet zu Hause.



Lisa wird von den Jugendlichen auf dem Spielplatz geärgert.



Lisa wird in der Schule gemobbt.



Lisas Eltern sind in Sofakissen festgewachsen.



Die Außerirdischen landen.



Lisa und Walter freunden sich an.



Walter hilft Lisa auf dem Spielplatz.



Walter hilft Lisa in der Schule.



Lisa und Walter üben Kung Fu.



Walter erklärt Lisa das Weltall.

Interview mit dem Regisseur Matthias Thieme

Wie wichtig ist es Ihnen, dass dem Publikum Ihre Inszenierung gefällt?

Gefallen ist ein schwieriges Wort. Mir ist wichtig, dass die Zuschauer aus ihrer Welt in eine andere Welt entführt werden, sodass sie ihre Welt für eine kurze Zeit vergessen. Dass sie lachen, weinen, mitfühlen, mitdenken, verzaubert werden und ihre Welt danach mit anderen Augen wahrnehmen; dass die Inszenierung spannend und unterhaltsam ist und ein wenig begeistert. Um das zu erreichen, müssen diese Dinge als erstes auf mich zutreffen, denn in den Proben bin ich der Zuschauer.



Matthias Thieme

Hatten Sie vor der Premiere Angst, dass etwas nicht klappt?

Wenn sich verschiedene technische Dinge wie Video, Ton, Licht, Umbauten, Animation, Spiel besonders ineinander verzahnen müssen, um das gewollte Ergebnis herzustellen, ist die Angst, dass ein Mittel versagt, natürlich größer als bei einer überschaubareren Produktion. Ansonsten ist die Angst immer gleich. Sie kommt immer ganz kurz vorher. Bis zu ihrer plötzlichen, unberechtigten Anwesenheit bin ich ziemlich cool. Es gibt ja immer zwei Erfolge. Den inneren und den äußeren. Den äußeren weiß man erst nach der Premiere. Er ist auch nicht ganz so wichtig wie der innere. Diesen hat man kurz vor der Premiere, wenn sich das Gefühl einstellt, eine schöne spannende Zeit mit den Menschen auf und hinter der Bühne gehabt zu haben. Wenn es keine vertane Lebenszeit war und man sich darauf freut, den Zuschauer nun daran teilhaben zu lassen.

Was ist das Besondere an der Umsetzung mit Puppen?

Puppen können nicht alles was Menschen können, sie können noch mehr. Eine Puppe muss, im Gegensatz zum Schauspieler, zusätzlich zum inneren Vorgang, der am wichtigsten für das Spiel ist, immer auch äußerlich animiert werden, ohne in Aktionismus zu verfallen. Bei angenommen drei Puppen habe ich mindestens noch drei Spieler oder mehr, die es zu „verstecken“ gilt.

Warum wird Walter von einem Schauspieler verkörpert? Warum unterscheidet er sich äußerlich von den anderen Außerirdischen?

Weil es der größtmögliche Unterschied zur Puppe ist und somit inhaltlich der größtmögliche Unterschied zwischen Wesen A und Wesen B, Lisa - Walter, Mensch - All. Die anderen Außerirdischen sind mit einem Augenzwinkern eher so, wie wir uns „Marsianer“ vorstellen. Walter entspringt eher dem Wunsch von Lisa.

Was ist Ihrer Meinung nach die wichtigste Aussage des Stückes?

Zu viel Beton, zu wenig Liebe. Wenn man denkt, das Leben meint es schwer mit einem und es einem das tagtäglich beweist, ist es manchmal ganz nützlich, seine eigene Betrachtungsperspektive zu wechseln. Es könnte nämlich sein, dass man bemerkt, dass man an den herrschenden Zuständen Anteil hat.

Welche Figur mögen Sie am meisten?

Auf jeden Fall die Figuren hinter den Figuren. Und nicht den Hund vergessen.

Was schätzen Sie an Ihrem besten Freund?

Dass er da ist!

Interview mit dem Puppenspieler Martin Vogel

Was war Ihr erster Eindruck vom Stück?

Ich fand es thematisch sehr spannend, hatte jedoch Bedenken, wie es auf das Publikum wirkt; dass es den Eindruck vermitteln könnte, von Erwachsenen für Kinder ausgedacht zu sein. Ich hatte aber die Hoffnung, dass der Regisseur das auffängt und für Kinder und Jugendliche zugänglich gestaltet.

Wie finden Sie Ihre Figur? Können Sie sich mit ihr identifizieren?

Prinzipiell finde ich sie klasse. Ich fühle mich sehr wohl in der Rolle, das entwickelte sich aber erst während des Arbeitsprozesses. In der Konzeptionsprobe erfuhr ich, dass es für die Rolle des Walter keine Puppe geben wird, sondern dass ich ihn als Schauspieler verkörpern werde. Anfangs hatte ich Bedenken, da mein Äußeres nicht dem eines Kindes entspricht. In den Proben hat sich dann aber herausgestellt, dass Walter trotz seines Erscheinungsbildes jung und unbedarft wirkt. Ich finde toll, dass ein Außenstehender auf die Situation schaut, sich darauf einlässt und bestimmte Dinge in Frage stellt.



Martin Vogel als Walter

Was ist der Unterschied zwischen dem Umsetzen einer Rolle mit einer Puppe und dem mit Schauspielern?

Mit einer Puppe sind die Möglichkeiten der optischen Umsetzung ganz anders. Alles, was ich optisch nicht erfüllen könnte, könnte eine Puppe liefern. Beim Schauspiel mit einer Puppe muss man die Aufmerksamkeit zum einen auf die Bedienung der Puppe und zum anderen auf die emotionale Umsetzung der Rolle richten.

Wie lange dauerte das Einstudieren des Stückes?

Wir haben relativ lange geprobt, etwa sechs Wochen.

Wie ist die Probenarbeit abgelaufen?

Die Probenarbeit war durch das Bühnenbild relativ kompliziert. Die Betonblöcke sind steif, groß und mussten herumgetragen werden. Dadurch veränderte sich der Aufbau der Bühne und jede Szene musste angepasst werden. Zum Beispiel gibt es Szenen, in denen die Puppen auf den Blöcken laufen oder Bilder auf die Blöcke projiziert werden. Dieses Spiel mit den Betonblöcken musste viel geprobt werden, insgesamt dauerte es vier Wochen.

Interview
mit dem Puppen-
spieler
Martin Vogel

Welche Themen werden im Stück angesprochen?

Das Stück beschäftigt sich mit einer Vielzahl an Problemen, die im Leben von Kindern und Jugendlichen eine Rolle spielen.

Mobbing und **Ausgrenzung** gehören leider für viele zum Alltag. In diesem Kontext haben viele Jugendliche **Zweifel** an sich und stellen sich die Fragen: Warum ich? Bin ich anders als die anderen? Die Auswahl des Opfers geschieht oft willkürlich oder aufgrund von Kleinigkeiten, wie bei Lisa.

Sich dem allein zu widersetzen, ist nicht einfach. Oft fehlt der familiäre Halt oder die Unterstützung der **Familie**. Im Stück ist Lisa gezwungen, das seelische Tief der Eltern zu ertragen und das familiäre Gerüst aufrecht zu erhalten.

Die Geschichte verdeutlicht, welche große Bedeutung **Freundschaft** für die **Selbstentwicklung** eines Menschen hat. Mit Walters **Hilfe** entwickelt Lisa mehr **Mut**, **Toleranz** sowie **Vertrauen** in sich und andere. Er zeigt ihr, wie man sich durch **Kommunikation**, **Perspektivwechsel** und Offenheit seinen **Ängsten** und Problemen stellen und sein Leben eigenständig verändern kann.

Außerdem werden durch den Vergleich der unterschiedlichen Welten – das Leben auf Walters Planeten im Gegensatz zu Lisas Leben auf der Erde – die gesellschaftlichen Werte der Menschen auf der Erde hinterfragt. Was ist wirklich wichtig im Leben? Was bedeutet für mich **Glück**? Was sind meine **Wünsche**?

Vor- und Nachbereitung

Liebe Lehrer und Lehrerinnen,
das Einbetten eines Theaterbesuches in eine Vor- und/oder Nachbereitung ist wichtig für die thematische Vertiefung und das inhaltliche Verständnis. Es bietet den Schülern die Möglichkeit, das Gesehene zu reflektieren, zu verstehen und sich verbal, interaktiv und kreativ damit auseinander zu setzen. Dazu eignen sich kleine Übungen zur Anregung von Diskussionen, szenischer Darstellung sowie spielerischer Auseinandersetzung. Die nachfolgenden Methoden sind Vorschläge, die variiert, ergänzt und frei zusammengestellt werden können.

1. Wiederholung – Inhalt rekapitulieren

Quiz „1, 2 oder 3“

In drei Ecken des Raumes werden Schilder, beschriftet mit 1, 2 bzw. 3, aufgehängt. Der Spielleiter liest Fragen zum Stück vor. Es werden jeweils drei Antwortmöglichkeiten gegeben. Die Spieler stellen sich nun in die Ecke mit der für sie richtigen Antwort. Diejenigen mit den meisten richtigen Antworten haben gewonnen.

Beispiele für Fragen:

Womit beginnt das Stück?

- 1) Lisa zeichnet
- 2) Lisa spielt mit ihren Freunden
- 3) Lisa spricht mit ihren Eltern

Vor welcher Begegnung auf dem Schulweg hat Lisa Angst?

- 1) vor der Begegnung mit Frau Gumpenhuber
- 2) ... mit Did und Dude
- 3) ... mit Georg und Weasley

Welche Farbe hat Lisas Rucksack?

- 1) grün
- 2) rot
- 3) gelb

Was macht Lisa in den Pausen?

- 1) schlafen
- 2) Bäume anschauen
- 3) mit Freunden spielen

Was machen Lisas Eltern, wenn sie nach Hause kommt?

- 1) Tiefkühlpizza
- 2) Musik hören
- 3) Putzen

Welche Aussage stimmt nicht?

- 1) Die Mutter sagt: „Wir waren eine normale Familie.“
- 2) Der Vater sagt: „Wir waren oft alle zusammen im Zoo.“
- 3) Die Mutter sagt: „Ich habe die gemeinsamen Theaterabende genossen.“

Wie alt ist Walter in Menschenjahren?

- 1) auch 8, wie Lisa
- 2) 36
- 3) 345

Welches Gefühl empfindet Walter, als er zunächst denkt, er hätte Hunger?

- 1) Er hat tatsächlich Hunger.
- 2) Er ist müde.
- 3) Er hat Heimweh.

Welchen Hund hat Weasley? (Unterscheidet sich in den Aufführungen)

- 1) Riesenchiuhua Herr Schmidt
- 2) Riesenschnauzer Herr Friedrich
- 3) Zwergdackel Karl-Heinz

Raumfahrt

Der Spielleiter ist der Kapitän und die Mitspieler sind die Crew des Raumschiffs. Die Mitspieler bewegen sich frei im Raum zu Space-Musik. Der Kapitän gibt verschiedene Anweisungen, auf die die Crewmitglieder passend reagieren müssen.

Meteoritensturm!	alle hocken sich auf den Boden
Achtung an Deck!	alle rennen schnell zum Kapitän
Weltraumspaziergang!	alle suchen sich einen Partner
Mopsgeschwindigkeit!	alle bewegen sich in Zeitlupe
Außerirdische an die Macht!	alle rufen laut: „Aye, Aye Käpt'n!“

2. Reflexion

Über das Stück und Themen des Stückes sprechen

Es werden mehrere Fotos bzw. Gegenstände, die mit einem Ereignis aus dem Stück zu tun haben, ausgelegt. Die Gruppe betrachtet die Bilder und trägt zusammen, in welchem Zusammenhang sie in der Geschichte vorkommen und welche Bedeutung das Bild für die Handlung hat.

Danach überlegt jeder, welche Relevanz das Dargestellte für ihn hat. Jeder merkt sich mehrere Fotos oder Dinge, zu denen er etwas sagen kann. Dann werden alle Bilder und Gegenstände wieder eingesammelt. Der Spielleiter legt nacheinander die Bilder und Gegenstände der Gruppe vor. Jetzt kann jeder über seine Gedanken und Gefühle dazu sprechen.

Veränderung zeigen

Es werden Gruppen gebildet. Jede Gruppe erhält einen Zettel mit einer Überschrift zum Thema Veränderung. Das Ziel ist es, die Veränderungen im Stück körperlich umzusetzen. Jede Gruppe soll zwei Standbilder (unbewegte Bilder ohne Worte) passend zur Überschrift entwickeln. Das erste Standbild zeigt die Situation zu Beginn der Handlung und das zweite zum Ende der Geschichte. Dabei ist besonders auf die Rollenverteilung, die Anordnung der Mitspieler, ihre Gestik und Mimik zu achten. Die Ergebnisse werden mit Hilfe des „Diashow“-Prinzips präsentiert. Das Publikum schließt während des Umbaus die Augen und öffnet sie erst, wenn die Gruppe bereit ist.

Überschriften:

- Jugendliche
- Eltern
- Lehrerin
- Klassenkameraden

Rap

Die Schüler schreiben einen Rap, der ungefähr 6-8 Zeilen umfasst. Der Rap soll von Lisas Leben ein halbes Jahr nach dem Stück erzählen. Wie hat sich ihr Leben in Bezug auf die Jugendlichen, die Eltern, die Lehrerin und Walter seitdem verändert/nicht verändert? Um die Schüler zu unterstützen, bietet es sich an, einige inhaltliche Beispiele an der Tafel zusammen zu tragen.

Die Klasse wird in Kleingruppen mit je drei bis vier Schülern geteilt. Jede Gruppe bekommt einen Anfangssatz, passend zu den oben genannten Bereichen. Am Ende werden die selbstgeschriebenen Raps der Klasse vorgestellt. Alle Raps werden laut und deutlich vorgelesen. Anschließend gibt die Klasse den Grundbeat (Betong – Tss - Betong - tong - Tss) und die einzelnen Gruppen rappen ihren Text darauf.

Hinweis: Erinnerung an den Rap vom Anfang des Stückes; ggf. kann er vorgerappt werden.

Vor- und
Nachbereitung

Material
Space-Musik

Material
Bilder bzw.
Gegenstände
(siehe Anlage A)

Material
Zettel mit
Überschriften

Material
Zettel mit
Anfangssatz
(siehe Anlage B)

Lieblingsszene zeichnen

Die Schüler zeichnen ihre Lieblingsszene aus dem Stück. Anschließend stellen sie sich gegenseitig ihre Bilder vor. Dabei kann durch verschiedene Fragen die Gesprächsrunde in Gang gebracht werden.

Fragen:

- Wer ist in der Szene zu sehen?
- Warum habe ich mich für diese Szene entschieden?
- Ist die Szene eher am Anfang/in der Mitte/am Ende der Geschichte?

Brief an sich selbst

Alle Schüler erhalten vom Spielleiter je ein liniertes Blatt, einen Stift und ein Kuvert mit einer Briefmarke. Zuerst schreibt jeder seinen Namen und seine Anschrift auf den Briefumschlag. Dann machen sich die Schüler Gedanken zu den Fragen: *Wobei könnte ich gerade Hilfe gebrauchen?* sowie *Wer könnte mir dabei helfen?* und beantworten sie in dem Brief an sich selbst. Am Ende sammelt der Spielleiter die fertigen Briefe in den Kuverts ein und schickt sie nach etwa ein bis zwei Wochen zu.

Hinweis: Hilfestellung kann erforderlich sein, ggf. müssen vorher Beispiele an der Tafel zusammengetragen werden

Zu seiner Meinung stehen

Zuerst bekommt jeder einen Zettel und einen Stift. Aufgabe ist es, zu einem vorgegebenen Thema seine Meinung aufzuschreiben. Für das Spiel stellen sich die Mitspieler im Kreis auf. Der Spielleiter geht als erster in die Mitte und trägt seine Meinung zum ersten Thema vor. Die Mitspieler nehmen nun im ursprünglichen Sinn des Wortes einen Standpunkt ein, d.h. sie gehen auf den Spieler zu, wenn sie ihm zustimmen oder gehen einige Schritte zurück, wenn sie seine Meinung ablehnen. Je nachdem, wie stark die Zustimmung bzw. Ablehnung ist, desto näher bzw. weiter gehen sie an den Spieler in der Mitte heran oder weg. Sobald jeder seine Position gefunden hat, kann einer nach dem anderen begründen, wieso er sich an diese Stelle bewegt hat. Anschließend geht der nächste Spieler im Kreis in die Mitte und trägt seine Meinung zum nächsten Thema vor.

Meinungen:

- Dass Walter von einem Menschen gespielt wurde, hat ihn von den anderen Charakteren abgegrenzt.
- Ich fand es langweilig, dass das Bühnenbild nur aus Betonklötzen bestand.
- Walter gab es nur in Lisas Vorstellung.
- Es war unfair von Walter, heimlich auf den Notfallknopf zu drücken, ohne Lisa Bescheid zu sagen.
- Ich hätte mir einen anderen Schluss für das Stück gewünscht.
- Ohne Walter hätte Lisa es nicht geschafft, ihr Leben positiv zu verändern.
- Auch ich brauche manchmal Hilfe.
- ...

Vor- und
Nachbereitung

Material
Papierbögen

Material
Papier, Stifte,
Briefumschläge,
Briefmarken

3. Spiele

Glück und Wunsch

Glücksbild

Der Spielleiter teilt an alle Schüler Papier und Stifte aus. Nun soll jeder zum Thema: „Was bedeutet Glück für mich“ ein Bild zeichnen. Nach der Malphase folgt eine Diskussion.

Ballonkreis

Die Gruppe stellt sich in einem Kreis auf. Alle fassen sich an die Hände. Der Spielleiter wirft einen mit „Glück“ beschrifteten Ballon in die Mitte. Ziel ist es, den Ballon bzw. das Glück in der Luft zu halten. Wichtig ist der achtsame Umgang miteinander, damit keiner verletzt wird. Als Schwierigkeitssteigerung können durch den Spielleiter noch weitere Ballons in den Kreis geworfen werden.



Ein Lächeln zaubern

Alle Schüler bekommen je einen Stift und einen Zettel. Darauf soll die Antwort auf die Frage: *Womit kannst du bei deiner Mutter/Vater/anderen Personen ein Lächeln in das Gesicht zaubern?* geschrieben werden. Danach werden die Zettel vom Spielleiter eingesammelt. Als Hausaufgabe sollen die Kinder ihre Antworten in die Tat umsetzen und ausprobieren, ob es funktioniert. In der nächsten Stunde zieht jeder Schüler einen Zettel und fragt, wem dieser gehört und ob es funktioniert hat. Danach kann in einer Gesprächsrunde diskutiert werden, ob man Glück beeinflussen kann.

Sich der Angst stellen

Die Angstmonster

Alle Schüler bekommen ein Blatt Papier, auf das ein Strichmännchen gezeichnet wird (Das bist du!). Nun werden kleine Angstmonster, in denen steht, wovor man Angst hat, hinzugemalt. Mit einem Freund oder einer Freundin tauschen sie sich über die Ergebnisse aus. Im Anschluss wird versucht, Antworten auf die Fragen: *Was kann man dagegen tun? und Kann euch jemand dabei helfen?* zu finden.

Spalierlauf

Die Spieler bilden zwei Reihen, die sich gegenüberstehen. Alle strecken ihr Hände nach vorne, ohne die Hände des Gegenübers zu berühren. Nun rennt einer durch den Gang. Die anderen müssen im richtigen Moment ihre Arme heben. Eine sicherere Alternative ist, wenn die Spieler Papierblätter in den Händen halten, die sie rechtzeitig hochheben müssen.

Vor- und Nachbereitung

Material
Papier und Buntstifte für jeden

Material
beschriftete Ballons

Material
Zettel und Stifte

Material
Papier und Stift

Wer bin ich? Eigen- und Fremdwahrnehmung

Gemeinsames vs. Gegenteiliges

Die Schüler laufen zur Musik durch den Raum. Wenn diese stoppt, suchen sich Paare, die etwas Gemeinsames verbindet. In der zweiten Runde werden Paare, die sich in etwas unterscheiden, gebildet.

Stichworte:

Geschlecht, Haarfarbe, Anfangsbuchstabe des Namens, Größe, Haarlänge, Farbe der Kleidung...

Stimmt's oder stimmt's nicht

Jeder Spieler schreibt zwei Eigenschaften oder Aussagen über sich auf ein Blatt Papier, bei der nur eine auf ihn zutrifft. Das Blatt wird nun von dem Spielleiter auf den Rücken des jeweiligen Spielers geklebt. Zur Musik laufen die Spieler durch den Raum und lesen sich die Eigenschaften der anderen durch. Nun setzen sie hinter die Eigenschaft ein Kreuz, bei der sie denken, dass sie auf den Spieler zutrifft. Wenn alle Kreuze verteilt sind, werden die Blätter vom Rücken abgenommen. Nun erklärt jeder, welche Aussage wahr und welche falsch ist und kommentiert die Einschätzung der anderen Teilnehmer.

Kommunikation

Der gordische Knoten

Alle Mitspieler bilden einen Kreis. Nun schließen sie ihre Augen und strecken die Hände zur Mitte. Auf Signal des Spielleiters fassen die Spieler nach anderen Händen. Jetzt können alle ihre Augen öffnen und prüfen, ob niemand die Hände der gleichen Person gegriffen hat. Die Aufgabe besteht darin, den Knoten zu entwirren, ohne die Hände zu lösen. In einer zweiten Runde können die Bedingungen erschwert werden, indem man versucht, den Knoten zu lösen ohne dabei zu sprechen.

Wenn Schwierigkeiten beim Verknoten auftreten, dann tritt der Spielleiter in die Mitte des Kreises und ordnet direkt die Hände zu.

Vertrauen/Verantwortung

Sich fallen lassen

Die Gruppe bildet einen engen Kreis, Schulter an Schulter und mit einem festen Stand. Ein Mitspieler steht in der Mitte dieses Kreises und lässt sich mit angespanntem Körper in eine beliebige Richtung fallen. Von der Gruppe wird er wie ein Pendel weiterbewegt. Danach kann freiwillig gewechselt werden.

Blinde Raumschifffahrer

Die Gruppe bildet mehrere Schlangen von zwei bis fünf Schülern. Alle halten sich an den Schultern des Vordermanns fest und schließen die Augen. Nur der letzte Spieler hat die Augen geöffnet. Er lenkt das Raumschiff, indem er durch leichten Schulterdruck die Richtung vorgibt. Durch die Intensität kann der Kurvenradius variiert werden. Das gleichzeitige Klopfen auf beide Schultern bedeutet Stopp! Nach ein paar Minuten wird gewechselt. Wichtig ist, dass bei dem Spiel nicht geredet wird. Das Ziel ist es, die anderen Raumschiffe nicht zu berühren oder irgendwo zu kollidieren.

Vor- und
Nachbereitung

Material
Musik

Material
Klebezettel & Stifte
Musik

Freundschaft

Beste Freunde

Die Spieler schreiben einen Brief an ihren Freund oder Freundin, in dem stehen soll: *Was du an ihm bzw. ihr magst*. Wer keinen besten Freund hat, schreibt, wie er sich ihn vorstellt oder wünscht. Jeder soll für sich entscheiden, ob er den Brief dem besten Freund übergibt oder nicht.

Danach kann Bezug zum Stück genommen werden. Hat Lisa Freunde? Was hat sich durch die neue Freundschaft für Lisa verändert? Was macht einen guten Freund aus?

Wie können wir zusammen arbeiten? Teamspiele

Zelt

Alle Spieler bilden einen Kreis und halten sich an den Händen. Jeder zweite lässt sich langsam nach hinten fallen, während sich die anderen nach vorne bewegen. Dabei bleiben die Füße fest am Boden. Die Gruppe stützt sich nun gegenseitig. Danach können die Richtungen gewechselt werden. Dies geschieht nach einigen Malen auch ohne Ankündigung, sodass die Gruppe eine eigene Dynamik entwickelt.

Ballonlauf

Es werden gleich große Gruppen gebildet, die sich nacheinander als Schlange aufstellen. Zwischen alle Mitspieler werden Luftballons geklemmt. Nun bewegen sich die Gruppen durch den Raum, ohne dass die Luftballons herunterfallen. Um den Schwierigkeitsgrad zu erhöhen, können Hindernisse, wie Tische und Stühle, im Raum verteilt werden.

Zeitungsrennen

Bei diesem Spiel werden gleich große Teams (4-6 Spieler) gebildet sowie eine Start- und Ziellinie bestimmt. Nun bekommt jeder Mitspieler zwei Zeitungsseiten, auf die er beim Vorwärtsgang treten muss. Nacheinander versuchen nun die Mitspieler so schnell wie möglich, nur mit Hilfe der Zeitungen, ins Ziel zu kommen. Doch erst wenn der erste die Ziellinie erreicht hat, darf der nächste starten. Wer die Zeitung verfehlt oder zerreißt, muss noch einmal von vorn beginnen. Gewinner ist das schnellste Team.

Stangenbalance

Es werden zwei bis drei Gruppen gebildet, die sich in einer Reihe aufstellen. Jeder Mitspieler winkelt die Arme an und streckt den Zeigefinger aus. Nun wird eine ca. 2 m lange Holzstange (z.B. Zollstock) auf die Finger einer Gruppe gelegt. Das Ziel ist es, die Stange zuerst gemeinsam und vorsichtig auf den Boden zu legen. Dabei darf kein Finger den Kontakt zur Stange verlieren, ansonsten scheidet der Spieler aus oder die Gruppe muss von vorne anfangen.

Vor- und
Nachbereitung

Material
Papier & Stifte

Material
Luftballons

Material
pro Spieler
zwei Zeitungsseiten

Material
Zwei Zollstöcke

Perspektivwechsel

Ich aus einer anderen Perspektive

Jeder Mitspieler sucht sich einen Gegenstand bzw. Haustier, mit dem er viel unternimmt oder umgeht. Nun überlegt er, was dieser Gegenstand/Haustier über ihn erzählen könnte und schreibt es auf. Zum Beispiel: „Meine Katze hat mir gesagt, dass sie gern von mir gestreichelt wird. Es nervt sie aber, wenn ich sie festhalten will und sie das gar nicht will. Worüber sie sich am meisten ärgert, ist, dass...“.

Die Beiträge werden eingesammelt und nacheinander vorgetragen. Jetzt wird versucht, die Vorträge den jeweiligen Mitspielern zuzuordnen.

Ballon an einen Außerirdischen

Die Schüler*innen schicken ihre Empfehlungen für das Theaterstück mit einem Ballon an einen „Außerirdischen“ oder an den Finder. Sie schreiben dazu auf, was ihnen gefallen bzw. nicht gefallen hat. Danach werden die Zettel an einen oder mehrere Heliumluftballons geknotet und in die Luft gelassen.

Vor- und
Nachbereitung

Material
Papier & Stifte

Material
Papier, Stifte &
Heliumballons

4. Offene Fragen, die thematisiert werden können

Mobbing

In dem Stück wird suggeriert, dass die Probleme des Mobbingopfers durch die Veränderungen der Persönlichkeit und des Verhaltens verschwinden.

Stimmt das? Gehört nicht mehr dazu? Muss nicht auch das Umfeld gewillt sein, etwas an der Situation zu ändern?

Fragen, die bei Schülern auftraten

Warum stecken die Eltern in den Kissen fest?

Warum kamen die Eltern immer angeflogen?

Warum hat Walter das Tagebuch gelesen?

Wer hat den roten Knopf gedrückt? Wann? Warum?

Warum hat Walter Lisa den roten Knopf gegeben?

Weiterführende Internetseiten

www.spielefuerviele.de
www.gruppenspiele-hits.de
www.praxis-jugendarbeit.de
www.impro-theater.de
www.labbe.de/spielotti/

Impressum

Material zur Inszenierung

*Zusammenstellung: Luise Bauch, Johanna Köllner, Pauline Ludwig
(Studierende der Universität Erfurt)*

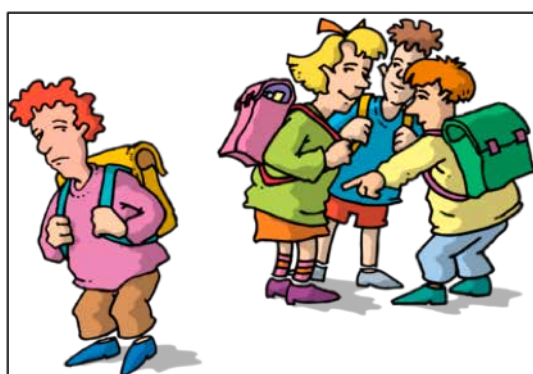
Redaktion: Susanne Koschig • Spielzeit 2016/2017 • Theater Waidspeicher e.V.

Intendantin: Sibylle Tröster • Domplatz 18 • 99084 Erfurt • Telefon: 0361 5982916

Telefax: 0361 6430900 • E-Mail: medien@waidspeicher.de • www.waidspeicher.de

Anlage A

Über das Stück und Szenen des Stücks sprechen



Schreibe einen Rap zum Theaterstück!
Schreibe mindestens drei Zeilen.
Sie müssen sich nicht zwingend reimen.
Beginne mit dem vorgegebenen Satz!

Die Lisa, die ist wirklich

Schreibe einen Rap zum Theaterstück!
Schreibe mindestens drei Zeilen.
Sie müssen sich nicht zwingend reimen.
Beginne mit dem vorgegebenen Satz!

Den Walter find' ich

Schreibe einen Rap zum Theaterstück!
Schreibe mindestens drei Zeilen.
Sie müssen sich nicht zwingend reimen.
Beginne mit dem vorgegebenen Satz!

Die Eltern find' ich

Was würdest du gerne ändern?

Wer könnte dir helfen?

Was würdest du gerne ändern?

Wer könnte dir helfen?

Was würdest du gerne ändern?

Wer könnte dir helfen?
