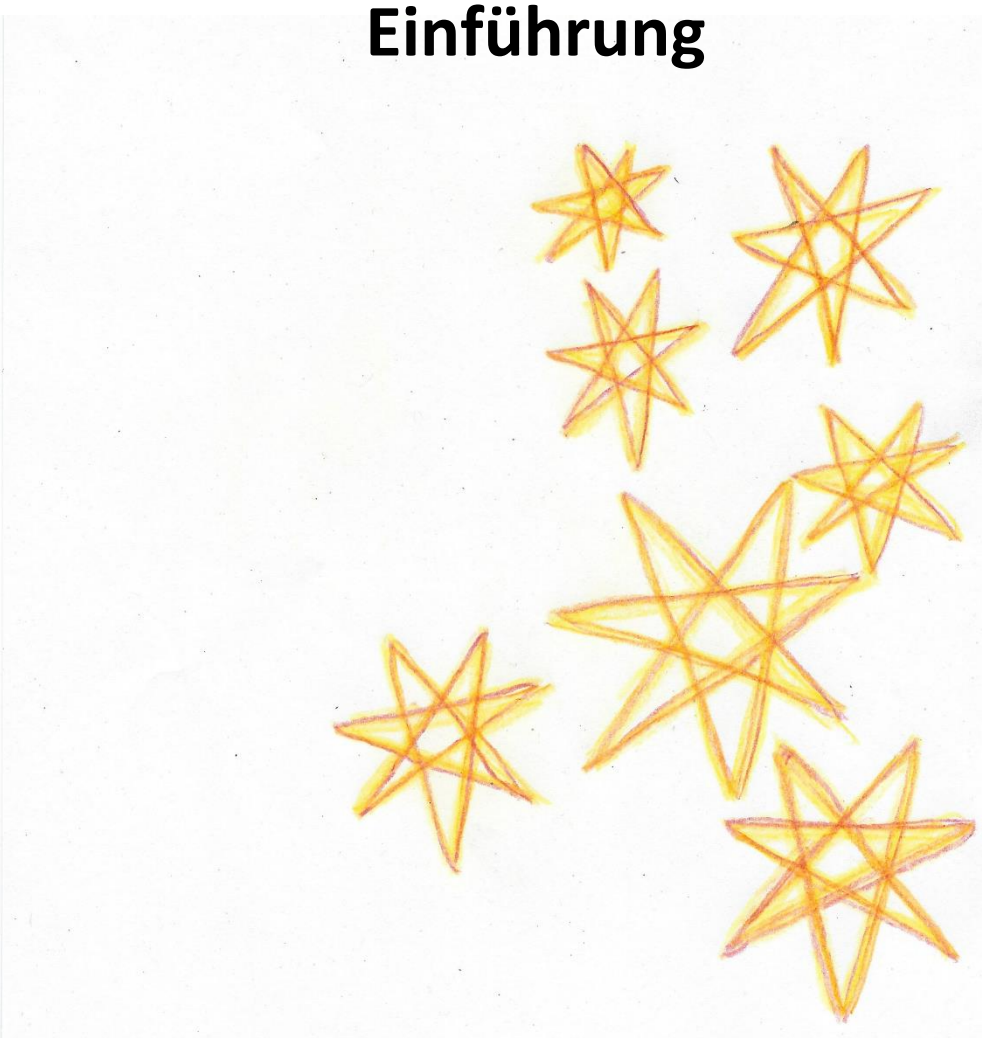
Vom Spielmärchen zum Märchenspiel

Monika Kohler

Kindertheater aus dem freien Rollenspiel entwickeln
Heft 1

Einführung



Sterntaler

als Beispiel für eine Bearbeitung im freien Rollenspiel

Vom Spielmärchen zum Märchenspiel

Kindertheater aus dem freien Rollenspiel entwickeln

Inhaltsverzeichnis 1: Einführung

Einführung 4

Vorwort 4

Das Konzept: Vom Spielmärchen zum Märchenspiel 4

„Kinder brauchen Märchen“ (nach Bruno Bettelheim) 4

Märchen spielen 5

Die Aufgaben des Spielleiters 5

Die Organisation 6

Zusammenarbeit mit den Eltern 9

Die drei Phasen – ein neues Theaterstück entsteht 10

Erste Phase: Das freie Rollenspiel 10

Der Stundenaufbau 10

Folgende Arbeitsformen und mehr können Sie verwenden 11

Vorübungen 12

Die Märchenerzählung und das freie Rollenspiel 12

Lernen in der Gruppe 12

Alle Spiele sind Angebote 12

Das Probehandeln 12

Regeln für das freie Rollenspiel 14

Theater- Kampfregeln: 15

Kampf-Spiele: 15

Zweite Phase: Vom Spielen zum Vorspielen 16

Die Rollenwahl 16

Das Darstellen 17

Das Märchen als dramatisierte Textbearbeitung 17

Zusammenarbeit mit anderen musischen Gruppen 17

Die Verlaufsskizze 18

Dritte Phase: Die Aufführungen 19

Die Vorbereitungs-Routine 19

Die Zeremonie 20

Die Aufführung 20

Premierenfeier, Nachbereitung: 20

~~~~~~

Sterntaler als Beispiel für eine Bearbeitung im freien Rollenspiel

Inhaltsverzeichnis 2: Die Sterntaler 21

Hinweise zur Benutzung dieser Publikation

Alle angebotenen Inhalte dürfen für den eigenen Unterricht beliebig oft genutzt und kopiert werden.

Die Weitergabe von Heft 1, “Vom Spielmärchen zum Märchenspiel” an Kolleg*innen ist mit Namen der Autorin erwünscht. Veränderungen, also Streichungen und Ergänzungen, sind bei der Weitergabe mit Nennung der Bearbeiter*in erlaubt.

Die Autorin freut sich über Rückmeldungen der neuen Ideen.

Erstmals erschienen im Mai 2019.

Autorin: Monika Kohler, Bergstraße 12, 87733 Markt Rettenbach
Impressum: https://www.theaterspielen-mit-kindern.de/impressum.html
~~~~~~

Vom Spielmärchen zum Märchenspiel

Kindertheater aus dem freien Rollenspiel entwickeln

Einführung

Vorwort

Wir spielen ein Märchen. Wer spielt mit?

Bunte Flyer mit dieser Einladung hängen in den Gängen der Schule, wenn eine neue Theater- AG beginnt. Doch in diesem Buch werden nicht die Kinder zusammengetrommelt, sondern Sie: die Lehrer, Sozialarbeiter, Kindertherapeuten, Musiklehrer und Theaterpädagogen, die sich ein kreatives künstlerisches **Arbeiten mit Kindern zwischen sieben und zwölf Jahren in einer altersgemischten Gruppe** vorstellen können und die ein Kindertheater- Projekt erproben wollen, das über einige Monate läuft.

Bestens untergebracht ist das Märchenspieltheater innerhalb einer Schule mit **Ganztags- oder Mittagsbetreuung, als kreative Ergänzung des zielorientierten Vormittags- Unterrichts.** Auch innerhalb einer städtischen Institution, einer Musikschule, eines Kulturvereins oder einer Stadtteilinitiative lässt sich das Märchenspieltheater bestens verwirklichen, wenn die Institution bereit ist, die nötigen Voraussetzungen zu schaffen.

Das Konzept: Vom Spielmärchen zum Märchenspiel

„Kinder brauchen Märchen“ (nach Bruno Bettelheim)

Märchen sind international und taugen von Natur aus zur Integration von Kindern mit und ohne Migrationshintergrund. Die facettenreichen Märchenstoffe bieten viele Aspekte, die auf die konkreten, gegenwärtigen kindlichen Situationen beziehbar sind. In den Übungseinheiten schlage ich Ihnen Spiele und Übungen vor, deren Motive zu den Märchen passen und die Kinder und ihre Entwicklung betreffen.

Zu Beginn eines jeden Märchens steht eine Not. Im Lauf der Erzählung wendet sie sich zum Guten. Märchen wirken dabei als gefahrlose Hausmittel bei der Entwicklung und auch bei Störungen und Verletzungen der kindlichen Seele. Ich vermeide die offene Konfrontation der Kinder mit ihren Problemen ganz bewusst und rege an, dass die Kinder sie in die Märchenwelt projizieren.

Alle Kinder mit ihren Begabungen und Begrenzungen, die sich vom Theaterangebot im organisierten Rahmen einer Institution angesprochen fühlen, sind zur Mitwirkung eingeladen und können ihre Fähigkeiten einbringen. Handicaps sind keine Hindernisse, sondern Bereicherung. Was ich vermeide: Die Jahrgangsklasse als Theatergruppe! Theaterspiel für Kinder darf kein Leistungsvergleich sein! Die jungen Spieler sollen sich gegenseitig in ihrer Entwicklung unterstützen und eine gute Selbsteinschätzung erlangen. Jedes mitwirkende Kind soll eine Rolle für sich finden!

Märchen spielen

Manchmal stelle ich es den Kindern in seiner literarischen Gestalt vor, zum Beispiel beim „Königssohn, der sich vor nichts fürchtet“, denn zwischen Königssohn und Riese besteht schon eine dramatische Spannung. Manchmal bearbeite ich es als **„Theatermärchen“** um eine dramatische Spannung zu erzeugen, zum Beispiel bei „Sterntaler“.

Aus dem Märchen entwickle ich Stundenbilder mit eine **Szenenvorlage für die Spielleiter*innen,** nach der sie mit den Theaterkindern das Märchen Stück für Stück im freien Rollenspiel erarbeiten können. In der zweiten Phase: „Vom Spielen zum Vorspielen“ bekommen auch die Kinder die Szenenvorlage in die Hand. Eine vereinfachte Form für Leseanfänger oder Kinder, die nicht gut lesen können, liegt bereit.

Mit Hilfe der Szenenvorlage baue ich die Theaterstunden mit Übungen und passenden Spielen auf und füge **ergänzende Materialien** bei: Rollenkarten, Szenenüberschriften, Bastelanleitungen, Liedblätter, Rätsel, Ausschneidebögen und anderes.

Die Materialien für die Kinder finden ihren Platz nach und nach in einer Sammelmappe, im **„Kinderheft**“, mit dem sie selbständig arbeiten können und ihre schriftlichen Unterlagen und eigene Bilder und Skizzen aufbewahren.

In der dritten Phase präsentieren die Kinder „ihr“ Theaterstück, das Märchen, das sie in der ersten Phase im freien Rollenspiel mit ihren Fantasien ausgeschmückt haben, in der zweiten Phase gestrafft und an den Zuschauer gewendet geübt haben und nun sich und ihr Werk fröhlich und selbstsicher zeigen.

Die Aufgaben des Spielleiters

Wie Sie bei der Lektüre bisher schon gemerkt haben, sollten Sie als Spielleiter ein Tausendsassa sein: Lehrer, Geschichtensammler, Schriftsteller, Regisseur, Dramaturg, Bühnenbildner, Handwerker, Kindertherapeut, Organisator, aber vor allem ein aufmerksamer, verlässlicher Freund der Kinder.

Da in die Theatergruppe lauter Kinder kommen, die etwas darstellen wollen, müssen Sie oft in Ihre „Trickkiste“ greifen, dass jedes Kind auch zur Geltung kommt:

Zusehen können und „moralinfrei“ eingreifen, wenn es nötig wird! Die kindlichen Äußerungen wahrnehmen, nachfragen und einbeziehen ins Geschehen! Jedes Kind in seiner Art achten und fördern, denn es hat einen Grund, warum es Theater spielen will; wach sein -auch in kritischen Situationen einen guten Ausgang vor Augen haben: Das sind "Eigenschaften", die Sie als Spielleiter hervorkehren sollten.

Optimal wäre, wenn zwei Spielleiter die Gruppe leiten würden: der aktive Animateur und der passive Ideensammler und Beobachter, die ihre Rollen abwechselnd einnehmen. Leider sind aus Kostengründen sehr selten zwei Spielleiter am Werk! So müssen Sie oft beide Seiten hervorkehren und zu energetischen Hochleistungen bereit sein. Ihre Aufgabe als Spiele-Organisator und Konflikt-Löser ändert sich am Schluss der Probenarbeit: Jetzt erst sind Sie der Theater – Spielleiter.

Was in dieser Aufzählung der Fähigkeiten wie eine selbst verordnete Überforderung klingt, hat sich bei mir im Alltag als innerer Reichtum, spannendes Spiel, sinnstiftendes Arbeiten erwiesen.

Maßstab für meine Inszenierungen war mir: Sie müssen so einfach sein, dass eine Gruppe Kinder zwischen sechs und acht Jahren sie ohne Anleitung nachspielen kann.

Grenzen: Verletzen Sie nicht die Würde des Kindes!

Der Zeitdruck, die vielfältigen Anforderungen, die herausfordernden Verhaltensweisen der immer gleichen Kinder bringen Sie vielleicht nervlich an den Rand. Trotzdem: Niedermachen gilt nicht! Die Kinder verstehen, wenn ab und zu Ihre Nerven durchgehen. Wenn Sie sich dafür entschuldigen, schlägt Ihnen eine Welle von Verständnis und Zuneigung entgegen. Besprechen Sie mit den Kindern einen Verhaltenskodex, notfalls mit Sanktionen.

Überfordern Sie kein Kind emotional!

Fordern Sie keinen Ausdruck von ihm, den es nicht verkraftet! Die Kinder präsentieren ihre Rolle durch Symbole (König – Krone, Diener – Livree). Bemühen Sie sich in dieser Altersstufe nicht um „Ausdruckstiefe“, lassen Sie den Henker ruhig glücklich lächeln! Die Spielführer im Stück und die Träger von Emotionen finden sich von selbst.

Die Organisation

Geeignete Räumlichkeiten für die Probenzeit:

Die Räumlichkeiten zum Spielen und Proben sollten weder zu groß noch zu klein sein. Turnhallen reizen die Kinder zu sehr zur Bewegung und sind wegen der Akustik ungünstig. Als Übungsraum für die Theatergruppe benötigen Sie einen Mehrzweckraum mit schallschluckendem Boden und wenig beweglicher Möblierung (Musiksaal, Vortragssaal). Im Übungsraum steht für Kinder, die eine Übung nicht mitmachen wollen, eine kleine Rückzugsmöglichkeit zur Verfügung: ein Tisch mit Decke darüber, eine Zimmerecke mit Polster. Klassenzimmer, Gänge oder Nebenräume sind als Übungsräume für die Kleingruppen geeignet, wenn sie nebeneinander liegen. Spätestens nach der Rollenwahl sollten Sie im Theatersaal auf der Bühne proben.

Damit der Theatersaal für andere Gruppen zugänglich bleibt, brauchen Sie Schränke oder einen Nebenraum mit Regalen, der nicht zu weit entfernt vom Theatersaal ist. Treffen Sie mit dem Schulleiter und den anderen Raumnutzern genaue Absprachen und hängen Sie einen Nutzungsplan mit Chefstempel an die Tür.

Requisiten und Spielmaterial

Hutmasken

In den letzten Jahren bin ich dazu übergegangen, nur noch Hüte als Masken zu verwenden, denn die Halb- oder Vollmasken im Gesicht beeinträchtigen die freie Atmung und das Gesichtsfeld und führen die Kinder sogar manchmal in Trance. Für diese Hutmasken aller Art verwende ich zum Proben einfache Din A 4 Fotokartons, die längs gefaltet werden. Werden die Schablonen an die Faltkante gelegt und so der Karton ausgeschnitten, haben die Kinder im Nu ihre Kopfmaske, die sie weiterentwickeln und bemalen oder bekleben können. Zu den Aufführungen gibt es dann größere Ausführungen in Wellpappe. Die Anregungen dazu habe ich aus Karol Kretschmar, Papierbasteln / Hüte und Masken, München 2000 bekommen.

Requisitenkoffer und Klamottenkoffer

Viel Zeit zum Umziehen während des Theaterstückes haben die Kinder nicht. Darum haben alle Kinder, welche die Rollen wechseln müssen, eine meist einfarbige Grundkleidung ohne Aufdrucke und die dazugehörigen Accessoires. Diese Accessoires holen sich die Kinder aus dem Requisitenkoffer und dem Klamottenkoffer. Was sie von zu Hause beisteuern, wird mit Namen versehen. Wer etwas entleiht, bringt es nach der Stunde zurück und legt es so in die Koffer, wie er es vorgefunden hat! Der Inhalt des Requisitenkoffers: 30 Tücher in verschiedenen Farben, Omas Gardinen und Vorhänge, Perlenketten, Wäscheklammern, Sicherheitsnadeln (auf Verlangen, mit Kontrolle), Spiegel, Schnur, Halbmasken, Jonglier-Bälle, Chiffontücher, Hüpfseile, Schüsselsatz, Mäppchen mit CDs für die Einstimmungen und was zum Umfunktionieren in eine Requisite tauglich erscheint. Im Klamottenkoffer werden Hüte, alte Kleider, Kronen, Perücken, Gürtel, Bänder und Faschingskostüme gesammelt.

Der Bastelkoffer

Alte Zeitungen, Tesafilm, Holzleim, Pastellkreiden, Malpapier, dünne farbige Pappe, Wellpappe, Papierstreifen für Beschriftungen und Überschriften, dicke Stifte, Scheren, Pinnwandnägel, doppelseitiges Klebeband, Krepp- Klebeband stehen den Kindern beim Ankommen zur Verfügung. Für die Hutmasken legen sie die entsprechenden Schablonen- Arbeitsblätter bereit, für die Bastelabende bereiten Sie gezieltes Material vor.

Die Kisten für die Kleingruppen

Sie werden nach der Rollenwahl in der zweiten Phase gefüllt. Jede Kleingruppe bewahrt ihre Requisiten in einer beschrifteten Kiste auf (Bananenkarton, Obststeige), die immer am gleichen Platz steht und von einem „Inspizienten“ aus der Gruppe betreut wird. Zum Beispiel die Diener im Schloss: Perücken, Silbertabletts, Gläser, Tücher oder die Affengruppe im Zirkus: Sonnenbrillen, Bälle, Seile

Bühne und Theatertechniken:

Einige Bereiche beim Theaterspielen sind nur durch exakte Lenkung und Disziplin zu bewältigen: Einschübe von **Schattenspiel** oder **Schwarzem Theater**, bestimmte **Videoszenen** oder **Figurenspiel** und **Maskentheater**. Schattenspiele sind wirksame Illustrierungen für Erzählteile. Das Schwarze Theater bringt viel Glanz und Überraschung auf die Bühne, ist aber in dieser Altersgruppe nicht leicht zu verstehen. Sowohl Schattenspiel als auch Schwarzes Theater sind eindimensional, flächig. Die Zauberszenen, die damit besonders gut zur Wirkung kommen, sind nur verständlich, wenn die Kinder sie vorher im personalen Spiel erarbeitet haben und dann in die Regeln des Schwarzen Theaters eingeführt werden. Eine Einführung ins Schattenspiel gelingt am besten bei Sonnenschein: Spannen Sie ein Leintuch auf eine Wäscheleine und lassen Sie die Kinder damit spielen. Beim Maskenspiel ist ganz besondere Vorsicht geboten, denn unter der Maske werden das Gesichtsfeld und der Atem eingeschränkt und die Kinder geraten dabei leicht in Trancezustände. In dieser Altersgruppe sind Vollmasken tabu! Nase und Mund müssen frei bleiben! Die Maskenträger brauchen gut sehende Begleiter! Setzen Sie alle Effekte wie Nebel oder Stroboskop und die beschriebenen Techniken sparsamst ein!

Bühne und Inszenierung:
Nicht alle Gebäude haben die gleichen Bühnenmöglichkeiten. Manche Schulen und Gemeinden verfügen über einen Theatersaal, manche haben bewegliche Bühnenelemente, manche haben nichts. „Der Königssohn, der sich vor nichts fürchtet“ ist ein Theaterstück, das Sie auf dem blanken Boden einer Turnhalle spielen können. Ein buntes Schwungtuch, zwei Schülertische und zwei Stühle als Auf- und Abstiegshilfe reichen als Bühne.

„Vasilisa“ ist ein Zaubermärchen, das auf eine Guckkastenbühne oder auf ein Podest mit beweglichen Wänden passt. Ich empfehle eine Schwarzlichtausrüstung dazu, Grundierung und Farben zum Bemalen von Styroportafeln. Näheres dazu im Kinderheft „Vasilisa die Weise“. Die Verbindungstreppe zum Publikum sorgt dafür, dass Vasilisa nicht nur die Puppe füttert, sondern mit ihren langen Spaghetti-Nudeln auch die Zuschauer beglücken kann und dass die drei Reiter mit ihren langen Folien - Schleppen den ganzen Saal für ihren Einzug nutzen können.

Da die Kinder beim Theater spielen mehr mit dem Körper lernen als mit dem Kopf, ist es für sie wichtig, beim Trainieren ihre Standpunkte und ihre Wege zu kennen. Erleichtern Sie das gezielte Üben indem Sie die Bühne sechs Wochen vor den Aufführungen aufbauen und benutzen dürfen. Da eine Halle für sechs bis acht Wochen selten für die anderen Nutzer gesperrt werden kann, mahnen Sie nochmals bei den Verantwortlichen an, dass die anderen Übungsleiter und Kollegen die eingeschränkte Nutzung akzeptieren und den Theaterraum nur mit erhöhter Aufsichtspflicht nutzen können. Sie müssen nun gewährleisten, dass niemand Ihre Aufbauten zerstört.

Legen Sie den Standplatz für die Kulissen fest und markieren Sie die Standpunkte und Laufwege der Kinder auf den Bühnenelementen mit farbigen Kreiden oder Klebebändern.

Verdunkelung:
Verfügt der Raum über keine Verdunkelung und kann der Bürgermeister kein Geld locker machen, kaufen Sie schwarze Silofolie im Baumarkt, Dachlatten, Polsterer-Nägel und Haken und fertigen mit Hilfe des Hausmeisters und einiger Eltern Rollos, die aber breiter als die Fenster sind.

Beleuchtung:
Die Scheinwerfer dürfen, wenn Sie welche benützen, nicht zu sehr blenden und wenn es keine LED-Scheinwerfer sind, nicht zu nahe stehen wegen der Hitzeentwicklung (im Sommer!). Günstig ist, wenn eine Deckenbeleuchtung mit Streulicht zum Dimmen vorhanden ist und auch die bunten Scheinwerfer einzeln gedimmt werden können. Bei Ebbe in der Kasse reichen auch Bauscheinwerfer mit Dimmern oder was Sie auf dem Dachboden mancher Schule finden: Tageslicht- und alte Diaprojektoren, deren starkes Licht mit Folien abgemildert wird und die als Teil des Bühnenbildes eingesetzt werden können. Vielleicht dürfen Sie zusätzlich einen Beamer benützen.

Sicherheit:
Denken Sie daran, dass bei Profibühnen strenge Sicherheitsbestimmungen einzuhalten sind. Diesen Standard wollen wir unseren Spielkindern auch gönnen: Kein Kabelsalat! Befestigen Sie die Kabel mit schwarzem Klebeband so am Boden, dass niemand darüber laufen muss. Keine Stolperfallen, sichere Bühnenränder, gut befestigte Bühnenplatten! Manche Stücke wirken auf dem einfachen Fußboden sowieso besser, wenn Sie aus dem Halbkreis spielen lassen!

Zusammenarbeit mit den Eltern

Die meisten Eltern wissen die freie Art dieser Arbeit zu schätzen. Beim telefonischen Kontakt zu den Familien geht es um Kostüme, Requisiten, Fehlzeiten - oder auch Probleme des Kindes. Über die Kinder kommen auch die Eltern miteinander in Kontakt. Auf Elternstammtischen erklären Sie ihnen die neuen Entwicklungen des Theaterstückes. Fragen Sie, wer Lust hat mitzuarbeiten, ob beim Nähen, Schreinern oder Beleuchten. Viele Eltern, sofern sie Zeit haben, unterstützen auf Anfrage die Gruppe auf vielfältige Weise. Sehr gerne träumen manche Eltern mit und begleiten freudig den Fortgang der Arbeit. Bei jeder Einladung wird betont, dass die Teilnahme nicht verpflichtend ist.

Für die Kostüme, die ja meistens nur Accessoires sind, brauchen die Eltern viel Erklärung, denn sie würden am liebsten ihre Kinder in Traummodelle stecken und nicht in eine praktische einfarbige Grundkleidung, die mit einem Griff in ein neues Kostüm verwandelt werden kann. Schließlich spielen die meisten Kinder in einem Stück zwei bis drei Rollen und Lücken durch Umziehen sollten nicht entstehen. Auch das Schminken ist, sehr zum Leidwesen der Mitwirkenden, beim kindlichen Theaterspiel unnötig.

Bei den Aufführungen sehen auch die Eltern, die sich eigentlich ein Ausstattungsstück alten Stils gewünscht hätten, dass selbst ihre Vierjährigen gespannt bis zum Ende die Darbietung der Geschwister verfolgen. Sie sind verblüfft, wenn der Königsthron aus der alten Sofadecke und dem Schülerstuhl auf dem Tisch offen aufgebaut wird und dann trotzdem majestätisch wirkt. Sie staunen auch, dass Märchen kein Kinderkram sind, sondern spannende Auseinandersetzungen im Hier und Jetzt.

Wenn es aber um das eigene Kind geht, sind manche Eltern sehr leicht zu enttäuschen. "Jetzt habe ich mir extra frei genommen", sagte ein beruflich sehr erfolgreicher Vater, "Und nun muss ich zusehen, wie meine Tochter Hund spielt und sonst nichts." Was hat seine Tochter Elfi getan? Sie wollte nicht die Prinzessin spielen, sondern hat mit Liebe und Hingabe das "Allerleirau" beschützt. Weder König noch Jäger konnten Allerleirau verletzen. Elfi hat also mit ihrem "Hundedasein" das ganze Theaterstück gelenkt! Dazu kann ich nur eine Erklärung versuchen: Elfi ist in der Klasse von den Buben sehr begehrt. Manch einer hat schon versucht, sie an sich zu reißen und zu küssen (zweite Klasse!!). Das hübsche Mädchen erlebt genau den inneren Zwiespalt des Allerleirau, das sich einerseits durch die Werbung geehrt fühlt, andererseits die ungestümen Annäherungen gar nicht will. Während sie nach außen hin also keine besondere "Hauptrolle" spielt, übt sie unbewusst ihre "inneren Hunde": Sie übt, sich gegen Übergriffe zu wehren.

Manchmal gelingt es, die Eltern davon zu überzeugen, dass auch ihr Kind eine Hauptrolle spielt: die Rolle, die es gerade braucht! Als Spielleiter können Sie beim Basteln oder auf einem Elternstammtisch diese Problematik ansprechen, aber nicht im Detail interpretieren. Bitten sie die Eltern, dass sie ihr Kind beim Spielen genau ansehen und annehmen, wie es spielt, statt vordergründig enttäuscht zu sein und an den eigenen Kinderstar- Vorstellungen zu kleben. Das freie Theater setzt die gängige Rangordnung mit Haupt- und Nebenrollen gänzlich außer Kraft! Es sind auch schon andere Eltern gekommen: "Was, unser Sohn spielt die „Hauptrolle“! Er kann doch gar nicht gut lesen (6.Klasse) und eigentlich stottert er. Wir haben ihn nicht wiedererkannt!"- Der Junge hatte die Rolle des Dummling übernommen, weil sonst niemand dazu bereit war.

Einschränkung:

In meiner Laufbahn sind aber trotz Elternabenden, persönlichen Gesprächen und Bastelabenden auch zahlreiche traurige Szenen zwischen Eltern und Kindern passiert. Manche Kinder dürfen, wenn sie schlechte Noten haben, nicht mehr mitspielen. Andere Eltern zeigen ihrem Kind, dass es ihrer Meinung nach „schlecht spielt“ und mischen sich ein. Manche schreiben für ihr Kind einen Text nieder und lassen ihn auswendig lernen. Auch der Umgang mit behinderten Kindern braucht viel Fingerspitzengefühl, damit die Eltern den Auftritt ihres Kindes nicht als „Zur-Schau-Stellung“ empfinden.

Manchen Eltern ist es einfach lieber, wenn ihr Kind steif wie ein Stockfisch seine Sätzchen herunterleiert. Sie sind verunsichert und begreifen nicht, was ihr Kind bei dieser Methode lernt und können die Darbietung ihres Kindes nicht genießen. Das müssen Sie ertragen und diesen Eltern empfehlen, dass sie entweder diese Entwicklungsmöglichkeit für ihr Kind achten und sich mit dieser Methode beschäftigen oder eine andere Nachmittagsbeschäftigung für ihr Kind aussuchen.

Die drei Phasen – ein neues Theaterstück entsteht

Das freie Rollenspiel – Vom Spielen zum Vorspielen – Die Aufführungen

Erste Phase: Das freie Rollenspiel

Der Stundenaufbau

Verstehen Sie den immer ähnlichen Stundenaufbau als Angebot, nicht als zwingend notwendig! Er kann Ihnen und Ihrer Spielschar zu einer guten Routine verhelfen. Wo er Sie aber einengt, gehen Sie Ihren eigenen Weg!

Schwerpunkt:

Beim freien Rollenspiel gibt es kein Stundenziel, wohl aber hat jede Stunde ihre Schwerpunkte, die Sie im Auge haben.

Material: Kopiervorlagen im Kinderheft werden mit K und Nummer bezeichnet. Die Klamotten- und Bastelkoffer werden bereitgehalten ohne dass sie jedes Mal erwähnt werden, ebenso die Rückzugsecke mit Tisch, Kissen und Decke (als Haus).

Überblick: Der Überblick hilft Ihnen, die Zeit einzuteilen, Schritte wegzulassen oder hinzuzufügen.

Ankommen:

Die Kinder sind müde vom Schulvormittag, haben ausgiebig gespeist, mussten ihre Hausaufgaben sauber erledigen, und kommen jetzt einzeln oder in Grüppchen in den Theaterraum. Das ist Ihre wichtigste Kennen-lern-Zeit. Richten Sie zur Stunde passendes Bastelmaterial her, sprechen Sie mit den Einzelnen, hören Sie zu. Sie erfahren hier, was die einzelnen Kinder beschäftigt und können deren Probleme ins Spielgeschehen unauffällig einbauen.

Einstimmen:

Die Theaterstunden werden gemeinsam begonnen, meist mit Bewegung im ganzen Raum, in der ganzen Gruppe oder einer rhythmischen Übung, die zum Abschnitt der Szenenvorlage passt.

Spielzeit:
Sie erarbeiten die Szenen und Inhalte der Stunde in verschiedenen Arbeitsformen: Der Kreis ist zum Erzählen und gemeinsamen Nachdenken geeignet, der Halbkreis für kleine Vorführungen. Partnerarbeit erleichtert das Kennenlernen der anderen Kinder und fördert das Sprachwissen. In Gruppenarbeit findet das freie Rollenspiel statt, aus dem das neue Theaterstück entsteht. Die soziale, sprachliche selbstbewusste Kompetenz und die kreative Auseinandersetzung mit den Inhalten stehen im Mittelpunkt.

Ausklang:
„Vorspielen" im Halbkreis oder Überdenken des sozialen Prozesses im Kreis fassen die Arbeitsergebnisse zusammen und führen die Kinder in ihre Realität zurück.

Ausblick:
Ein kleiner Hinweis soll die Kinder auf die nächste Theaterstunde neugierig machen.

Folgende Arbeitsformen und mehr können Sie verwenden

Bewegung im Raum:	Aufwärmen, Lockerung zwischendurch
Liegen oder Sitzen auf dem Boden:	Fantasiereise/Kopfkino/Imagination
Stehkreis:	Übung vorbereiten, direkte Anweisungen
Sitzkreis:	Gespräch, Erzählung, Impuls
Halbkreis:	Gelenktes Rollenspiel, freies zeitbegrenztes Vorspielen
Freies Rollenspiel:	Spielecken, umfunktionierte Gegenstände, freie Wahl der Kostüme und Requisiten, kindliches wertfreies Rollenspiel
Zeichnen/Malen/Basteln:	sich etwas bildlich vorstellen, eine lückenlose inhaltliche Reihenfolge einprägen, Requisiten vorbereiten

Vorübungen

Der Weg zum Märchentheater beginnt erst einmal mit Vorübungen zum Kennenlernen. Bereits in diesen Anfängen können Sie nach Spielmotiven arbeiten und prüfen, wie sie die Kinder ansprechen.

Die Märchenerzählung und das freie Rollenspiel

Nach einigen Stunden folgt die Märchenerzählung und mit ihr das freie Rollenspiel, die zentrale und wichtigste Arbeit in der ersten Phase. Nach ausgewählten Spielvorlagen bringen die Kinder ihr Verständnis, ihre Erfahrungen und ihr Alltagserleben ein. Das bietet ihnen bei der Umsetzung einen reichen Schatz an Nebenhandlungen, ohne die eine lebendige Dramatisierung der Märchenerzählung nur schwer gelingt. Die Theatertechniken stehen hier im Hintergrund.

Allmählich wird nicht nur der Verlauf des Märchens klar, sondern auch die innere Qualität. Die Kinder nehmen mit Unterstützung durch Ihre Spielanleitungen und Übungen im freien Rollenspiel Beziehung untereinander und zum Märchen auf.

Lernen in der Gruppe

Achten Sie dafür genau auf die Intensität, mit der die Kinder spielen und lassen Sie den Spielinteressen der Kinder Raum, damit sie ihre sozialer Fähigkeiten ohne Zeigefinger-im Probehandeln- entwickeln können. In dieser Phase stützen die heilenden Kräfte des Märchens im Hintergrund das Kind. Es steht im Mittelpunkt und kann im Spiel nichts falsch machen. Lassen Sie - mit oder ohne Rollenkarten- in Kleingruppen die Szenen aus dem Märchen spielen, mit wechselnder Sichtweise, mit wechselnden Mitspielern. Dabei können alle Gruppen die gleiche Szene üben oder jede Gruppe übt eine andere Szene, dass beim Vorspielen im Halbkreis eine Art Theaterstück entsteht. Die Kinder wechseln die Rollen und legen sich noch nicht fest. Sie spielen in alle Richtungen, in ihrer Sprache, in ihrem Tempo, in ihren Gesten und in ihrer Haltung. Noch interessieren sie sich nur für sich und ihre Spielgruppe.

Alle Spiele sind Angebote

Die Kinder können auch nein sagen und sich zurückziehen. Kinder, die in dieser Stunde den Wechsel der Rollen nicht verkraften oder keine Rolle für sich finden, dürfen aus einer **„Stillen Ecke“** (Tisch mit Decke drüber und ein paar Kissen) heraus auch zuschauen.

Wenn Sie dann von Kleingruppe zu Kleingruppe gehen und zuschauen, nehmen Sie das Kind, das sich so zurückzieht, an der Hand. Irgendeine Gruppe braucht den kleinen Verweigerer dringend, dass ihr Spiel weitergehen kann. In der Praxis hat sich immer wieder gezeigt, dass diese Kinder, wenn sie „gebraucht werden“, ohne Probleme mitgespielt haben.

Das Probehandeln

Regen Sie die Kinder an zum **Probehandeln**! Böse, hinterhältig und gemein sein macht ihnen besonderen Spaß (böse Schwester, Hexe, Stiefmutter, Räuber). Im Probehandeln können sie ihre Schattenseite lustvoll erleben. Sie können auch „Opfer“ spielen und sich aus der Opferrolle zum heimlichen Sieger und dann zur Siegerrolle durchringen (Sterntaler: Hund und Hundefänger). Sie können, um es in den Begriffen der Transaktionsanalyse zu sagen, „ihr Skript ändern“. Im unbewussten Raum bearbeiten sie ihre realen Erlebnisse und Schwierigkeiten und kein Erwachsener lüftet ihr Geheimnis. Die Zuschauer in den Vorstellungen erleben nur einen besonders engagierten, lebendigen Spieler, das Geheimnis des Kindes bleibt gewahrt, sogar vor ihm selbst.

Die Kinder dürfen die Szenen bis zur Unkenntlichkeit „zerspielen“. Wenn sie sich ganz vergessen und ganz andere Dinge proben, wird das registriert, aber nicht moniert! Vielleicht entwickelt sich eine Kontrast- Handlung für das Stück daraus oder eine Parallel-Handlung (Beispiel: die „Hundegeschichte“ in „Sterntaler“)? Vielleicht entwickelt sich aus dem „Blick von außen“ auf das Märchen eine Buffo-Rolle, ein Clown, ein Hund, eine Räuberbande (Beispiel: „Vasilisa“)? Solche „Nebenrollen“ erleichtern den Kindern das effektvolle Dramatisieren ihrer eigenen Probleme im geschützten unbewussten Raum und den Zuschauern die Akzeptanz dieser, im Vergleich zu „Fantasy – Geschichten“ angeblich altmodischen Erzählform. Die Dramatisierungen der jungen Spieler führen die Kinder in die facettenreiche Innenwelt der Märchen. Moderne Kinder und uralte Märchen finden zusammen im Kontakt miteinander.

Sie selbst bleiben beim Beobachten offen und entwickeln aus den Bedürfnissen der Kinder, die sie im Spiel erkennen, neue Rollen. Keine Angst! Zum Schluss kommt das Märchen wie blitzblank gereinigt aus den Händen der Kinder zutage!

Ihre Aufgabe beim Rollenspiel ist zuschauen, unterstützen, im Notfall lenken. Die Lenkung besteht manchmal im Mitspielen, im Ändern des Blickwinkels, niemals im Ausschluss eines Kindes. Nervt ein Kind die Mitspieler zum Beispiel dadurch, dass es „immer“ „alles“ „anders“ machen will, so kann es in einer Übungseinheit die Rolle “Immer- alles –anders“ spielen, zum Beispiel in der Rolle einer Meckerziege. Vielleicht wird daraus eine wesentliche Rolle im Stück, vielleicht ist sie schon in der nächsten Stunde nicht mehr interessant.

Für alle Rollenspiele gilt: **Wo Sie die Kinder hineinführen, führen Sie diese auch wieder heraus.** Leiten Sie die Kinder beim Stundenausklang an, ihre Rolle wieder abzulegen und in ihre Lebenswirklichkeit zurückzukehren. Damit Sie sich Ermahnungen und Hinweise sparen können, geben Sie den Kindern in ihre Spielecke die Regeln für das freie Rollenspiel mit:

Regeln für das freie Rollenspiel

- Wer etwas ausgeliehen hat, zum Beispiel einen Blumenstock als Garten oder ein Lineal als Messer, legt es wieder genau an den Platz zurück, wo er es geholt hat.
- Wer Möbel verrutscht hat, stellt sie am Ende wieder zurück.
- Wer etwas kaputt gemacht hat, meldet es dem Spielleiter.
- Wer etwas weggeworfen hat, hebt es wieder auf und nimmt es mit.
- Wer aus unseren Koffern etwas genommen hat, räumt es wieder zurück in die Koffer.
- Wer Konflikte nicht selbst austragen kann, kommt zur Spielleitung.
- Was ihr nicht dürft: In den Schubladen und unter den Tischen fremde Sachen nehmen; an fremde Tafeln malen ohne Erlaubnis; Türen zuhalten; auf Fensterbrettern am offenen Fenster sitzen; andere Kinder gefährden.

Um Grobheiten zwischen den Kindern zu vermeiden, üben Sie zwischendurch Theaterkämpfe und fassen die Regeln dazu auf einem Plakat zusammen. Dann müssen Sie keinen moralischen Vortrag halten, sondern nur auf das Plakat mit den Regeln zeigen:

Theater- Kampfregeln:

- Sucht euch einen Regieassistenten!
- Stets vom Publikum abgewendet schlagen oder treten, ohne den Partner zu berühren. Der Partner weicht aus und spielt, dass er geschlagen wird.
- Das „Opfer“ lenkt die Bewegung (schüttelt den Arm, der Täter hält ihn nur locker fest)
- Ohrfeige: Der Täter macht die Bewegung, das Opfer klatscht.
- Beim Faustkampf große Abstände einhalten!

Kampf-Spiele:

- Sucht euch einen Schiedsrichter!
- Beim Ringen den Gegner nur über der Gürtellinie anfassen!
- Ruft ein Gegner Stopp oder klopft dreimal auf den Rücken, endet der Kampf sofort.
- Wer beide Schultern zehn Sekunden am Boden hat, hat verloren.
- Nach 5 Minuten endet jeder Kampf.
- Kämpfe mit Degen oder Schwert nur nach Übungen in Zeitlupe und unter Aufsicht!

Zweite Phase: Vom Spielen zum Vorspielen

Es folgt die zweite Phase: **„Vom Spielen zum Vorspielen“.** Bisher wurden die „Karten“ in jeder Stunde neu gemischt. Trotzdem haben die Kinder sich mit bestimmten Lieblingsrollen identifiziert und kleine Grüppchen von Freunden gebildet. An der Umschaltstelle vom freien Rollenspiel zum „Vorspielen“ kennen die Kinder schon das ganze Stück. Es ist Zeit für **die Rollenwahl.** In einem demokratisch gesteuerten Prozess legen Sie mit den Kindern gemeinsam fest, wer welche Rolle bekommt. Die Rollenwahl verläuft bei den einzelnen Theaterstücken ähnlich ab.

Die Rollenwahl

Einstimmen: Alle Kinder bewegen sich zur Musik. Sie wechseln die Rolle auf Zuruf der Spielleiter. Es folgt ein Tanz oder Spiel nach Wahl der Kinder.

Wahlvorbereitung:

Bereiten Sie die Spieler vor der Wahl vor, dass nicht jeder seine Lieblingsrolle bekommen kann. Fragen Sie die Kinder, was jeder Einzelne in diesem Fall tut: Zieht er sich schmollend zurück? Verlässt er die Gruppe? Macht er nur noch Unfug? Kann er seine neue Rolle annehmen? Erklären die Kinder, dass sie gute Verlierer sein können, werden sie von der Gruppe beklatscht. Erklären Sie, welche Möglichkeiten es gibt, wenn mehrere Kinder die gleiche Rolle beanspruchen.

Die Wahl: Die Rollenkarten werden im Kreis auf den Boden gelegt, jedes Kind stellt sich hinter die Karte zu der Rolle, die es spielen will, auch, wenn an diesem Platz schon jemand steht.

1. Runde: Verhandeln – vielleicht hat jemand aus der Gruppe der Konkurrenten noch eine andere Lieblingsrolle? Schaut, wo noch niemand steht! Einige Rollen können nach den Verhandlungen vergeben werden.

2. Runde: Frage an die Rollen – Anwärter: Wollt ihr wählen oder losen? Die gelosten Rollen werden vergeben.

3. Runde: die Wahlentscheidungen: Die Rivalen stellen sich der Wahl der Mitspieler. Sie spielen ein kleines Stück ihrer Rolle vor, dann entscheidet die ganze Gruppe in geheimer Wahl. Die gewählten Rollen werden vergeben.

4. Runde: Nicht gewählte Kinder: Jeder soll eine Rolle haben, die ihm gut gefällt. Denke dir eine neue Rolle aus, wir bauen sie ein! Oder tauscht doch noch jemand mit dir?

5. Runde: Kinder, die noch keine Rolle für sich haben: Die anderen Kinder trösten die Kinder ohne Rolle und machen Vorschläge. (Zum Beispiel ein Hauskater, der bei der Stiefmutter nicht mehr auf das Sofa hüpfen darf, begleitet Vasilisa und die Puppe zu Baba Jaga; oder statt der Hausfrau weist in Sterntaler eine ganze Familie dem Sterntalermädchen die Tür. Kann eine Rolle verdoppelt werden? (Baba Jaga bekommt zwei Hexentöchter. Sie sind wunderbar widerlich!) Aus den eingefügten Rollen werden oft wichtige Handlungsstränge im Stück.

6. Runde: Übrige Rollen: Für viele Kinder ist es aus Gründen der Konzentration gut, wenn sie mehrere Rollen und Aufgaben im Stück haben. Wenn sie alle zehn Minuten dran sind, stören sie nicht. Alle, die keine durchgehenden Rollen haben, nehmen zusätzlich zu ihrer Rolle an Gruppenszenen teil, etwa am „Zauberwald“ bei Vasilisa oder an der „Dornenhecke“ bei Sterntaler. Übrige Rollen werden als Zusatzrollen vergeben. Auch Aufgaben werden zusätzlich vergeben, zum Beispiel die Verwaltung der Gruppenkiste oder die Wartung der Nebelmaschine.

7. Runde: Der Stuhl der Zufriedenheit: Drei Stühle stehen weit entfernt voneinander. Spielleiter: Alle, die sich über ihre Rolle freuen, setzen sich auf diesen Stuhl! – Die Kinder sitzen in langer Reihe einander auf dem Schoß. - Alle, die ganz unzufrieden sind, setzen sich auf diesen Stuhl! Und alle, bei denen es gerade so geht, setzen sich auf den mittleren Stuhl. Die zufriedenen Kinder kümmern sich nochmal um die unzufriedenen. Jetzt fühlen sich die unzufriedenen im Mittelpunkt. Dabei gibt es Trost, Tränen, gute Angebote, Tauschaktionen. Sie selbst kümmern sich um die indifferenten Kinder, die am schwierigsten sind. Oft füge ich für ein unzufriedenes Kind eine neue Rolle ein oder verdopple eine Rolle, zum Beispiel hat die Stiefmutter in „Vasilisa“ statt einer Tochter zwei.

Ausklang: Spielen Sie kleine Rollen einmal gut und einmal langweilig vor. Botschaft: Jede Rolle, die du gut spielst, ist eine Hauptrolle, wenn du ganz in der Rolle bist! Schauen Sie angestrengt aus dem Fenster: Die ganze Gruppe schaut aus dem Fenster! Erklären Sie, dass alle Spieler, die auf der Bühne sind, **am Spiel teilhaben**. Sobald sie etwas anderes denken oder wo anders hinschauen, wird das ganze Spiel langweilig. So wichtig ist jeder!

Austeilen des Szenenheftes: Die Kinder lesen in Partnerarbeit die Szenen und mache ein Zeichen, wo sie vorkommen. Sie zeichnen und schreiben Stichwörter auf! Diese Arbeit wird in der gesamten Phase beim Ankommen fortgesetzt.

Das Darstellen

Das selbstvergessene Spielen wandelt sich, nachdem die Rollen festliegen, in das Darstellen: Da werden Zuschauer erwartet, denen die Gruppe ihr Märchen zeigen will. Statt einer selbst gestalteten Spielecke gibt es jetzt einen Vordergrund, einen Hintergrund, Laufwege, Standpunkte. In dieser Phase lernen die Kinder mit dem Kopf, dem Körper und all ihren unbewussten Kräften. Trotzdem empfinden sie das nicht als Dressur oder „auswendig lernen“, denn ihr Theaterspiel bleibt offen für neue Spielideen bis zum Probenschluss. Die Spielzeit im Stundenablauf wird zur Übungszeit. Das Märchenspiel wandelt sich zum Märchenstück. Die vornehmste Aufgabe in dieser Phase ist, die kindlichen Ideen ins vorhandene Spielkonzept einzufügen, die Geschichten sinnstiftend zu verzahnen und zu vereinfachen, auch wenn viel schöpferische Qual damit verbunden ist.

Das Märchen als dramatisierte Textbearbeitung

Irgendwann im Arbeitsprozess macht es Sinn, das bisher entstandene Theaterstück aufzuschreiben. So behalten Sie den Überblick, klären das Stück in allen Einzelheiten, vermeiden Sinnlücken und Längen und können über die sprachliche Gestaltung einzelner Szenen weiter nachdenken. Auch für andere Übungsleiter bietet das Textbeispiel eine wichtige Sinnstütze. Sie müssen sich das Stück vorstellen können und ihren Gruppenmitgliedern davon erzählen. Auch später noch dient das Textbeispiel als Gedankenstütze, wie das Stück verlaufen ist oder welche Änderungen später noch eingearbeitet worden sind. Von Laiengruppen erwachsener Spieler kann es als Theater-Vorlage benutzt werden, nicht aber von Kindern. Warum? Ein so langer Text würde ihr Versagen vorprogrammieren. Ich habe schon öfters erlebt, dass eifrige Mütter das freie Sprechen als Zumutung empfanden. Sie haben sich und ihr Kind auf den Hosenboden gesetzt und die Szenen „ausgearbeitet“. Der Versuch in der Praxis setzt dem bald ein Ende: Es wird geleiert, leise gesprochen, stecken geblieben, falsch ausgesprochen, ausgegrenzt (leseschwache Kinder und Kinder, die nicht auswendig lernen können), entmutigt. Schnell sehen die Kinder ein, dass sie keinen Text brauchen, sie „wissen“ ja alles, sogar die Rollen der Mitspieler. Den Text den Kindern in die Hand zu geben ist hemmend und überflüssig. Und auch Sie sollten das beigefügte Textbeispiel nur als Textbaukasten benützen und nicht versuchen, dieses Stück als Endergebnis anzustreben. Bleiben auch Sie kreativ bis in die Aufführungen hinein! Die Kinder drücken sich im eigenen Wortschatz aus, den sie einander ergänzen und erweitern. So verstehen sie genau, was sie sagen. Ihre eigene Satzmelodie verhindert das Leiern. Sie müssen nichts auswendig lernen, also bleiben sie auch nicht hängen. Das heißt aber nicht, dass Sie am sprachlichen Ausdruck nicht arbeiten sollen. Lassen Sie die sprachlichen Äußerungen wiederholen und ergänzen. Alle Spieler wirken mit, dass die Protagonisten immer genauer formulieren und trotzdem ihren einfachen, kindlichen Wortschatz behalten. Ändern Sie Schimpfwörter und Fäkalsprache ohne viel Tamtam, indem Sie die Sätze beim Wiederholen anders formulieren. Es kann sein, dass üble Ausdrücke bei einer Aufführung plötzlich wieder auftauchen. Das nehmen Sie in Kauf. Langsames, melodisches Sprechen trägt die Sprache in die weitere Entfernung. Singen ist jetzt wichtig für den Stimmsitz der Kinder! Halten Sie sich jetzt oft ganz hinten im Raum auf. So sind die Kinder gezwungen, langsam und deutlich zu sprechen. Als Einzelübungen können die Szenen gesungen oder einer imaginären Oma vorgesprochen werden, die ihr Hörgerät vergessen hat. Schreien nützt nichts. Nur Klang und reduziertes Tempo.

Zusammenarbeit mit anderen musischen Gruppen

Fast jedem Stück liegen Lieder bei, die ich so geschrieben habe, dass Flötenanfänger die Melodien nach einem Jahr spielen können. Je nach Möglichkeiten der Institution können dann Orff-Gruppen

und Chor oder andere Instrumentalgruppen mitwirken. Musiklehrer können die Musik durch ihre eigenen Entwürfe ergänzen oder ersetzen.

Fragen Sie zu Beginn der Proben die Gruppenleiter der anderen musischen und sportlichen Gruppen im Haus oder in der Stadt, zum Beispiel Kinderchor, Orff- und Flötengruppen, Tanzgruppen oder Jonglier- und Einrad-Gruppen, ob sie gerne im Märchen mitwirken möchten. Beziehen Sie zwei bis vier Gruppen ein, versorgen Sie diese mit Spielideen und klären Sie mit den anderen Spielleiterinnen ab, wie lange sie zum Einstudieren brauchen. In den Zeitplan werden die mitwirkenden Gruppen so spät wie möglich aufgenommen, sonst entstehen nervende Probenunterbrechungen. Jede Gruppe muss ihren Part beherrschen, ehe sie einbezogen wird und darf die Zeit, die ihnen zur Verfügung steht, nicht überschreiten. In der ersten Gesamtprobe spielen die musischen Gruppen vom Zuschauerraum aus, damit sie den Verlauf des Märchens kennen und bei den Aufführungen ruhig auf ihren Plätzen bleiben können. Das Geheimnis der Disziplin bei ca. hundert Darstellern ist, dass jede Gruppe mindestens drei kurze Auftritte hat, dass alle in Spannung bleiben und keine Langeweile aufkommt. Standpunkte, Sitzplätze, Laufwege müssen trainiert sein: Statt eines „Aufmarsches“ der Darsteller führen Sie die Gruppen an ihre Plätze und bitten alle, sich ihre Nachbarn und Reihen zu merken. Auf Pfiff dürfen alle in der Halle durcheinander laufen und auf den zweiten Pfiff laufen alle zu ihrem Platz. Messen Sie mit der Stoppuhr, wie lange sie brauchen und teilen Sie es den Kindern mit. Beim dritten Versuch klappt der Auftritt in der nötigen Geschwindigkeit. Großes Lob für das Gelingen erfreut alle Mitwirkenden.

Die Verlaufsskizze

Allmählich ist allen Kindern der inhaltliche Verlauf klar. Den einzelnen Szenen werden „Überschriften“ zugeordnet. Bei Nennung einer „Überschrift“ können die Kinder die Szene spielen. Da im Theaterstück keine Stichwörter für den Einsatz der Gruppen sorgen -die Sprache ist ja nicht festgelegt bis zum Schluss- müssen die anderen Spielleiter auf den inhaltlichen Verlauf reagieren. Eine Verlaufsskizze kann helfen, auch die Zusammenarbeit mit den Kollegen zu erleichtern, die in dieser Epoche dazukommen, ob Orff- oder Flötengruppen, Trommler, Kinderchor oder Zirkuskinder.

Letzte Proben vor den Vorstellungen:

Fassen Sie die Szenen in immer größeren Abschnitten zusammen! Die Spieler sehen das Stück im „Kopfkino“ und spielen anschließend mit Unterbrechungen des Spielleiters.

Das „Kopfkino“, also die bildliche Vorstellung eines Vorgangs im Gehirn, fällt Kindern wesentlich leichter als Erwachsenen und ist effektvoller als nervige, langatmige Szenenproben.

Ärger im Schulhaus:

Manche Kollegen halten musische Aufführungen für unnötige Störungen im Schulalltag. Sie brauchen, um klare Bedingungen auszuhandeln zu können, Verbündete: Den Rektor, den Hausmeister, die Sekretärin, die mitwirkenden Kollegen, die Eltern. Ich habe schon erlebt, dass Kollegen in Unterrichtsstunden, wo die Theaterkinder fehlten, letzte Proben vorbereitet haben. Die Theaterkinder haben anschließend schlechte Noten kassiert. Halten Sie so wenig Einzelproben wie möglich während der Unterrichtszeit! Holen Sie, wenn das nötig wird, die offizielle Genehmigung des Rektors ein! Informieren Sie alle betroffenen Kollegen persönlich!

Gruppenproben und Einzelprobenplan:
Machen Sie „kein Theater“, wenn eine Szene nicht klappt, sondern machen Sie in aller Seelenruhe Notizen und zerlege die Szene in Einzelproben. Soweit es organisatorisch möglich ist, können Sie unsichere Auftritte in Einzelproben mit ein bis drei Spielern vorwegnehmen.

So nehmen Sie viel Stress und langweilige Warterei aus dem Übungsprozess der Gruppe. Einzelproben dauern höchstens zehn Minuten. Das schwierigste daran ist die Organisation. Arbeiten Sie zu zweit in der Spielgruppe, kann sich einer mit den Einzelproben beschäftigen, der andere mit Gruppenszenen. Sind Sie alleine am Werk, brauchen Sie Hilfe von Eltern oder der Mittagsbetreuung der Schule. (Hausaufgaben, Basteln für die Kulissen und Kostüme) In diesem Fall erstellen Sie einen Probenplan für die Einzelproben und einen Plan für die Beaufsichtigung der wartenden Kinder. Ohne minutengenaue Pünktlichkeit, für die Kinder nicht sorgen können, sind die Einzelproben nicht effektiv. Eine weitere Möglichkeit ist, die Einzelproben vor Beginn und nach Ende der gemeinsamen Probe zu legen. Die gemeinsame Probe wird dadurch etwas kürzer.

Die langen Proben:
Erst gegen Ende der Probenzeit fügen Sie in einigen **„Langen Proben“** das Theaterstück ganz zusammen. Besprechen Sie die Aufstellung und die Einsätze der mitwirkenden musischen Gruppen vor den Gesamtproben anhand der Verlaufsskizze. Wenn jede Gruppe ihren Part beherrscht, braucht es nur wenige Gesamtproben. In der ersten Gesamtprobe nehmen die mitwirkenden Gruppen auf den Zuschauerstühlen Platz, damit sie das Theaterstück, dessen Inhalt sie bisher nur vom Erzählen kennen, sehen können. Nach und nach vermerken Sie in ihrer Verlaufsskizze aus „Überschriften“ auch Erweiterungen und Änderungen der Handlung, sie markieren Musikeinlagen für den Chor und die Instrumentalgruppen, Tänze, technische Einsätze für die Gesamtproben und Vorstellungen.

An einem Samstag folgt die „Endlosprobe“. Mit Pausen und „Kopf-Kino-Phasen“ wird das ganze Stück durchgeprobt. Falls dieses Ziel nicht zum vorgesehenen Zeitpunkt erreicht ist, wird die Zeit nach einer Telefonpause zur Verständigung der Eltern verlängert.

Dritte Phase: Die Aufführungen

Die Vorbereitungs-Routine

Zu den Nachmittags- oder Abendvorstellungen reisen die Kinder mit ihren Eltern und Verwandten an. Diese werden an einer kleinen Imbissbar oder mit einer Ausstellung im Haus beschäftigt, bis sie Zugang zur Halle bekommen. Die Theaterkinder brauchen zur Vorbereitung zirka eine halbe Stunde: Zuerst schaut jeder nach seinen Requisiten, ob sie in der richtigen Kiste liegen und vollständig sind. Dann ruft der „Inspizient“, ein kindliches Organisationstalent, das Sie entdeckt haben, alle Kinder auf, die eine Kiste verwalten. Diese Kinder kontrollieren noch einmal ihre Kisten und stellen sie dann an den ausgemachten Platz. Einige Kinder sind mit dem Bühnenaufbau beauftragt. Dann ziehen alle ihre Grundkleidung an und setzen sich in die erste Reihe der Publikums- Bestuhlung. Sie schauen still ihre Szenenvorlage oder ihre Verlaufsskizze durch und stellen sich im Kopfkino ihre Einsätze vor. Wem

alles klar ist, geht zur Toilette. Beantworten Sie den anderen Kindern ihre Fragen und schicke sie diese dann hinaus.

Die Zeremonie

Wenn alle wieder da sind, begrüßen die Theaterkinder die mitwirkenden Gruppen. Zusammen singen und spielen alle ein Theaterlied.

Die Theaterkinder bilden dann einen Kreis und Sie wünschen ihnen ein gelungenes Spiel und geben nach beiden Seiten einen Händedruck durch.

Ihr Appell zur Aufstellung kann so lauten: „Chorkinder, seid ihr bereit? – Orff – Gruppe, seid ihr bereit? – Theaterkinder, seid ihr bereit?“ Dann nehmen alle ihren Platz zum Spielbeginn ein und Sie holen das Publikum ab.

Die Aufführung

Jetzt ist die gute Zusammenarbeit und ruhige Führung der einzelnen Gruppenleiter gefragt. Die Kinder sollen ja, auch wenn sie nicht unmittelbar dran sind, innerlich mitgehen. Von den Proben sind sie gewöhnt, dass jedes Kind Anteil nimmt am agierenden Kind. Kinderstars, Hauptrollen und Nebenrollen gibt es nicht, aber Kinder, die in ihrem Spiel überzeugen. Ziel ist nicht die perfekte, sondern die fröhliche Theateraufführung. „Der Weg ist das Ziel“ – Die Aufführungen sind die Bewährung. Ob Nasenbluten vor lauter Aufregung, ein Stolpern oder ein vergessenes Requisit – alle helfen zusammen, dass das Stück gelingt. So findet der prozessorientierte Weg sein Ziel: Die Kinder zeigen sich und halten dem kritischen Publikum stand. Die Kameradschaft der jungen Spieler bewährt sich, Persönlichkeiten werden gestärkt, Außenseiter integriert und Menschen verschiedener gesellschaftlicher Gruppierungen einbezogen und wert geschätzt, ohne dass dabei Gleichmacherei entsteht. Kein Computerspiel kann die reale Spielfreude und menschliche Begegnung der Kinder untereinander ersetzen. Keine Belehrung über Gewalttätigkeit, Sucht oder Medienabhängigkeit und keine Verhaltensregelung kann ersetzen, was die Kinder beim Probehandeln erfahren haben über sich und die anderen.

Premierenfeier, Nachbereitung:

Die Mitwirkenden haben ihren Button bekommen und ihren Verzehr-Bon. Gönnen Sie sich einen Moment Ruhe. Dann notieren Sie in Ihrer Szenenübersicht Schwächen und Verständnisschwierigkeiten zwischen den Spielleitern und unter den Kindern in der ersten Aufführung. Diese klären sie erst vor der nächsten Aufführung. Jetzt gehen sie hinaus, lassen sich loben, loben sie die Kinder und Kollegen, denn sie haben es verdient. Und danken Sie den Eltern für deren Unterstützung. Diese sprechen Sie vor der zweiten Aufführung an.

Mindestens drei, höchstens sieben Aufführungen beschließen die Arbeit am Märchen.

Ermutigung
Nun wünsche ich Ihnen einen guten Einstieg ins „Märchenspieltheater“, Mut, Langmut, anhaltende Empathie und vor allem Freude am Werk!

Sterntaler

Inhaltsverzeichnis 2: Die Sterntaler Seite 21

Inhalt und Bedeutung des Märchens: 23

Theaterfassung: 23

Voraussetzungen: 24

Gruppenauftritte für Spieler und Chor: 24

Konzept: 24

Die drei Phasen 25

Sterntaler – Der Übungsweg 26

Erste Phase: Das freie Rollenspiel 26

1. UE: Die Märchenstunde(n) 26

2. UE: Die ganze Geschichte im freien, nicht gelenkten Rollenspiel 33

3. UE: Die Geschichte des Mädchens im Freien Rollenspiel 34

4. UE: Die Geschichte des Hundes im Freien Rollenspiel 35

5. UE: Spiele zu den Hundeszenen 36

6. UE: Szenen ineinander fügen 39

Zweite Phase: Vom Spielen zum Theaterspielen 40

7. UE: Das Sterntalerheft - Das ganze Stück 40

8. UE: Rollen vorstellen und Rollenwahl 42

Weitere Proben: 44

Verlaufsskizze: 45

Sterntaler - Stellplan mit den Ausgangspunkten für die Spieler 46

III. PHASE: Die Aufführungen: 48

S t e r n t a l e r - Textergebnis mit Regieanweisungen 48

Sterntaler- Das Kinderheft 58

K 2 - Die Sterntaler, Original der Brüder Grimm 59

K 2a -Die Geschichte für das Sterntaler-Theater 60

K 3 - S t e r n t a l e r - Die Szenenvorlage 63

K 3a- Szenenvorlage einfache Version zum Zerschneiden und wieder zusammensetzen 65

K 4 - Die Sterntaler, Überschriften 69

K 5 - Sterntaler, 1. SE Ordne die Geschichte 72

K 6- Sterntaler, 2. Spieleinheit Gewinner und Verlierer 75

K 7 - Sterntaler Rollenkarten zur 3. Spieleinheit 76

K 8 - Sterntaler, Faltschnitt Krähenmaske: 78

K 9 - Sterntaler, Sternenhaube: 79

K 10 - Sterntaler, 5. Spieleinheit – „Streiten“ - Konfliktsituationen 80

K 11 - Sterntaler, 5. Spieleinheit - Wer kauft ein? 81

K 12 - Sterntaler, Wir gehen raus in die Natur 83

K 12a - Spieleinheit: Rollenwahl 84

K 13 - So sehe ich in meiner Rolle aus, so ist meine wichtigste Szene: 85

K 14 - Sterntaler –Rollenspiele/ Verkürzt euch die Wartezeit bei Einzelproben! 86

K 15/16/17- Sterntaler - Die Lieder 87

~~~~~~
~~~~~~

Die Sterntaler

Inhalt und Bedeutung des Märchens:

Das Sterntaler-Mädchen hat nicht Vater und Mutter, kein Dach über dem Kopf und gibt alles, was es hat, noch her bis zur Nacktheit. Es vertraut auf Gottes Hilfe. Dafür wird es belohnt mit einem Goldregen aus Sterntalern. – Soweit die biedermeierlich-fromme Fassung der Brüder Grimm.

Die Heimat verlieren, sich fremd fühlen und dabei sich selbst fremd werden – das ist die traurige Aktualität unserer Tage. Wie wir auf das allgegenwärtige Flüchtlingsdrama blicken? Mit Entsetzen, Besorgnis, Hilflosigkeit, Aggression? In der Theatergruppe blicken wir darauf im ernsten Spiel: ohne Festlegungen, ohne Verniedlichung, ohne Angst, ohne Konfrontation –mit Mitgefühl, mit Fröhlichkeit, gemeinsam.

Theaterfassung:

Die Theaterfassung wurde mit Kindern der Märchenbühne einer Grundschule erspielt. Realitätsflucht und Jenseitigkeit mit ihren depressiven Tendenzen wurden, wie ich schon bei mehreren Spielmärchen beobachten konnte, von den Kindern gern in der Rolle des Hundes bearbeitet und aufgearbeitet. Also habe ich daraus eine Parallel-Geschichte entwickelt.

Das Los des „frommen Kindes“ mit dem überhöhten Anspruch auf totale Hingabe verkommt in den heutigen Darstellungen zu gerne zur Rührseligkeit. Also habe ich mir eine zeit- und kindgemäße Bearbeitung erlaubt. Ich habe mich leiten lassen von den Motiven der Verlassenheit und des grenzenlosen Vertrauens, die das Sterntaler - Märchen prägen und habe versucht, das Gleichgewicht zwischen Geben und Nehmen zu erproben. Im freien Rollenspiel brachten die Kinder zahlreiche neue Aspekte ein, dass aus dem „guten und frommen“ Kind ein verlassenes, trauriges und wütendes Kind geworden ist, das nichts mehr haben will und trotzig ablehnt, was noch übrig ist. Parallel zu den Stationen des Mädchens erlebt ein Hund die gleiche Verlassenheit wie das Mädchen. Er übersteht verschiedene Bedrohungen. Am Schluss des Stückes begegnen sich die Beiden. Nach einem Sturmerlebnis im Wald treffen und wärmen sich Hund und Kind. Dann geht der Stern auf.

Voraussetzungen:

Alter der Spieler: zwischen 5 und 10 Jahren

feste Rollen: Astrid und Bello

kurze Rollen: Hausbesitzer, Herrchen, hungriges Kind, frierendes Kind, barfüßiges Kind, Disco - Mädchen, sprechende Bäume, Metzger, Hundefänger, Krähen, Jäger, Stern.

Ein Kind kann mehrere Rollen einnehmen, einige Rollen können auch wegfallen oder ersetzt werden.

Minimale Besetzung 4 Spieler, maximale Besetzung ca. 20 Spieler; dazu können je nach Möglichkeiten der Einrichtung Chor-, Orff-, Flöten- und Jongliergruppen mitwirken.

Gibt es an der Einrichtung eine Bigband oder eine Musik-Band ist ein Ausbau als „Musical“ möglich.

Gruppenauftritte für Spieler und Chor:

Aus dem Halbkreis mit allen Mitwirkenden (drei Reihen hintereinander) wird gespielt: Stadt mit zwei Türen, einer Metzgerei und ein Tor;

Im Halbkreis: Krähen als Reihentanz, Dornenhecke als Ausdruckstanz, Wald im Sturm als Bewegungsspiel, Sternenhimmel mit Schwarzlicht, als Jonglieren mit Tüchern oder Spiel mit Laternen

Eine Bühne ist nicht nötig. Die Zuschauer sitzen im Halbkreis mit mehreren Reihen gegenüber.

Konzept:

Kind und Hund treten im Wechsel in den Halbkreis aus Spielern um ihre Szene zu spielen. Die Gaben des Sterntalermädchens habe ich im Stück ersetzt durch Symbole, die darstellen, wie sich Trauer ausdrückt und wie sie bearbeitet werden kann.

Symbole beim Mädchen:

1. Brot weggeben - keinen Hunger spüren - für sich sorgen lernen
2. Mantel weggeben- keine Wärme und Kälte empfinden - sich schützen lernen
3. Schuhe weggeben - kein Boden mehr unter den Füßen - wieder einen Standpunkt einnehmen
4. Kleid weggeben - keine Rolle mehr spielen - seinen Platz in der Gesellschaft finden

Während das Mädchen in seiner Verlassenheit keine Bedürfnisse mehr spürt, versucht der Hund, trotz Verlassenheit seine Bedürfnisse zu erfüllen, scheitert aber dabei:

Symbole beim Hund:

1. Metzger: Bedürfnis nach Essen
2. Hundefänger: Bedürfnis nach Geselligkeit
3. Krähen: Bedürfnis nach Lustempfinden und Spiel
4. Jäger: Bedürfnis nach Führung und Aufgabe

Symbole für beide:

Wald: Ort des Schutzes, der Erneuerung, der Begegnung aber auch Ort, an dem die eigenen Gefühle von Hunger, Kälte und Angst ausgelebt werden

Ort der Bedrohung.

Lichtung: die Augen aufmachen, sehen, wahrnehmen

Stern: In der Begegnung zweier Wesen ist es dem "Stern" möglich, aufzugehen. Hund und Kind werden beschenkt mit dem sicheren Gefühl für die eigenen Bedürfnisse und Wahlmöglichkeiten und mit der Erfahrung, dass in der Zuwendung zum Anderen Trauer und Heimatlosigkeit im Geben und Nehmen aufgelöst werden.

Den Kindern mache ich die Hintergründe dieses Konzeptes nicht bewusst, sie erfassen in der Spielhandlung das Wesentliche.

Die drei Phasen

Der Übungsweg: Das Einstudieren eines Theaterstückes soll den Grundschulkindern Freude bereiten und ihr Selbstwertgefühl stärken. Mit auswendig lernen und vorlesen sind die meisten Kinder dieser Altersstufe überfordert und zugleich unterfordert, weil ihre kreativen Fähigkeiten nicht angesprochen werden. Der Übungsweg mit Stundenbildern (Freies Rollenspiel), Kinderheft (Vom Spielen zum Vorspielen) und Aufführungen (Textbeispiel für die Spielleiter*innen) führt Sie sicher und stressarm zur lebendigen Darstellung!

Beim „Innwendigen Lernen“ unterstützt die Szenenvorlage die Kinder! Sie finden diese, sowie alle Arbeitsblätter und Lieder im „Sterntalerheft“. Drucken Sie die Seiten, je nach Unterrichtseinheit, einzeln aus! So wird das Sterntalerheft lose ergänzt.

In den Kreis auf dem Deckblatt des Kinderheftes zeichnen die jungen Spieler ihre Lieblingsszene. Ein bis zwei Bilder können verkleinert werden und nach der Prämiere als Buttons an alle Mitwirkenden verschenkt werden.

Sterntaler – Der Übungsweg

Erste Phase: Das freie Rollenspiel

1. UE: Die Märchenstunde(n)

Schwerpunkt: **„Abholen“ einer „kunterbunten“ Gruppe:** Konzentration aufbauen, Zuhören lernen, eigene Bilder entwickeln.

Material: buntes Schwungtuch, Plakate, in Satzstreifen geschnitten, Wachskreiden, Mal-Bögen, Papiertaschentücher, Papierkorb, Deckblatt Kinderheft, K 2 - Originalmärchen, Theaterfassung, K 4-Satzstreifen

Überblick: Als Einstimmung setzt sich die Gruppe auf den "Fliegenden Teppich" und "reist damit ins Märchenland". Ich füge in diese Traumreise viele Atemübungen aus dem Yoga und kinesiologische Übungen ein, um die Kinder bereit zum Zuhören zu machen. Die Einstimmung soll vorbereiten, nicht erschöpfen oder bunter werden als das Märchen selbst.

Da die Stimmung des Märchens sich bei jeder Episode verstärkt vom Verlassenheitsgefühl und Trotz bis zur existenziellen Angst und Verzweiflung, unterbreche ich bei der ersten Begegnung nur zur Zusammenfassung und gehe auch auf Zwischenrufe der Kinder nicht ein. Bei der Zusammenfassung des ersten Teils wird das Märchen in seinen Stationen nur mental nachvollzogen anhand einer Bilderreihe. Ganz jungen Kindern (sechs bis sieben Jahre) können in die Geschichten von Mädchen und Hund in getrennten Stunden eingeführt werden.

Vor der Stunde, "Ankommen": *Die Kinder, die nach und nach aus der Mittagspause kommen, spielen frei mit dem bunten Schwungtuch bis alle da sind. Nach einem gemeinsamen Spiel, z.B. "Über die Wellen steigen" (Gruppe A bewegt am Boden das Tuch, Gruppe B steigt über die Wellen, Wechsel) setzen sich alle auf das Tuch.*

Einstimmung auf dem "Fliegende Teppich"

Eine Übungsreihe von Atem-, Aufmerksamkeits- und Entspannungsübungen, die in eine Geschichte eingekleidet sind und den Zugang zum konzentrierten Hören schaffen sollen. Sie sprechen, spielen den Wind und machen die Übungen vor:

Saubere Nase:

Wir sitzen gemütlich auf dem "Fliegenden Teppich" und reisen ins Märchenland. Oh, warum fliegt der Teppich denn nicht los? - Er ist zu schwer! So viele Kinder muss er tragen! Kinder, putzt mal alle eure Nasen, dass der Teppich leichter wird! (*Reichen Sie den Kindern Taschentücher und sammeln Sie diese wieder im Papierkorb ein! So sind die Atemwege der Kinder für die Atemübungen frei!)*

Wechselseitige Atmung:

Aha, jetzt schwankt der Fliegende Teppich schon ein bisschen! Wir helfen ihm aufsteigen: Schließt mit dem Daumen ein Nasenloch, atmet durch das andere ein! Lasst den Daumen los, schließt mit dem Mittelfinger das andere Nasenloch - atmet aus - atmet ein - Daumen andrücken - ausatmen! Einatmen - Mittelfinger andrücken - ausatmen - einatmen - Daumen andrücken - ausatmen - einatmen – Mittelfinger (*Der Spielleiter, der den Kindern gegenübersitzt, nimmt die linke Hand zum Vormachen! Viermal wechseln, dann durch beide Nasenlöcher atmen, dann viermal mit dem angedrückten Mittelfinger beginnen; "Wechselseitigen Atmung" aus dem Yoga; macht die Nase frei zum Atmen, beruhigt, konzentriert*).

Bilder sehen

Unser Teppich hebt sich ganz langsam und vorsichtig in die Luft. Immer kleiner wird die Schule, der Fußballplatz, das Dorf. (*Eigenes Umfeld verkleinern!)* Winzig werden die Felder, die Straßen, die Bäume. Nanu, warum sehen wir plötzlich nichts mehr? Warum wird es so kühl? Wir schweben in einer Wolke! Wie kühl es hier ist!

Partnerübung, nicht bei lebhaften Gruppen!

Reibt euch gegenseitig warm! Die Arme , die Beine, den Rücken! Sind eure eigenen Finger schön warm? Prüft einmal!

Gähnübung

Wie dicht der Nebel ist! Was machen wir jetzt, wir wollen doch etwas sehen! - Wir fressen die Wolken einfach auf! *(Gähnen und das Oberkiefer leicht durchklopfen; Übung aus der Kinesiologie; Sauerstoff im Gehirn und Entspannung beim Sehen und Denken)*

Echo

Der Nebel verschwindet, ruhig gleitet unser Teppich dahin. Vor uns, ganz in Blau, tauchen schon die Berge auf. Ob wir schon das Echo der Berge hören können? - Juuuuuhu! - (nichts!) - Ruft mal ihr alle zusammen! Juuuuhu! - (Spielleiter leise:) Juuuhu! –

Ohrmuschel ausstreifen

Kinder, wenn unser Teppich über diese hohen Bergspitzen fliegen soll, müssen wir wieder nachhelfen. Setzt die Segelohren! Wir streifen unsere Ohrmuscheln so glatt und groß wie Segel! *(Mit den Daumen vom Ohrloch aus das ganze Ohr bis über den Rand glattstreichen; aus "Brain Gym"; fördert Hörverstehen, inneres Sprechen, verbale Meditation)*

Die Acht

Wir fliegen sehr hoch! Da wundern sich die Bergdohlen und fliegen ihre Kreise über uns! Sie ziehen in Achterbahnen mit uns mit. *(Wir schreiben Achter in die Luft; aus "Brain Gym"; Augenbeweglichkeit, Balance, Zentrierung)*

Reaktionsspiel

Schaut nur die herrlichen Gletscher an im Sonnenlicht! Wie das blendet und glitzert! Schon verlassen wir die Berge und sind ganz nah am Märchenland.

Hoppla, eine Windböe! Oh, wir sind im Reich der Winde. Kinder haltet euch fest! Lasst euch nicht vom Teppich blasen! Biegt euch, dass ihr nicht herunterfallt! *(Spielleiter rennt um den Teppich und bläst die Kinder an. Sie biegen sich im Wind.)*

Bauchatmung

Legt die Hände auf den Bauch und blast, blast, dass wir schnell aus dem Reich der Winde herausfliegen! *(Bauchatmung, auf "hu" ausatmen) - Geschafft!*

Belebende Atemübung aus dem Yoga

Warum fliegen wir nicht weiter? - Klar! - Die Winde sind weg, jetzt kommt die große Flaute! Aber wir wissen uns zu helfen! Wir schalten unseren „Teppich-Motor“ an! Die Hände vor, Handflächen nach unten. Mach deine Hände zur Faust, drehe sie und zieh sie zu dir her - Tschschsch! - Streck die Arme wieder vor - nochmal - schneller- halt, nicht zu schnell, sonst fliegen wir zu weit! *(„Bastrika“ aus dem Yoga, sehr belebend; erst langsam, dann schneller, dann langsamer)*

Beruhigende Atemübung aus dem Yoga

Schaut, wie bunt und rosarot - das Märchenland liegt unter uns. Jetzt müssen wir nur noch landen. Legt wieder den Daumen an den Nasenflügel und atmet ein! Daumen weg, Mittelfinger auf den anderen Nasenflügel - aus - ein. Finger wechseln aus - ein *(Wechselseitige Atmung, Yoga)*

Das Märchen:

Wir setzen unsere Tarnkappen auf und landen auf einem hübschen Marktplatz mit alten, bunten Häusern. Wir landen mitten auf dem Platz neben dem Brunnen und der mächtigen Linde. Der Morgen dämmert, nur ein alter Kater stromert über den leeren Platz. Wer will, kann die Augen schließen und sich auf dem Platz ein bisschen umsehen. Vielleicht entdeckst du ja dein Traumhaus? ...

Komme langsam aus deinem Traumhaus heraus wieder auf den Platz. Es ist immer noch still, früher Morgen. Wir hören, wie ein schwerer Eisenriegel kracht und hallt, wir hören ein altes Haustor jammern und hören eine schrille, kalte Stimme:

"Das ist jetzt mein Haus! Geh fort! Da, nimm die alten Sachen und das Brot und geh! Niemand soll sagen, ich hätte dich hungrig gehen lassen!" Das war die neue Hausfrau. Sie warf gerade Astrid hinaus. Da stand sie nun mitsamt den paar alten Sachen auf der Straße und die Tür krachte hinter ihr ins Schloss. Astrid war ganz allein auf der Welt. Vater und Mutter waren gestorben, das Haus verkauft. "Was soll ich jetzt machen? Wohin soll ich denn gehen? Jetzt wandere ich erst einmal aus der Stadt hinaus!" Am Tor kauert ein anderes armes Kind: "He du! Hast du vielleicht was zu essen für mich? Ich habe erbärmlichen Hunger!" "Nimm! Dieses Brot schmeckt mir sowieso nicht! Nimm es ganz!" Das Mädchen fängt an zu laufen, immer schneller, weg, nur weit weg von allem!

Draußen auf dem Feld pfeift ein kalter Wind, aber das Mädchen spürt ihn nicht. "Hallo, liebes Mädchen, bleibe doch stehen!" Wer hat da gerufen? Wieder ein Kind. Das sitzt am Wegrand und schnattert vor Kälte. "Willst du den alten Mantel haben?" "Dann frierst du ja selber!" "Nein, ich friere nicht, nimm ihn. Ich bin froh, wenn ich ihn los habe!" Und wieder rennt das Mädchen, weg, nur weg, weit weg!

Am Waldrand trifft es ein Kind, das hatte Blasen an den Füßen. "Hör auf zu jammern und nimm diese Schuhe! Ich bin froh, wenn ich sie los habe"! "Danke, danke schön!" Aber das Mädchen hört den Dank nicht mehr. Es ist schon weitergerannt.

Eben erreicht es einen Windbruch mit viel Dornengestrüpp. Mittendrin steckt ein Mädchen. "Hilfe! Aua! Hilfe!" Vorsichtig hilft unser armes Mädchen der anderen aus den Dornen heraus. "Mein schönes Kleid! Jetzt ist es zerrissen! So kann ich doch gar nicht meinen Freund besuchen und mit ihm in die Disco gehen!" "Nimm dieses Kleid! Ich bin froh, wenn ich es los habe." Astrid zieht ihr Kleid aus, die Andere zieht es fröhlich an und hüpft davon.

Der Weg durch die Dornen ist schwierig. Langsam bricht die Nacht herein. Der Wind wird immer stärker. Es stürmt. Die hohen Tannen schwanken und krachen. Äste peitschen Astrid ins Gesicht. Auf einer Lichtung in einer kleinen Mulde aus Moos macht sie sich ganz klein. Sie zittert vor Hunger, Kälte und Angst und ringsum krachen die Bäume zusammen.

In dieser Mulde lassen wir jetzt unser armes Mädchen warten, bis sich der Sturm legt.

Zusammenfassung:

Die Kinder nummerieren die Stationen des Mädchens auf Satzstreifen aus Karton und zeichnen den Weg ein. Dabei erzählen sie zu jedem Bild ein bis zwei Sätze, etwa so:

1. Die Hausfrau wirft Astrid hinaus.
2. Astrid schenkt am Stadttor einem Bettelkind ihr Brot.
3. Auf dem Feld schenkt Astrid einem Bettelkind ihren Mantel.
4. Sie trifft am Waldrand ein Kind mit wehen Füßen und schenkt ihm ihre Schuhe.
5. Sie hilft einem Mädchen aus den Dornenranken und schenkt ihm ihr Kleid.
6. Im Wald bricht der Sturm aus. Astrid sucht in einer Mulde Schutz.

Damit die Vorstellung der Kinder nicht eingeengt wird, sind auf dem Plakat nur Skizzen der Stationen abgebildet, nicht die Figuren!

Je nach Gruppe kann aus dem zweiten Teil eine Extra-Einheit gebildet werden.

Märchen, 2.Teil:

Wir kehren noch einmal in die Stadt zurück, zum Morgen. Denn kaum ist die Tür hinter dem Mädchen zu gekracht, öffnet sich die Tür des Nachbarhauses und ein Hund wird mit einem Fußtritt hinausbefördert. "Raus mit dir, du nichtsnutziger Fresser! Wir können keinen Hund brauchen, der so viel anstellt wie du!" "Wuff, wuff, bitte, bitte werft mich nicht raus! Was soll ich denn fressen, wenn ich kein Fresslic kriege?" "Hau ab, verschwinde!" Das Herrchen wirft einen Prügel nach dem Hund. Der rennt, was seine Beinchen hergeben und irrt durch Straßen, die er noch gar nicht kannte.

Plötzlich riecht es aus einem Laden ganz gut nach Fleisch und Wurst. Die Tür steht offen, der Hund tritt ein. "Guten Tag! Was darf es sein?" "Hm!" Heute gibt es ganz frische Wienerle!" "Hm!" "Möchtest du lieber Fleischsalat mit Majonäse?" "Hm!" ".. oder einen saftigen Hinterschinken?" "Hm! Hinterschinken! Wienerle!" "Darf es ein Kilo sein?" "Hm, ja!" "Bitteschön!" "Dankeschön!" Schon rennt der Hund mit dem Hinterschinken davon und wundert sich sehr: Der Metzger mit dem großen Schlachtmesser rennt hinter ihm her. "Du Dieb! Bezahlen!" Das ist kein Spaß!

Schnell rennt der Hund zum Tor hinaus auf das Feld. Weit und breit ist kein Hundekamerad zu sehen! Kein Mensch, keine Katz und keine Maus. Soll er nun "Sitz" machen oder "Platz"? Niemand ist da. Niemand sagt ihm, was er tun soll. Endlich. Ein großes Auto kommt. Ein Mann steigt aus. Vorsichtshalber bellt der Hund eifrig, wie es sich gehört. Da redet ihm der Mann gut zu. "Na Kleiner, komm mal her! Wo ist denn dein Herrchen? Hast du gar keins? Ach du Armer! Komm doch mit mir!" "Wuff! Willst du mein Herrchen sein? Ich bin ein guter Hund! Was hast du denn da für ein Netz?" "Komm ganz nah zu mir, dann sage ich es dir! Ich nehme dich mit ins Versuchslabor! Da bekommst du einen eigenen Stall und gutes Futter!" "Versuuuchslabooor! Wie schön das klingt!" "Ja, da bist du sicher! Tot sicher, hihi! Da bekommst du kleine Spritzchen und wirst operiert und zum Schluss seziert! Und ich bekomme für dich fünf Euro! Na los, komm her!" "Operieiert! Sezieiert! Wie schön das klingt! Operieiert, sezieiert - Operiert? Seziert? Uah! Lieber nicht!" "Ich fange dich!" Und schon schlägt unser Bello Haken als ob er ein Hase wäre und rennt zum Waldrand.

"Krah! Krah" fliegen die schwarzen Vögel hoch und streiten miteinander. Die Krähen streiten um eine Maus. "Komm her, komm her! Wir streiten! Schlichte unseren Streit!" "Hm. Am besten ist, jede Krähe darf dreimal kauen!" "Quatsch! Krah!" Der Hund konnte vorschlagen, was er wollte. "Quatsch, krah, bewache die tote Maus, bis wir ausgestritten haben!" Aber Bello rennt mit der Maus davon. Die Krähen verfolgen ihn und hacken nach ihm. Wohin soll er rennen?

Da winken die Bäume am Waldrand: "Komm hierher, komm tief in den Wald hinein! Da können dich die Krähen nicht verfolgen!"

Es dämmert schnell. Die Bäume biegen und wiegen sich im Wind. Was ist das? "Oh du fröhliche, oh du selige.." (Ein Jäger aus Kurpfalz.. o.a.) Der Förster ist auf dem Heimweg von der Weihnachtsfeier (vom Kartenspielen.. von der Jagdversammlung..) und summt vor sich hin. Der Glühwein war sehr gut und wirkt beim Förster vom Kopf bis zu den Füßen. "Der Förster wird mir helfen. Er braucht einen guten Hund wie mich. Wuff, wuff, Herr Förster! Hier bin ich!" "Waas, ein wildernder Hund mitten im Wald alleine? Den muss ich ja erschießen! Wo ist denn mein Gewehr? Ach da hängt es ja an meiner Schulter!" "Bitte, bitte nicht! Ich bin ein guter Hund!" "Piff, paff!" Der Förster prüft mit dem Fuß, ob der Hund tot ist und schwankt davon. Lange bleibt der Hund liegen und meint, er sei tot. Da trifft ihn ein Tannenzapfen auf die Nase. "Au! Bin ich gar nicht tot? Ich bin ja gar nicht tot! Der Förster hat mich aus Versehen mit seiner Schnapsflasche erschossen!"

Immer düsterer wird der Wald, der Wind heult, die Äste ächzen und krachen über dem Tier zusammen. Die Nacht ist schwarz, das Unwetter tobt. Da sucht der Hund Schutz auf einer Lichtung, in einer kleinen Mulde aus Moos.

Oh Schreck, was ist das? Etwas Weiches, etwas Warmes. "Was ist das?" "Ich bin ein armes Mädchen. Und wer bist du?" "Ich bin ein armer Hund!" "Du hast so ein schönes weiches Fell!" "Vielleicht wird uns warm, wenn wir ganz eng zusammenkuscheln?" "Ja, komm ganz nah zu mir!" "Du zitterst ja gar nicht mehr!" "Du auch nicht!" "Sieh mal, da oben! Der Himmel geht auf!" "Ein Stern, ein schöner Stern!"

Aus dem Loch in der dunklen Wolkendecke fängt es an zu schneien. Golden leuchten die Flocken im Licht des großen Sternes. Ist das wirklich Schnee? Nein, das sind Taler! Lauter goldene Taler, Sterntaler fallen herab in die Mulde. "Sterntaler, Sterntaler!" Hund und Kind tanzen und klatschen in die Hände. Sie sammeln die Taler auf und wandern vergnügt in eine andere Stadt.

Zusammenfassung:

Wieder wird auf den Plakatstreifen der Weg des Hundes nachgezeichnet und dazu in einfachen Sätzen gesprochen.

Der Hund wird aus dem Haus geworfen.

Er zerbeißt immer die Schuhe, kratzt an der Tür, bellt und jault. Er weiß nicht, wohin er gehen soll.

Er riecht die Wurst und geht in den Metzgerladen.

Er weiß nicht, dass man bezahlen muss, wenn man einkauft. Der Metzger rennt ihm mit dem großen Messer hinterher.

Auf dem Feld will ihn ein Hundefänger mitnehmen.

Aber er läuft davon. Er denkt nicht, dass der Hundefänger böse ist.

Am Waldrand klaut er den Krähen eine Maus. Er klaut einfach den Krähen die Maus. Er hat Hunger.

Im Wald will ihn der Förster erschießen.

Der Jäger verwechselt das Gewehr und die Schnapsflasche. Er weiß nicht, dass wildernde Hunde erschossen werden. Er denkt, er sei tot.

Im Wald ist ein wilder Sturm. Bello schlüpft in eine Mulde auf einer Lichtung.

Die Bäume fallen um. Der Sturm ist ganz stark.

Dort ist das Mädchen Astrid. Sie wärmen sich auf.

Jetzt haben sie keine Angst mehr. Sie frieren nicht mehr.

Der Stern geht auf und schenkt ihnen Sterntaler.

Jetzt sind sie reich. Sie können alles kaufen, was sie wollen!

Sie gehen vergnügt in eine neue Stadt.

Vertiefung:

Male jetzt aus der Sterntalergeschichte, was dir besonders gut gefallen hat!

Wir ordnen die Bilder und schauen, welche Szenen fehlen. Vielleicht will sie jemand zu Hause malen und mitbringen?

Ausblick:

Nächstes Mal dürft ihr mit euren Freunden die ganze Geschichte spielen!

Vorbereitung für die SpielleiterInnen: Verwenden Sie ab jetzt schon die Szenenvorlage! Die Kinder bekommen diese erst nach der Rollenwahl in ihr Sterntalerheft.

2. UE: Die ganze Geschichte im freien, nicht gelenkten Rollenspiel

Schwerpunkt: Märchen inhaltlich erfassen, selbständig Gruppen bilden, Zusammenarbeit ansprechen.

Material: Bilder, Stifte, Papierstreifen für die Überschriften (oder **K 4 -**Ausdruck aus dem **Kinder**heft), Wollfäden in zwei Farben, **K 3 -** Szenenvorlage des Märchens(für die Spielleiterinnen), Gegenstände aller Art, die zum Spielen umfunktioniert werden.

Überblick: Erst erarbeiten Sie die Reihenfolge der Szenen. Es folgt das freie Rollenspiel. Wesentlich ist die Reflektion der Gruppenarbeit.

Einstimmung: Bilder raten: Wer hat welches Bild gemalt? Erzähle uns, was es darstellt und wie es in die Reihe passt! *Die Bilder werden in der richtigen Reihenfolge aufgehängt, Bilder mit dem gleichen Thema werden zusammengruppiert. Fehlende Szenen werden durch Überschriftenzettel ersetzt.*

Spielzeit:

Überschriften legen, Arbeit im Sitzkreis:
Teilen Sie die Überschriften aus. Zwei Gruppen entstehen: Eine Geschichte vom Mädchen, eine vom Hund. Die Kinder erzählen "Zick - Zack" einmal vom Hund, einmal vom Mädchen. Sie legen die Überschriften entlang eines Wollfadens, der „Zick-Zack“ die parallel gelegten Überschriften verbindet, dass ein Bild über den Verlauf der Geschichte entsteht.

Freies Rollenspiel

Die Kinder bilden Spielgruppen und bekommen einen Spielort zugewiesen. Sie beobachten zuerst, ob die Arbeit in den einzelnen Gruppen anläuft. Kinder, die noch keine Gruppe gefunden haben, nehmen Sie mit von Gruppe zu Gruppe, bis sie zu einer Gruppe kommen, die noch Spieler brauchen. Nun folgen mehrere Rundgänge bis zum Ende des freien Rollenspiels.

Ausklang:

Jede Gruppe bekommt ein Blatt Papier mit der Aufforderung, es in zwei Spalten zu falten, in die sie notieren: Was hat in unserer Gruppe gut geklappt? - Was hat in unserer Gruppe nicht so gut geklappt? Nach einer kurz gehaltenen Aussprache folgt das Spiel "Platzwechsel" (wie "Obstsalat") mit folgenden Gruppen: Alle Sterntalermädchen, alle Hunde, alle Bettelkinder, alle Metzger, alle Hundefänger, alle Förster, alle Hausfrauen und Herrchen, alle Krähen. Wer mehrere Rollen gespielt hat, wechselt bei allen seinen Rollen den Platz. Einer ist der Fänger und ruft eine Gruppe zum Platzwechsel auf. Er setzt sich auf einen leeren Stuhl und nimmt die Rolle ein, die er ausgerufen hat - einer aus der Gruppe wird neuer Fänger.

Ausblick: Nächstes Mal spielen wir die Geschichte des Mädchens.

3. UE: Die Geschichte des Mädchens im Freien Rollenspiel

Schwerpunkt: Selbsteinschätzung, Macht und Ohnmacht

Überblick: Zum "Ankommen" sind Bälle und Luftballons hergerichtet, mit denen die Kinder frei spielen. Auf den Besitz -Konflikt "Nichts haben - alles haben", also auf die Vertreibung des Mädchens, stimme ich mit einer Ball-Übung ein. Betteln, beschenkt und abgewiesen werden sollen im Spiel erfahren werden. In Kleingruppen werden dann die Episoden des Mädchens gespielt. Zum Ausklang spielen wir die Geschichte des Mädchens im Halbkreis vor. Das Mädchen wird zu jeder Szene ausgewechselt.

Material:

Bälle, Luftballons, Musik zum Gehen, K-5/ 6 Satzstreifen Gewinner/ Verlierer, K 7 - Rollenkarten

Einstimmung:

Erklärung: Wir fangen heute mit einem „gemeinen Spiel“ an. Wenige von euch werden gewinnen, viele verlieren. Überlege kurz, ob du wohl zu den Gewinnern oder zu den Verlierern gehörst. Wenn du willst, kannst du den Daumen nach oben halten, wenn du ein Gewinner bist, den Daumen nach unten, wenn du ein Verlierer bist.

Spielzeit: Zu Musik umrunden alle die Bälle in der Mitte. Nur für wenige Kinder sind Bälle da. Beim Musikstopp holen sich die Kinder die Bälle und verlassen sofort die Raummitte. Die Ballbesitzer setzen sich in einer Raum-Ecke, die Verlierer in einer anderen.

Gesprächsrunde, Spielleiter: Wer möchte etwas dazu sagen? (freie Äußerungen) Ist das eingetreten, was du vorher von dir gedacht hast? Suche einen Satz aus, der in diesem Spiel zu dir passt! Anhören der Verlierer und der Gewinner. Die Kinder holen Satzstreifen in ihre Ecke; freie Aussagen ergänzen die vorgedruckten Sätze.

Stellen Sie die Beziehung des Spiels zum Sterntaler-Mädchen und zur Hausfrau her.

2. Spiel: Die Verlierer bekommen jetzt mächtige Rollen: Geizhals, reicher Angeber, misstrauischer Rechthaber, Sterntaler - Mädchen, Moralapostel, und die Gewinner spielen die Bettelkinder. Je nachdem, auf wen die Bettelkinder treffen bekommen sie etwas oder nicht.

Auflösung: Schlüpft jetzt aus euren Rollen und gebt allen, denen ihr im Spiel begegnet seid, die Hand!

Freies Rollenspiel:

Die Kinder bilden Sechsergruppen und spielen die Geschichte frei vom Beginn bis zur Dornenhecke. Nach jedem Durchgang wechseln sie die Rollen. Bei Streitereien suchen sie selbständig Lösungen.

Ausklang:

Im Halbkreis spielen wir die Geschichte nochmals. Das Sterntaler- Mädchen wird nach jeder Episode neu besetzt. Alle spielen zum Schluss die Bäume im Sturm.

Ausblick:

Nächstes Mal kommen die Erlebnisse des Hundes dran. Wer zu Hause Hundebilder hat, soll sie mitbringen.

4. UE: Die Geschichte des Hundes im Freien Rollenspiel

Schwerpunkt: Freies Rollenspiel

Überblick: Die Kinder in der Gruppe haben die Wahl, sich mehr mit dem Hund zu identifizieren oder mehr mit dem Mädchen. Eine genaue Vorstellung von dem Hund nach eigener Wahl soll erweckt werden. Sprechen Sie die Realitäten und die Sehnsüchte der Kinder im Umgang mit Tieren an! Im freien Rollenspiel leiten die sechs Rollen (zwei Krähen - eine Rolle) den Verlauf.

Material: Hundebilder, bunte Kreide, Hundeleinen (echte oder Springseile, Vorsicht, nicht um den Hals!) K 3-Ausschnitte zur Hundegeschichte aus der Szenenvorlage, Rollenkärtchen für die Hundegeschichte für zwei bis vier Gruppen

Ankommen: Die Kinder zeigen sich gegenseitig Hundebilder und Fotos. Sie zeichnen Hunde an die Tafeln oder spielen Herr und Hund.

Einstimmung: Mein Lieblingshund

Sitzkreis: Wer möchte von seinem Haustier erzählen? Wer von euch hätte gerne einen Hund? *Unterstützten Sie auch Kinder, die kein Haustier haben dürfen. (Verantwortung, Ferienfahrten, Mietwohnung, wilde Tiere beobachten, wilden Tieren helfen.)* Wer kann, wenn er die Augen zumacht, einen wunderschönen Hund sehen?

Spielzeit, freies Rollenspiel:

Partnerarbeit: **Herr und Hund**: Wer kann seinen Lieblingshund beschreiben? Gehe in die Kreismitte, du bist jetzt das Herrchen und suchst dir von den Kindern, die sich melden, einen "Hund" aus. Gehe mit ihm aus dem Kreis und spielt mit ihm. *Rufen Sie die schwer integrierbaren Kinder zuerst als Herrchen in den Kreis. Abkürzung: Gleich vier Herrchen werden in die Mitte gerufen.*

Gruppenarbeit: Immer sieben Kinder zusammen dürfen jetzt ihre Rollenkarten ziehen. (Herr, Hund, Metzger, Hundefänger, zwei streitende Krähen, Jäger) Ihr dürft die Geschichte frei nachspielen. Tauscht auch mal die Rollen und beratschlagt selbständig. Welche Gruppe kann das ohne Streit und beleidigte Leberwürste?

Ausklang:

Halbkreis: Welche Gruppe möchte ihr Spiel vorspielen? *Die Gruppen führen ihr Spiel den anderen Kindern vor. Klären Sie Auseinandersetzungen nach dem Vorspiel nur mit den „Streithähnen!“*

Ausblick: Nächstes Mal ist Spiel- und Bastelstunde! Bringt bitte viele, viele alte, kaputte Damenstrumpfhosen und -Strümpfe mit für unsere Wurstfabrik!

5. UE: Spiele zu den Hundeszenen

Schwerpunkt: Es geht um die Ausgestaltung der Hundeszenen. Die Spiele sollen die Kinder auflockern und ihre eigenen Erfahrungen vertiefen und erweitern.

Material: Bastelmaterial für den Metzgerladen, Scheren, Karton Din A4 mit K 8 - Krähenmaske bedruckt, Wasserfarben, Wachskreiden, K 11 - Karten: „Wer kauft ein?“ Karten zum Hundefänger-Spiel,

Überblick: So kennen beispielsweise die Kinder die Situation im Laden, dass sie Süßigkeiten kaufen wollen und nicht entscheiden können, was sie wollen. Oder die Situation, dass jemand sie für sich gewinnen will, aber ein unbestimmtes Gefühl sie zur Vorsicht mahnt. Spiele in verschiedenen Gruppenformationen, die alle eine Beziehung zum zukünftigen Theaterstück haben, werden eingebettet in Bewegungsspiele mit der Großgruppe. Der Ausklang sorgt diesmal für Beruhigung. *Wählen Sie die Spiele aus!*

Ankommen: Wurstfabrik - Wer macht mit?

Wir stopfen Füllwatte in die alten Strümpfe (vorsichtshalber auch selbst welche mitbringen oder die Eltern in einem Brief bitten, die benötigten Materialien zu sammeln und mitzugeben) und binden sie alle zehn Zentimeter ab zu ganzen Wurstketten. Wir formen Braten und verschieden lange einzelne Würste. Damit dekorieren wir einen Schülertisch als Metzgereiladen.

Krähenmasken - Wer macht mit?

Ein Blatt Karton wird nach Vorlage gefaltet und eingeschnitten, anschließend schwarz mit gelbem Schnabel bemalt.

Einstimmung: Szenenwechsel

Die Kinder gehen zur Musik durcheinander und begrüßen sich auf verschiedene Weise. Beim Musikwechsel fügen sich alle in die Szene ein, die Sie aufrufen: Metzgerladen, Hundefänger-Auto, Krähenschar, Jägerfeier, Wald im Sturm. Jeder nimmt dabei die Rolle ein, die er will, und versucht, mit anderen Mitspielern in Kontakt zu kommen. Beim Einsatz der Musik

begrüßen sich die Kinder wieder durch verschiedene, frei gewählte Arten des flüchtigen Kontaktes.

Spielzeit: (Spiele zur Wahl)

1. Spiel: Einkaufen

Spielleiter zur Auflockerung: Ihr seht hier schon den Metzgerladen für unser Theater. Die Würste könnten aber auch etwas ganz anderes sein. Wurst, verwandle dich! Was ist sie jetzt? Reihum wird die Wurst gereicht und ist bei jedem Spieler etwas anderes.

Spiel: (*aus dem Improvisationstheater)* Wir machen einen Besuch im Laden Phantastica. Dort kaufen die Leute genau das ein, was sie schon immer haben wollten. Wir beobachten Sie dabei und erraten, wer sie sind oder was sie kaufen. Wenn nach fünfmal raten die Rolle noch nicht klar ist, kommt ein neuer Kunde in den Laden.

Anmerkung: Vielleicht haben die Kinder selbst Ideen, wen sie darstellen wollen. Wenn nicht geben Sie Karten mit verschiedenen Berufen oder Typen aus.

Variante: Nun weiß nur der Verkäufer, was der Kunde einkauft. Der Kunde muss erraten, was er einkauft.

Z.B.: "Zitrone"

Kunde: Geben Sie mir bitte.

Verkäufer: Soll sie schön reif sein und gelb?

Kunde: Ja, schon. Vor allem gelb. Woher kommt sie denn?

Verkäufer: Sie kommt ganz frisch aus Italien.

Kunde: Obst ist so gesund! Vor allem Melonen!

Verkäufer: Das Sauere ist reines Vitamin C! Ich trinke gerne den Saft heiß mit viel Wasser und Zucker!

Variante: Nun kommt jemand, dem nichts recht ist.

Variante: Ein Kunde bringt die Ware zurück, weil sie schadhaft ist. Nur der Kunde weiß, welche Ware das ist. Der Verkäufer muss raten (Siehe Beispiel oben)

2. Spiel: Sicher im Wagen! - Bewegung in der Großgruppe

Die Hundefänger gehen um. Ihr seid nur sicher vor ihnen, wenn ihr zu viert einen Wagen baut und so durch das Land fahrt. Aber ihr müsst euch an jeder Kreuzung wieder auflösen und mit anderen Kindern einen Wagen bauen. Wen der Hundefänger erwischt, wird selbst Hundefänger.

3. Spiel: Wer ist der Hundefänger?

Die Vierergruppen werden nach jedem Spielgang neu gebildet. Einer ist der Hund, drei bekommen per Karte ihre Rolle: Tierarzt, Tierheimleiter, Hundefänger. Der Hundefänger lügt, Tierarzt und Tierheimleiter sagen die Wahrheit. Der Hund muss im Gespräch herausfinden, wer der Hundefänger ist.

4. Spiel: Krähen und Mäuse - Bewegung in der Großgruppe

Die Krähe sitzt in ihrem Horst in der Kreismitte. Die Mäuse gehen im Kreis und sprechen: "Trippel, trappel, Mäuschen nasch / Brösel, Käse, Kuchen rasch. / Achtung, lauf weg / ins Versteck!"

Die Kinder lösen sich aus dem Kreis und laufen über die markierten Grenzen aus dem Spielfeld. Wer die Grenze nicht rechtzeitig erreicht, wird von der Krähe in den Horst abgeführt. Die Krähen werden immer mehr, die Mäuse immer weniger, also der Kreis wird immer enger.

5. Spiel: Streiten und schlichten

Je zwei Partner bekommen eine Konfliktsituation und sollen sie nicht lösen, sondern schlimmer machen. Nach dem Spiel die Rolle ablegen: Mit den Händen vom Kopf bis zu den Füßen abwärts streifen. Jedes Spiel mit Handschlag beenden!

Variante: Zwei Partner führen einen Streit durch, ein Dritter soll den Streit schlichten.

Variante - Krähenstreit: Gruppen zu vier bis sechs Kindern führen mit Krähenmasken vor, wie sich immer eine Krähe der Maus nähert, die anderen Krähen dann auf sie stürzen und hacken. Das Hacken darf nur mit dem dünnen Papierschnabel der Maske angedeutet werden, die Hände sind auf dem Rücken.

Ausklang: Phantasiereise

Setzt euch auf den Boden, zu guten Freunden, die euch einen ruhigen Augenblick gönnen. Wer will, kann die Augen schließen. Könnt ihr euren Lieblingshund noch vor euch sehen? Er sitzt in seinem Körbchen und schläft. Jetzt schwebt eine weiße Wolke auf ihn herunter und hüllt ihn ein. Du rufst deinen Hund bei seinem Namen, er kommt aus der Wolke heraus, aber wie! Er geht auf zwei Beinen und kann sprechen! Er winkt dir und ruft: "Bye, bye, bis zur nächsten Theaterstunde!" Er schüttelt sich, geht wieder auf vier Beinen und rennt davon.

Ausblick: In der nächsten Theaterstunde werden wir die Geschichten des Mädchens und des Hundes ineinander fügen.

6. UE: Szenen ineinander fügen

Schwerpunkt: Den Wechsel zwischen Sterntaler-Szenen und Hundeszenen festlegen

Überblick: Diesmal verteilen Sie die Szenen an Kleingruppen und lassen sie dann in der Großgruppe aneinanderfügen. Die Jägerszene betreut der Spielleiter besonders, weil sie noch nicht geübt ist. Außerdem enthält sie die schwierige Thematik Alkohol, die der Hund spiegelt, wenn er sich tot fühlt und nicht mehr kann. Zum Ausklang lassen Sie die Kinder am Sterntalerglück teilhaben. Während sie ihren wichtigsten Wunsch innerlich formulieren, geben Sie ihnen einen "Sterntaler" (aus Schokolade) in die geöffnete Hand.

Material: **K 3 -** Szenenvorlage zerschnitten, Schokoladetaler, K 8 - Krähenmasken, Metzgerladen, Bastelarbeit K 9 - Sternenkronen, K 16 - "Bieg wieg" - Bäume im Sturm, roter Wollfaden

Ankommen:

1. Angebot: Die Szenenvorlage liegt zerschnitten in Einzelszenen durcheinander auf dem Boden. Die ankommenden Kinder lesen, ordnen, überlegen, wie die Hundegeschichte und die Mädchengeschichte ineinandergefügt werden könnten.

2. Angebot: Krähenmasken, Metzgerladen stehen zum Spielen zur Verfügung.

3. Angebot: Sternenkronen zum Ausschneiden liegen bereit.

Einstimmung:

Wir spielen "Bäume im Sturm" und singen dazu das Lied. Wir üben das schmerzfreie Umfallen, indem wir den Körper drehen beim Fall. Das Krachen der Stämme üben wir durch ruckartige Bewegungen der Arme und des Oberkörpers. Zwei Kinder spielen Mädchen und Hund. Sie treffen in der Mulde aufeinander und erschrecken.

Spielzeit:

die Begegnung: Die Kinder, die bis jetzt die Bäume gespielt haben, schleichen zurück in den Sitzkreis. Sie flüstern Astrid und Bello zu, was sie sagen könnten.

Szenen ordnen nach Überschriften:

Abschied **Mädchen**	Abschied **Hund**
das hungrige Kind	die Metzgerei
das frierende Kind	der Hundefänger
das Kind mit den wehen Füßen	die Krähen
das Kind mit dem zerrissenen Kleid	der Förster
Bäume im Sturm	Bäume im Sturm
die Mulde auf der Lichtung	die Mulde auf der Lichtung

die Begegnung, das Geschenk des Sternes

Sternenreigen

Szenen zuordnen: Wir legen einen roten Faden Zickzack zwischen Mädchen und Hundegeschichte und bilden Mannschaften je nach Größe der Theatergruppe:

Mädchengeschichte: ca. 6 Spieler

Metzgerei: 2 bis 3 Spieler

Hundefänger: 2 Spieler (oder 4)

Krähen: ca. 6 Spieler

Förster: 2 Spieler (oder 4)

Rollenspiel: Jede Mannschaft bekommt ihre Szenenkarte und übt separat. Die Förstergruppe bleibt beim Spielleiter im Raum.

Aufführung: Alle Gruppen treffen sich im Übungsraum und spielen nacheinander im Halbkreis vor, dass sich die Geschichten ineinander fügen. Bei den Dornenranken und bei "Bäume im Sturm" stehen alle Kinder von ihren Plätzen auf und spielen mit. Sie gehen nicht auf ihre Zuschauerplätze zurück, sondern bilden hinter Hund und Mädchen einen Halbkreis. Nach der Begegnungsszene erzählen Sie den Schluss und fordert danach alle auf, sich auf den Boden zu setzen und die Augen zu schließen.

Ausklang:

Spielleiterin: Öffnet eure Hände! Wer gibt, öffnet die Hände und wer etwas bekommt, öffnet sie auch. Gibt es etwas, was du dir ganz von Herzen wünschst? Denke ganz fest daran!

Die Spielleiterin legt die Taler in die offenen Hände: Ich wünsche euch allen, dass ihr eure Ziele erreicht!

Ausblick: In der nächsten Stunde bekommt ihr alle fehlenden Seiten des Sterntalerheftes zum Nachlesen, Zeichnen, Schreiben und Singen.

Zweite Phase: Vom Spielen zum Theaterspielen

7. UE: Das Sterntalerheft - Das ganze Stück

Schwerpunkt: Vorbereitung auf die gezielte Arbeit

Material: alle bisher gefertigten Requisiten, die Sterntalerhefte, Malstifte, LED-Lichter in kleinen Marmeladengläsern. (*Echte Teelichter geben einen schöneren Schein, aber das Kleben und anzünden der Kerzen macht mehr Organisationsarbeit und verlangt von den Kindern mehr Disziplin.)*

Überblick: Die Kinder durchblättern ihr Sterntalerheft. Sie werden mit den Liedern bekannt gemacht und mit der Szenenvorlage im Heft. Aus dem Halbkreis heraus spielen sie jede Szene, nachdem sie diese gelesen haben. Die Gemeinschaftsszenen werden von allen gespielt. Auf sie wird diesmal besonderer Wert gelegt.

Ankommen: Jedes Kind holt bei Ihnen sein Heft (oder die Ergänzungsseiten) ab, malt das Titelbild oder liest. Bauen Sie mit den Kindern den Halbkreis mit kleinen Stühlen auf und richten Sie die Requisiten her. Teelichter in Marmeladengläser geklebt - eins für jedes Kind.

Einstimmung: Die Kinder blättern durch das Heft und trällern die Lieder mit.

Übungszeit: Jede Szene wird von einem Kind vorgelesen und dann vorgespielt. Dabei stellen die Kinder im Halbkreis schon die Stadt dar (Arme über dem Kopf, Hände als Hausspitze zusammengelegt), zwei Kinder fassen sich an den Händen und bilden mit erhobenen Armen eine Haustür für das Mädchen, zwei Kinder auf der Gegenseite eine Tür für den Hund.

Nach jeder Szene geben sowohl das Mädchen als auch der Hund seine Rolle weiter. Die Gemeinschaftsszenen werden mehrfach geprobt. Mehrere Kinder dürfen ausprobieren durch die "Dornenhecke" zu laufen.

Zur Krähenszene stellen sich alle in zwei Pfeilen auf, die diagonal vorwärts und rückwärts streben im Streit um die Maus und die sich zu einem Schwarm vereinen, wenn sie den Hund verfolgen. Die Krähen hüpfen mit hüftbreit geöffneten Beinen und schlagen mit den „Flügeln“.

Ausklang: Die Sternenszene wird ausgeschmückt mit Lichtern und Sternenhauben. Der Raum wird verdunkelt. Der Spielleiter singt vor (holt sich jemand aus dem Chor zum Vorsingen) die Kinder wechseln die Bewegungsart. Wenn das Mädchen singt, wandern sie mit ihrem Licht im Kreis, wenn der Stern singt, stellen sie sich zum Lichterbogen auf. Dazu stellen sich alle der Größe nach auf und zähle eins, zwei ab. Das erste Kind bleibt stehen, die anderen Kinder stellen sich abwechselnd links und rechts, dass die Größten in der Mitte stehen und die Kleinsten außen. Zum Lichterbogen heben alle die Hand mit dem Marmeladenglas, in dem das LED-Licht brennt. Das Lied wird öfters wiederholt, bei jeder Strophe dürfen einige Kinder aussetzen und zuschauen.

Ausblick: In der nächsten Stunde machen wir Übungen, um den Jäger besser kennen zu lernen, dann kommt die Rollenwahl! Bitte bringt euer Sterntalerheft mit! Ich freue mich auf schöne Titelbilder! Wer zu Hause ein Spielzeuggewehr hat, bringt es mit! Schaut nach, ob ihr einen Jägerhut habt!

8. UE: Rollen vorstellen und Rollenwahl

Schwerpunkt: Alkohol ist leider im Kinderalltag Realität. Ein Schulkind, das familiär betroffen war, hat das Thema eingebracht. Das Thema wird nicht im freien Rollenspiel behandelt, sondern geführt und besprochen.
Bei der Rollenwahl wird Demokratie, faire Konkurrenz und menschliches Verhalten erlebt und geübt.

Überblick: Die Kinder sind wegen der Rollenwahl auf Hochspannung! Nicht jeder in der Gruppe kann die Rolle des Mädchens oder des Hundes bekommen! Aber es gibt sehr schöne andere Rollen! Diese sollen noch einmal empfunden werden, indem die Kinder dreimal im Kreis um die Rollenzettel gehen, bevor die Wahl beginnt. Die Jägerszene ist neu, gehört aber bei der Rollenwahl dazu.

Nach der Wahl und der Aussprache darüber stellt jeder stumm seine Rolle vor - die anderen raten. Zum Abschluss üben wir die Lieder.

Material: K 12 - Rollenkarten, K 3 – Szenenvorlage, jetzt für alle Spieler, alle bisher hergestellten Requisiten, Schnapsflasche, Gewehr, Jägerhut, Trinkgläser, Karaffe

Ankommen: Spiel mit den Requisiten und Masken

Einstimmung:

1. Wir gehen. Stehkreis: Wer will, führt vor, wo er geht. Die Mitspieler raten.

2. Der Jägerstammtisch Sechsergruppen setzen sich um Tische und erzählen Jägerlatein. Nach jedem Schwank wird aus der Karaffe (mit rotem Saft) nachgeschenkt, die Jäger werden immer „betrunkener“, aber keiner lässt sich etwas anmerken.

Wir erzählen Alkohol -Geschichten.

3. Der Jägerlauf in Pantomime Betrunken wie wir jetzt sind, machen wir uns auf den Heimweg, in einer Hand die Gewehre, in der anderen die Schnapsflasche. Wir balancieren über einen Steg, steigen eine Treppe hinauf und hinunter, stolpern über den eigenen Fuß, über eine Wurzel, verwechseln Gewehr und Schnapsflasche, wollen trinken und schießen uns selber tot.

Angebot zur Verarbeitung: Möchtest du nachts alleine einem Betrunkenen begegnen? Wir verhältst du dich Betrunkenen gegenüber? (wegschauen, langsam weggehen)

Kurze Diskussion: Ist der Förster eine lustige Rolle?

Die Rollenwahl

Die Rollenzettel liegen im Kreis. Die Kinder laufen dreimal um den Kreis und merken sich die Rollen, die für sie in Frage kommen.

Im Vorgespräch klären Sie, dass auch mehrere Kinder sich zu einer Rolle stellen können.

Am wichtigsten ist jetzt die Frage: „Was tust du, wenn du nicht deine Lieblingsrolle bekommst?“ Schmollen? Toben, weggehen und nie mehr kommen? Eine andere Rolle aussuchen und diese so gut spielen, dass sie eine Hauptrolle ist?

Regeln für die Rollenwahl: wenn mehrere Kandidaten eine Rolle wollen, können sie

1. Miteinander sprechen und verhandeln
2. Die Rolle auslosen
3. Sich der Wahl der Gruppe stellen

Die ganze Gruppe und der Spielleiter helfen zusammen, dass die erfolglosen Bewerber eine neue Rolle bekommen.

Nach der Rollenwahl stellt der Spielleiter **drei Stühle** auf:

1. Ich bin mit meiner Rolle ganz zufrieden
2. Ich weiß nicht so recht, ob ich zufrieden bin
3. Ich bin ganz unzufrieden. Ich habe noch keine Rolle gefunden.

Eine lange Kinderreihe sitzt meist auf Stuhl eins, ein Kind auf dem Schoß des anderen.

Die „Zufriedenen“ trösten nun die „Unzufriedenen“ und erfinden nun

Extra- Rollen für sie. Welche Rollen lassen sich teilen und werden dadurch noch lustiger?

Bei Sterntaler bieten sich folgende Veränderungen an:

Das Mädchen wird nicht von einer einzelnen Person aus dem Haus geworfen, sondern von einer ganzen Familie. Die Tochter hat die neuen Schuhe des Mädchens an und wirft ihr die alten nach...

Das Herrchen in der Hundegeschichte wird ebenfalls durch eine Familie ersetzt, ein neuer, junger Hund ist auch dabei.

Im Metzgerladen können andere Kunden richtig ungeduldig werden, weil der Hund sich so langsam entscheidet.

Beim Hundefänger können schon Hunde im Auto sitzen, die den Hund warnen und bitten, dass er sie frei lässt.

Die Krähenschar lässt sich vergrößern und ein schöner Streit ist zu gestalten.

Am Waldrand können sprechende Bäume Mädchen und Hund auf den richtigen Weg bringen.

Aus einem Förster lässt sich eine ganze Gruppe gestalten, die sich auf dem Heimweg Jägergeschichten erzählt.

Um die unentschiedenen Kinder kümmert sich der Spielleiter ganz besonders und bringt sie immer wieder ins Gespräch mit der Gruppe ein. Wenn gar nichts hilft, erfindet der Spielleiter eine Extra-Rolle für sie.

Manche sind sehr stolz, wenn für sie die Geschichte geändert wird.

Je nach Anzahl der Spieler fügen Sie Rollen ein oder verändern sie. Möglicherweise verändert eine neu gefundene Rolle nicht nur die Gewichtungen im Stück, sondern das ganze Stück. Sie brauchen nun kreativen Ehrgeiz, denn Ihre Aufgabe ist es, notfalls für eine neue Dramaturgie zu sorgen.

Ausklang:

1 .Jeder stellt einzeln seine Rolle dar ohne zu sprechen. Die anderen raten.

2. Wir streichen im Sterntalerheft unsere Rolle an und singen die Lieder.

Ausblick:

Überlegt euch, ob ihr die Requisiten und Kostüme für euch selbst habt! Lest eure Rollen nach und träumt abends im Bett ein bisschen davon!

Weitere Proben:

Nun folgen die Proben zum Vorspielen, möglichst dort, wo die Vorführungen stattfinden. Alle Mitwirkenden spielen quer zur Sporthalle auf dem Boden im Halbkreis.
Folgende **Einzelproben** sind sinnvoll:
Die Mädchengeschichte: Alle Auf- und Abtritte können in einer Kurzprobe geklärt werden.
"In der Metzgerei": Aufbau (ein Schülertisch wird hinter dem Halbkreis aufbewahrt und zur Szene vorgetragen, darauf die Würste.)Dialog und Verfolgungsjagd
Hundefänger: Von der totalen Begeisterung zum plötzlichen Erkennen der Gefahr
Die Krähenszene wird als Tanz eingeübt (Krähenlied)
Die Jägerszene: betrunken sein, tot sein - das Publikum warten lassen.
Die Begegnung: langsam sprechen
Der Stern geht auf - Lied üben
In den Einzelproben wird langsames Sprechen geübt, manchmal wird „Oper“ gespielt, denn singendes Sprechen erhöht die Resonanz und Deutlichkeit. „Sprich lauter“ – Diese Anweisung verleitet nur zum Schreien. Der Blick in Richtung Publikum wird geübt, wenn die Spieler Richtung Spielleiter schauen, der sich an der gegenüberliegenden Wand aufhält.

Gesamtproben:

Bei einem Halbkreis mit Spielern, Chor-, Orff- und Flötengruppe passt in den gegenüberliegenden Zuschauerhalbkreis eine Bestuhlung für ca. zweihundert Gäste. Diese sind sprachlich ohne besondere Anstrengung für die Kinder erreichbar, wenn in den letzten Proben der Blick in die Zuschauerrunde geübt wird und alle Lieder von allen vor den Aufführungen gesungen werden.
Die Halle kann auch während der Aufführungen von Sportgruppen bespielt werden, lediglich die Materialkisten müssen bei jeder Probe her- und weggeräumt werden. Damit die Kinder ihre Requisiten schnell und auch im Dunkeln finden, werden nummerierte Kisten aufgestellt, immer am gleichen Platz, wo die Sachen entnommen und wieder zurückgebracht werden.

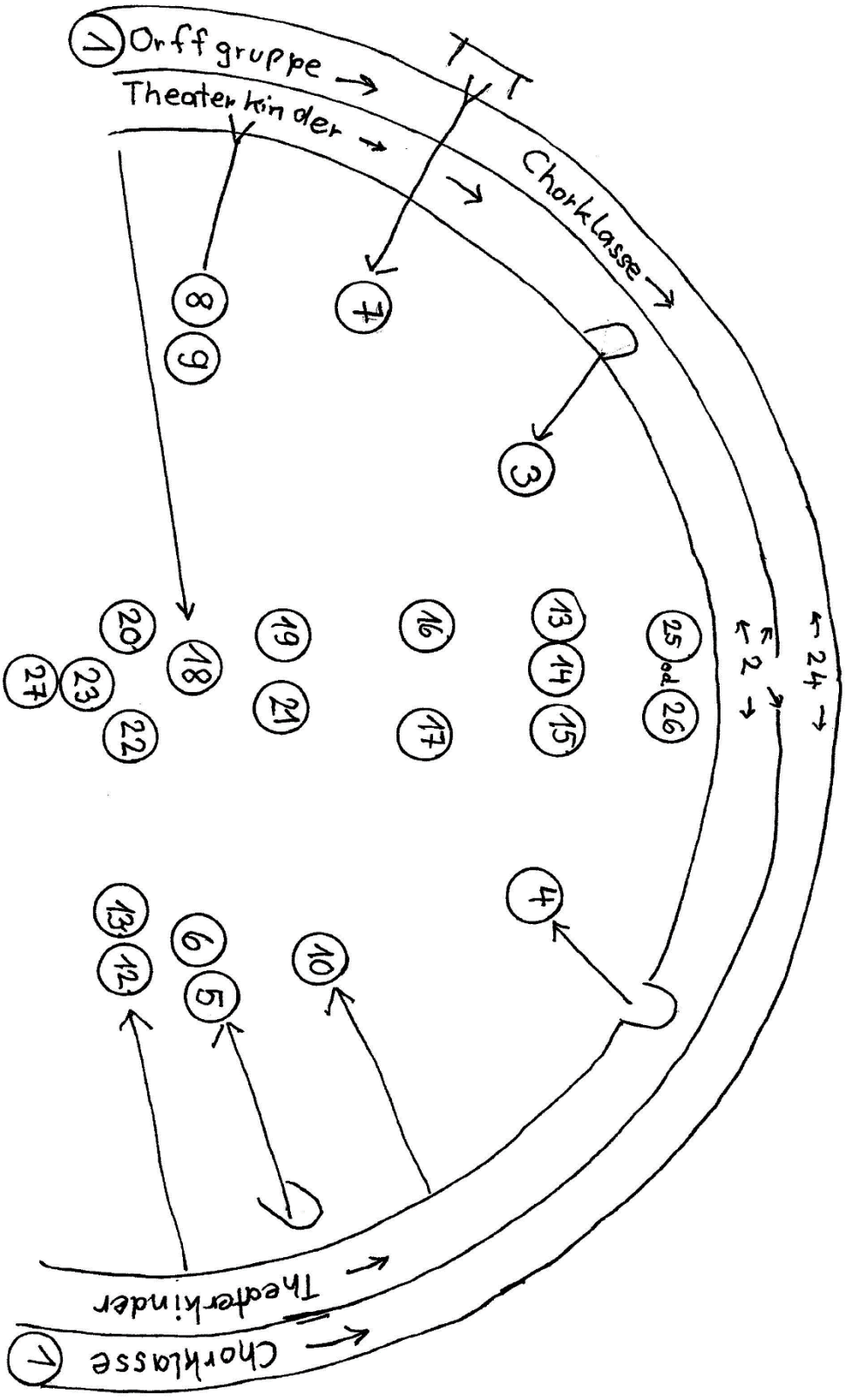
Nicht zu früh, also wenn alle Gruppen relativ sicher sind in ihrem Beitrag, beginnen die Proben, in der Chor und Instrumentalgruppen ins Stück integriert werden. Alle Lieder werden solo von den Spielern gesungen und vom Chor nach jeder Strophe wiederholt. Instrumentale Zwischenspiele werden eingefügt. Die Chor- und Instrumentalkinder dürfen in den ersten Proben gegenüber der Szene sitzen, damit sie das Stück kennen lernen. Später sitzen sie in der zweiten und dritten Reihe hinter den Spielern.

Allen Spielleiter und Kindern, die sich nicht sicher fühlen, geben Sie die Verlaufsskizze mit Plan:

Verlaufsskizze:

1. Musikgruppen: Vorspiel bis die Spieler eingezogen sind und an ihren Plätzen stehen.
2. Sterntalerlied im Halbkreis, Laternenlicht
3. Die Hausfrau wirft Astrid hinaus.
4. Der Hund wird aus dem Haus geworfen.
5. Astrid schenkt am Stadttor einem Bettelkind ihr Brot.
6. Lied: Nimm, nimm, nimm
7. Der Hund im Metzgerladen, Verfolgungsjagd.
8. Auf dem Feld verschenkt Astrid ihren Mantel.
9. Lied: Nimm, nimm, nimm
10. Auf dem Feld will der Hundefänger Bello mitnehmen.
11. Astrid schenkt am Waldrand einem Kind ihre Schuhe.
12. Lied: Nimm, nimm, nimm
13. Bello wird Schiedsrichter bei den Krähen
14. Krähentanz auf der ganzen Spielfläche
15. Bello rennt mit der Maus zum Waldrand.
16. Astrid hilft einem Mädchen aus der Dornenhecke und schenkt ihm ihr Kleid.
17. Lied: Nimm, nimm, nimm
18. Der Förster will Bello erschießen.
19. Lied: Bieg, wieg, Bäume auf der ganzen Spielfläche
20. Astrid kämpft sich durch den Sturm und sucht in einer Mulde Schutz.
21. Lied: Bieg wieg
22. Bello kämpft sich durch den Sturm und sucht in einer Mulde Schutz.
23. Bello und Astrid lernen sich kennen und geben sich Wärme und Schutz.
24. Auftritt: der Stern:
25. Lichtertanz, Lied: Stern im Dunkeln
26. oder Jonglieren mit beklebten Tüchern im Schwarzlicht, passende Musik
27. Bello und Astrid verlassen als Freunde den Wald.
28. Sterntalerlied

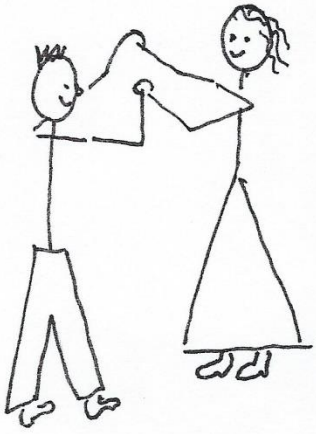
Sterntaler - Stellplan mit den Ausgangspunkten für die Spieler



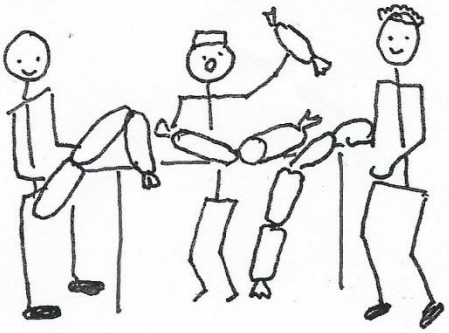
Sterntaler, Stellplan zur Verlaufsskizze

Sterntaler, Skizzen zum Stellplan

3;4;5:Haustüren, Stadttor. Jeweils die zwei Nachbarn von Astrid und Bello und dem Bettelkind am Tor bilden die offenen Türen.



7: Metzgerei: Die zwei Nachbarn tragen den Tisch vor und zurück.



13, 14, 15 : Krähentanz. Ganzer Raum im Halbkreis! Die vorderen Krähen machen große Schritte bis zur Mitte und zurück, die hinteren kleine.



16 – 17 Dornenhecke zieht sich auseinander und zusammen im ganzen Halbkreis



III. PHASE: Die Aufführungen:

Im Einleitungsteil: „Vorbereitungsroutine“ -finden Sie dazu Tipps.

S t e r n t a l e r - Textergebnis mit Regieanweisungen

Das Textbeispiel verschafft Ihnen zu Beginn Ihrer Arbeit einen Überblick, und in der letzten Phase der Einübung eine Kontrollmöglichkeit. Ersetzen Sie vorgegebene Szenen durch die Spielideen der Kinder und überprüfen Sie, ob sich Verständnislücken ergeben haben. Finden Sie Längen heraus, die Sie straffen können und Szenen, die noch ausgebaut werden können.

Personen:	Mädchen	Hund
	Hausfrau	Hausherr
	Bettelkind	Metzger
	Frierendes Kind	Hundefänger
	Verletztes Kind	Krähen
	Tanzmädchen	Jäger
	Stern	Sprechender Baum

Alle Mitspieler sitzen im Lichter-Halbkreis Die Spieler im vorderen Halbkreis, die Orff- und Flötenkinder (so vorhanden) im zweiten, die Chorkinder im dritten Halbkreis. Die Spieler haben nicht allzu nah vor sich ein Gurkenglas mit einem Teelicht darin. Trotzdem muss der Halbkreis so sitzen, dass die Spieler an mehreren Stellen in den Vordergrund treten können. Je zwei Kinder bilden dann ein Tor für Astrid und eins für Bello. Dahinter stehen die Hausfrau und der Hausherr. Astrid und Bello begegnen sich erst am Ende des Stückes und verraten sich auch erst in der Moosmulde ihre Namen.

Beim Szenenwechsel Astrid/ Bello geht der Spieler, der nicht dran ist, hinter die Kinder im Halbkreis oder bleibt erstarrt in seiner Haltung stehen. Die Zuschauer sitzen im Halbkreis gegenüber.

Sterntalerlied *Alle Mitwirkenden singen und spielen auf ihren Instrumenten***.**

Zwei Kinder bilden mit erhobenen Armen ein „Tor“ als Haus für das Sterntaler-Mädchen.

Hausfrau Das ist jetzt mein Haus! Wir haben es gekauft!

Geh fort! Da, nimm dieses Brot mit! Niemand soll sagen, du seiest wegen uns verhungert!

Astrid steht wie angewurzelt vor der verschlossenen Tür.

Zwei Kinder bilden gegenüber ein Tor für das Haus des Herrchens.

Hausherr: Fort mit dir, du nichtsnutziger Schmarotzer! Geh Mäuse fangen!

Bello: Erbarmen! Ich habe doch bis jetzt immer Frolic gekriegt und fürchte mich vor Mäusen! Bitte, bitte, lass mir ein Plätzchen!

Der Hund bekommt einen Tritt. Er humpelt jaulend in den Hintergrund.

Astrid: Was mache ich denn jetzt? Wo soll ich denn hin? Jetzt ist der Himmel mein Dach und der Wald mein Haus. Ich will in den Wald gehen.(ab)

Bello: Was mache ich denn jetzt? Wo geh ich denn hin? Mal sehen, wo ich was zum Fressen herkriege!(ab)

Hungriges Kind: Oh, du hast so ein schönes Brot! Gibst du mir ein Stück davon? Ich habe so Hunger!

Astrid: Nimm alles! *Astrid singt das Lied, der Chor wiederholt.(ab)*

Lied: **Nimm, nimm, nimm..**

Während des Liedes wird der Tisch für die Metzgerei vor den Halbkreis geschoben.

Bello: Ei, wie gut es hier duftet! Hier kriege ich was zu fressen!
(Er geht in die Metzgerei)
Guten Tag!

Metzger: Womit kann ich dienen?

Bello: So viele gute Sachen!

Metzger: Ja, wir bekommen jedes Jahr Prämien für unsere gute Wurst! Hier, die feine Mortadella! Oder willst du lieber Leberwurst?

Bello: Ich weiß nicht so recht!

Metzger: Das sind unsere ausgezeichneten Wienerle!

Bello: Hmm, ich weiß nicht..

Metzger: Oder soll es ein Leberkäs sein, vielleicht mit Semmelchen?

Bello: Hmm, lechz!

Metzger: Die Gelbwurst ist im Sonderangebot.

Bello: Au ja, Gelbwurst!

Metzger: Wie viel soll es denn sein?

Bello: Die ganze!

Metzger: Bitteschön!

Bello: Dankeschön!

Metzger: Haaalt, bezahlen! Unverschämtes Vieh! Ich mache dich zu Blutwurst! Wart nur, ich erwische

Dich schon!

Der Metzger rennt dem Hund nach, bis dieser aus dem Kreis rennt und sich hinter einem Kind versteckt.

Metzger: So etwas ist mir in 20 Jahren noch nicht passiert! So ein frecher Dieb! Wenn der sich wieder blicken lässt! Dann... dann...

Der Metzger geht ärgerlich in seinen Laden zurück, die "Tür" schließt sich.

Astrid:: Jetzt habe ich schon gedacht, die Stadt hört gar nicht mehr auf. So lange bin ich gelaufen! Endlich sind die Felder da! - Oh, wer ist denn das? Was ist denn mit dir? Warum schnatterst du wie eine Gans? Warum trampelst du hin und her?

Frierendes Kind: Mich friert es so. Schau mal, ich habe gar keinen Mantel!

Astrid: Kannst den da haben von mir!

Lied: **Nimm, nimm, nimm..**

Bello: Hu, hu! Jetzt bin ich zwar satt, aber ich kann nicht mehr in die Stadt zurück. Der Metzger wird mich tot schlagen. Ich habe gedacht, er schenkt mir die Wurst! Ach je, jetzt bin ich so allein! Niemand spielt mit mir, niemand füttert mich! Ich habe kein Körbchen mehr, huhuhu!

Hundefänger: Aha, da ist wieder mal so ein streunender Hund!
Mal sehen, ob ich an ihn herankomme!

Er geht auf den Hund zu mit dem Fangnetz hinter dem Rücken.

Na, du armes Hundchen, ganz alleine?

Bello: Ja, schluchz, schluchz!

Hundefänger: Dann komm doch mit mir! Ich habe ein Herz für verlassene Hundchen wie dich!

Bello: Gibst du mir Futter?

Hundefänger: Soviel du willst! Du bekommst einen hübschen, warmen Käfig, Wasser, Futter, alles, was du willst! Ich bringe dich in ein sehr schönes Versuchslabor.

Bello: Versuuuchslaboor! Wie schön das klingt!

Hundefänger: Ab und zu kriegst du ein Spritzchen, aber das tut gar nicht weh!

Bello: Und wann spielen wir?

Hundefänger: Die Herrn Professoren machen ganz hübsche Spielchen mit dir, jeden Tag!

Bello: Au ja, ich komme mit!

Er sieht das Netz.

Und was ist das da?

Hundefänger: Das ist das Netz, mit dem ich dich jetzt fessle!

Bello: Jaul, jaul!

Er rennt davon, der Hundefänger rennt ihm nach, bis der Hund sich hinter einem Kind versteckt.

Hundefänger: Pech gehabt! Den Burschen finde ich schon wieder! Der entkommt mir nicht! *(ab)*

Astrid: Hier beginnt schon der Wald. Wie gut es hier duftet!
Was ist denn mit dir los?

Verletztes Kind: Ich habe mir die Füße aufgeschlagen an den Wurzeln. Schau, wie ich blute.

Astrid: Was machst du denn jetzt?

Verletztes Kind: Ich wickle sie ein mit Blättern.

Astrid: Nimm diese Schuhe! Im Wald ist der Boden weich.

Lied: **Nimm, nimm, nimm..**

Bello: Oh, zwei grausliche Gespenster! Ich verstecke mich lieber!

Krähe: He du da, komm her!

Bello: Warum denn?

Krähe: Du sollst unser Schiedsrichter sein!

Bello: Warum denn?

Krähe: Weil wir um diese Maus streiten.

Bello: Warum denn?

Krähe: Weil wir Hunger haben!

Bello: Was, die kann man essen?

Krähe: Fressen, du blöder Hund!

Bello: Dann fresst sie doch!

Krähe: Nur der Sieger darf sie fressen!

Und jetzt pass auf die Maus auf, bis wir gekämpft haben!

Krähenlied, Krähenreigen

Das Krähenlied wird von der Spielgruppe in Form eines Reihentanzes gespielt.

Nach dem Krähenreigen schnappt sich der Hund die tote Maus und rennt damit in den Wald. Die Krähen verfolgen ihn, bis er den Waldeingang erreicht hat.(ab)

Astrid: Es rauscht und rauscht und ist doch so still hier.

Tanzmädchen: Hu, hu!

Astrid: Wie kommst denn du hierher?

Tanzmädchen: Ich wollte von meinem Dorf in die Stadt laufen
zum Tanzen. Hu,hu! Aber jetzt wartet mein
Freund umsonst auf mich. Hu, hu!

Astrid: Warum denn?

Tanzmädchen: Schau doch mal mein Kleid an! Die Dornen
haben es zerrissen! So kann ich nicht in die Disco!
Da lachen mich ja alle aus! Hu, hu! Mein Freund
wird jetzt mit den anderen tanzen!

Astrid: Gefällt dir dieses Kleid?

Tanzmädchen: Ja, es ist toll!

Astrid: Nimm es!

Lied: **Nimm, nimm, nimm..**

Bello: Ah, hier im Wald riecht es sehr interessant! Hm,
da treffe ich viele Tiere!

Jäger: *(Grölt und torkelt)* Halt, wer da?

Bello: Ich bin´s, Bello!

Jäger: Ein wildernder Hund! Piff, paff! -

Bello legt sich auf den Rücken und fragt:
Bin ich jetzt tot?

Sprechender Baum: Nein, du bist nicht tot! Der Jäger kommt
gerade von einer Weihnachtsfeier. Er hat
dich aus Versehen mit der Schnapsflasche
erschossen! Du hast Glück gehabt. Spring schnell davon und
verstecke dich!

Bello *jagt davon und versteckt sich.*

Astrid: Oh weh, jetzt geht ein Sturm los! Wie komme ich denn aus dem Wald heraus?

Lied: **Bäume im Sturm**

Die Bäume werden von der ganzen Gruppe dargestellt, außer den Instrumentalkindern.

Astrid friert, die Bäume schwanken entsetzlich, sie flieht, steigt über die entwurzelten Bäume und bricht am Ende des Liedes erschöpft zusammen.

Der Hund flieht ebenfalls vor den umstürzenden Bäumen und kauert sich ganz nah bei Astrid zusammen. Der Sturm hört auf. Beide bemerken sich gleichzeitig und erschrecken.

Astrid: Wer bist du?

Bello: Ein Hund. Und du?

Astrid:: Ein Mädchen.

Bello: Wie heißt du?

Astrid: Ich heiße Astrid, und du?

Bello: Ich heiße Bello. Tust du mir was?

Astrid: Nein, und du?

Bello: Ich tu dir auch nichts. Ich schlottere.

Astrid: Ich friere auch. Komm, wärme mich mit deinem Fell!

Bello: Wie gut, dass ich nicht mehr alleine bin! Ach, wie dunkel und kalt ist es hier!

Astrid: Ja, so dicke Nebelschwaden! Aber bei dir wird mir schön warm!
Guck mal, da geht die Wolkendecke auf! Ein Stern! So ein schöner Stern!

Die Kinder im Kreis zünden ihre Lichter wieder an. Wenn Astrid singt, gehen alle im Kreis. Wenn der Stern singt, bilden sie einen Lichterbogen wie einen Regenbogen: Die Größten stehen in der Mitte, die Kleinsten am Rand des Bogens.

Hier kann auch die Jongliergruppe mit Tüchern aus Salatfolie, die mit Neonpapier- Sternen beklebt ist, im Schwarzlicht auftreten. Da s Lied „Stern im Dunkeln“ wird dann ersetzt durch flotte Musik.

Lied: **Stern im Dunkeln**

Während des Liedes wirft der Stern, der auf einer Stehleiter im Vordergrund steht, goldene Schneeflocken und Sterne in Astrids Hände und auf den Boden. Nach dem Lied zieht der Stern mit Astrid und Bello um den Kreis, alle Mitspieler folgen ihm.

Kurz vor der Tür:

Winterspaß und Weihnachtsfreud,

geht nach Haus, ihr lieben Leut! (Kommt zum Punsch ihr lieben Leut)

Euch allen Friede, Freude, Glück!

Aus ist unser Weihnachtsstück!

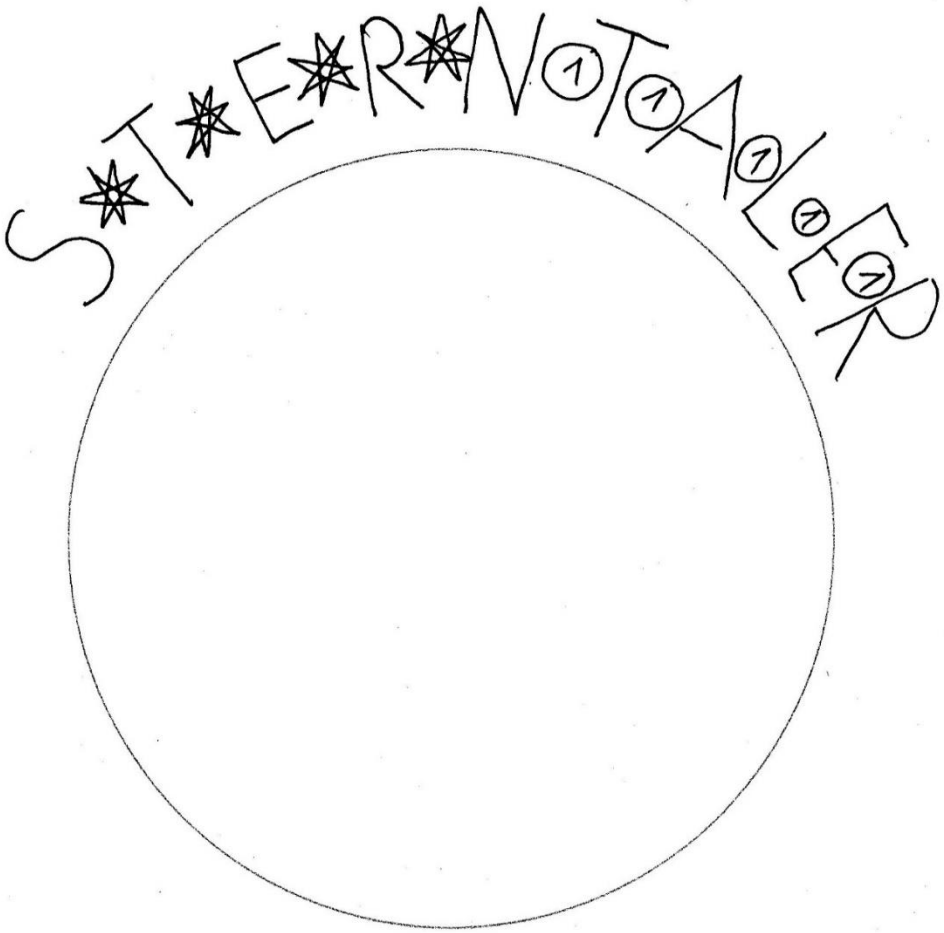
Zu anderen Zeiten:

Eine Kräh, eine Maus,

das Märchen ist aus!

Nach der Verbeugung vor dem Publikum folgt noch mal das **Sterntalerlied.**

Sterntaler- Das Kinderheft



Name:_____ Klasse: _____

K 2 - Die Sterntaler, Original der Brüder Grimm

Es war einmal ein kleines Mädchen, dem war Vater und Mutter gestorben, und es war so arm, dass es kein Kämmerchen mehr hatte, darin zu wohnen, und kein Bettchen mehr, darin zu schlafen, und endlich gar nichts mehr als die Kleider auf dem Leib und ein Stückchen Brot in der Hand, das ihm ein mitleidiges Herz geschenkt hatte. Es war aber gut und fromm. Und weil es so von aller Welt verlassen war, ging es im Vertrauen auf den lieben Gott hinaus ins Feld. Da begegnete ihm ein armer Mann, der sprach: „ ach gib mir etwas zu essen, ich bin so hungrig.“ Es reichte ihm das ganze Stückchen Brot und sagte: „Gott segne dir´s“, und ging weiter. Da kam ein Kind, das jammerte und sprach: „es friert mich so an meinem Kopfe, schenk mir etwas, womit ich ihn bedecken kann.“ Da Tat es seine Mütze ab und gab sie ihm. Und als es noch eine Weile gegangen war, kam wieder ein Kind und hatte kein Leibchen und fror: da gab es ihm seins; und noch weiter, da bat eins um ein Röcklein, das gab es auch von sich hin. Endlich gelangte es in einen Wald, und es war schon dunkel geworden, da kam noch eins und bat um ein Hemdlein, und das fromme Mädchen dachte „es ist dunkle Nacht, da sieht dich niemand, du kannst wohl dein Hemd weggeben“ , und zog das Hemd ab und gab es auch noch hin. Und wie es so stand und gar nichts mehr hatte, fielen auf einmal die Sterne vom Himmel, und waren lauter harte blanke Taler: und ob es gleich sein Hemdlein weggegeben, so hatte es ein neues an, und das war vom allerfeinsten Linnen. Da sammelte es sich die Taler hinein und war reich für sein Lebtag.

K 2a - Die Geschichte für das Sterntaler-Theater

Es war einmal ein armes, armes Mädchen. Das hatte keinen Vater mehr und keine Mutter. Eines Tages kam die Hausfrau und warf es aus seinem Zimmerchen hinaus: "Das ist jetzt mein Haus! Geh fort! Da, nimm die alten Sachen und das Brot und geh! Niemand soll sagen, ich hätte dich hungrig gehen lassen!" Schon stand es mitsamt den paar alten Sachen auf der Straße und die Tür krachte hinter ihm ins Schloss.

Astrid war ganz allein auf der Welt. Vater und Mutter waren gestorben, das Haus verkauft. "Was soll ich jetzt machen? Wohin soll ich denn gehen? Jetzt wandere ich erst einmal aus der Stadt hinaus!" Am Tor kauerte ein anderes armes Kind: "He du! Hast du vielleicht was zu essen für mich? Ich habe erbärmlichen Hunger!" "Nimm! Dieses Brot schmeckt mir sowieso nicht! Nimm es ganz!" Das Mädchen fing an zu laufen, immer schneller, weg, nur weit weg von allem!

Draußen auf dem Feld pfiff ein kalter Wind, aber das Mädchen spürte ihn nicht. "Hallo, liebes Mädchen, bleibe doch stehen!" Wer hat da gerufen? Wieder ein Kind. Das saß am Wegrand und schnatterte vor Kälte. "Willst du den alten Mantel haben?" "Dann frierst du ja selber!" "Nein, ich friere nicht, nimm ihn. Ich bin froh, wenn ich ihn los habe!" Und wieder rannte das Mädchen, weg, nur weg, weit weg!

Am Waldrand traf es ein Kind, das hatte Blasen an den Füßen. "Hör auf zu jammern und nimm diese Schuhe! Ich bin froh, wenn ich sie los habe"! "Danke, danke schön!" Aber das Mädchen hörte den Dank nicht mehr. Es war schon weitergerannt.

Eben erreichte es einen Windbruch mit viel Dornengestrüpp. Mittendrin steckte ein Mädchen. "Hilfe! Aua! Hilfe!" Vorsichtig half unser armes Mädchen der anderen aus den Dornen heraus. "Mein schönes Kleid! Jetzt ist es zerrissen! So kann ich doch gar nicht meinen Freund besuchen und mit ihm in die Disco gehen!" "Nimm dieses Kleid! Ich bin froh, wenn ich es los habe." Astrid zog ihr Kleid aus, die Andere zog es fröhlich an und hüpfte davon.

Der Weg durch die Dornen war schwierig. Langsam brach die Nacht herein. Der Wind wurde immer stärker. Es stürmte. Die hohen Tannen schwankten und krachten. Äste peitschten

Astrid ins Gesicht. Auf einer Lichtung in einer kleinen Mulde aus Moos machte sie sich ganz klein. Sie zitterte vor Hunger, Kälte und Angst und ringsum krachten die Bäume zusammen.

In dieser Mulde lassen wir jetzt unser armes Mädchen warten, bis sich der Sturm legt.

Wir kehren noch einmal in die Stadt zurück, zum Morgen. Denn kaum war die Tür hinter dem Mädchen zugekracht, öffnete sich die Tür des Nachbarhauses und ein Hund wurde mit einem Fußtritt hinausbefördert. "Raus mit dir, du nichtsnutziger Fresser! Wir können keinen Hund brauchen, der die Sonntagsschuhe annagt!" "Wuff, wuff, bitte, bitte werft mich nicht raus! Was soll ich denn fressen, wenn ich kein Frolic kriege?" "Hau ab, verschwinde!" Das Herrchen warf einen Prügel nach dem Hund. Da rannte er, was seine Beinchen hergaben und irrte durch Straßen, die er noch gar nicht kannte.

Plötzlich riecht es aus einem Laden ganz gut nach Fleisch und Wurst. Die Tür steht offen, der Hund tritt ein. "Guten Tag! Was darf es sein?" "Hm!" Heute gibt es ganz frische Wienerle!" "Hm!" "Möchtest du lieber Fleischsalat mit Majonäse?" "Hm!" ".. oder einen saftigen Hinterschinken?" "Hm! Hinterschinken! Wienerle!" "Darf es ein Kilo sein?" "Hm, ja!" "Bitteschön!" "Dankeschön!" Schon rennt der Hund mit dem Hinterschinken davon und wundert sich sehr: Der Metzger mit dem großen Schlachtmesser rennt hinter ihm her. "Du Dieb! Bezahlen!" Das ist kein Spaß!

Schnell rennt der Hund zum Tor hinaus auf das Feld. Weit und breit kein Hundekamerad zu sehen! Kein Mensch, keine Katz und keine Maus. Soll er nun "Sitz" machen oder "Platz"? Niemand ist da. Niemand sagt ihm, was er tun soll. Endlich. Ein großes Auto kommt. Ein Mann steigt aus. Vorsichtshalber bellt der Hund eifrig, wie es sich gehört. Da redet ihm der Mann gut zu. "Na Kleiner, komm mal her! Wo ist denn dein Herrchen? Hast du gar keins? Ach du Armer! Komm doch mit mir!" "Wuff! Willst du mein Herrchen sein? Ich bin ein guter Hund! Was hast du denn da für ein Netz?" "Komm ganz nah zu mir, dann sage ich es dir! Ich nehme dich mit ins Versuchslabor! Da bekommst du einen eigenen Stall und gutes Futter!" "Versuuuchslabooor! Wie schön das klingt!" "Ja, da bist du sicher! Tot sicher, hihi! Da bekommst du kleine Spritzchen und wirst operiert und zum Schluss seziert! Und ich bekomme für dich fünf Euro! Na los, komm her!" "Operieiert! Sezieiert! Wie schön das klingt! Operieiert, sezieiert - Operiert? Seziert? Uah! Lieber nicht!" "Ich fange dich!" Und schon schlägt unser Bello Haken als ob er ein Hase wäre und rennt zum Waldrand.

"Krah! Krah" fliegen die schwarzen Vögel hoch und streiten miteinander. Die Krähen streiten um eine Maus. "Komm her, komm her! Wir streiten! Schlichte unseren Streit!" "Hm. Am besten ist, jede Krähe darf dreimal kauen!" "Quatsch! Krah!" Der Hund konnte vorschlagen, was er wollte. "Quatsch, krah, bewache die tote Maus, bis wir ausgestritten haben!" Aber Bello rennt mit der Maus davon. Die Krähen verfolgen ihn und hacken nach ihm. Wohin soll er rennen?

Da winken die Bäume am Waldrand: "Komm hierher, komm tief in den Wald hinein! Da können dich die Krähen nicht verfolgen!"

Es dämmert schnell. Die Bäume biegen und wiegen sich im Wind. Was ist das? "Oh du fröhliche, oh du selige.." (Ein Jäger aus Kurpfalz.. o.a.) Der Förster ist auf dem Heimweg von der Weihnachtsfeier (vom Kartenspielen.. von der Jagdversammlung..) und summt vor sich hin. Der Glühwein war sehr gut und wirkt beim Förster vom Kopf bis zu den Füßen. "Der Förster wird mir helfen. Er braucht einen guten Hund wie mich. Wuff, wuff, Herr Förster! Hier bin ich!" "Waas, ein wildernder Hund mitten im Wald alleine? Den muss ich ja erschießen! Wo ist denn mein Gewehr? Ach da hängt es ja an meiner Schulter!" "Bitte, bitte nicht! Ich bin ein guter Hund!" "Piff, paff!" Der Förster prüft mit dem Fuß, ob der Hund tot ist und schwankt davon. Lange bleibt der Hund liegen und meint, er sei tot. Da trifft ihn ein Tannenzapfen auf die Nase. "Au! Bin ich gar nicht tot? Ich bin ja gar nicht tot! Der Förster hat mich aus Versehen mit seiner Schnapsflasche erschossen!"

Immer düsterer wird der Wald, der Wind heult, die Äste ächzen und krachen über dem Tier zusammen. Die Nacht ist schwarz, das Unwetter tobt. Da sucht der Hund Schutz auf einer Lichtung in einer kleinen Mulde aus Moos.

Oh Schreck, was ist das? Etwas Weiches, etwas Warmes. "Was ist das?" "Ich bin ein armes Mädchen. Und wer bist du?" "Ich bin ein armer Hund!" "Du hast so ein schönes weiches Fell!" "Vielleicht wird uns warm, wenn wir ganz eng zusammenkuscheln?" "Ja, komm ganz nah zu mir!" "Du zitterst ja gar nicht mehr!" "Du auch nicht!" "Sieh mal, da oben! Der Himmel geht auf!" "Ein Stern, ein schöner Stern!"

Aus dem Loch in der dunklen Wolkendecke fängt es an zu schneien. Golden leuchten die Flocken im Licht des großen Sternes. Ist das wirklich Schnee? Nein, das sind Taler! Lauter goldene Taler, Sterntaler fallen herab in die Mulde. "Sterntaler, Sterntaler!" Hund und Kind tanzen und klatschen in die Hände. Sie sammeln die Taler auf und wandern vergnügt in eine andere Stadt.

K 3 - S t e r n t a l e r - Die Szenenvorlage

1. Das Mädchen Astrid wird aus dem Haus geworfen. "Das ist jetzt mein Haus, nicht mehr deins!“ Sie bekommt ein Stück Brot in die Hand gedrückt. Niemand soll schuld sein, wenn sie fortgehen muss. Sie nimmt Abschied.

2. Der Hund Bello wird aus dem Haus geworfen. Er bekommt einen Tritt, die Tür wird verschlossen. Vor der verschlossenen Tür jammert er. Jetzt will er sich zuerst mal was zum Fressen suchen.

3. Astrid begegnet am Stadttor einem hungrigen Kind. Sie gibt ihr Brot her, es ist sowieso nicht ihres.

4. Bello geht in die Metzgerei. Der Metzger bietet ihm allerhand an. Bello kann sich nicht entscheiden. Er nimmt eine Wurst und der Metzger will Geld. Da rennt Bello davon. Der Metzger rennt ihm nach mit dem Schlachtermesser in der Hand.

5. Astrid geht über die Felder und trifft ein frierendes Kind. Sie schenkt ihm den Mantel: "Das ist sowieso nicht mein Mantel!

6. Bello hat seine Wurst unter Angst verzehrt. Nun ist er traurig und sehnt sich nach Gesellschaft. Da kommt ein Hundefänger und malt ihm aus, wie schön sein Leben im Versuchslabor ist. Beinahe geht der Hund mit!

7. Astrid trifft am Waldrand ein Kind mit Blasen an den Füßen. Sie schenkt ihm seine Schuhe: "Das sind sowieso nicht meine Schuhe!"

8. Zwei Krähen raufen um eine tote Maus. Bello soll Schiedsrichter spielen, aber er packt die Maus und rennt weg. Die Krähen hacken auf ihm herum, bis er die Maus loslässt. (Am Waldrand rauschen und rufen die Bäume, Bello solle sich doch hier in Sicherheit bringen.) Er flieht in den Wald.

9. Astrid begegnet einem Mädchen, das will in die Stadt zu ihrem Freund und mit ihm in die Disco gehen. Aber nun ist das Kleid von den Dornen zerrissen. Astrid schenkt ihm sein Kleid: "Das ist sowieso nicht mein Kleid!"

10. Bello stromert durch den Wald. Plötzlich steht der Förster vor ihm. Der kommt gerade von der Weihnachtsfeier und schießt statt mit der Flinte mit der Schnapsflasche auf ihn. Bello denkt, er sei tot.

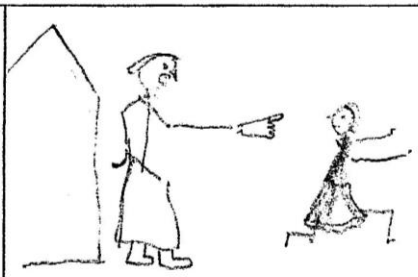
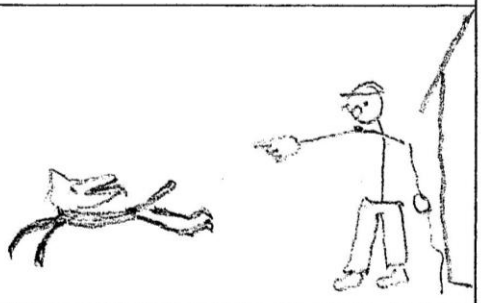
11. Im Wald ist ein starker Sturm. Die Bäume ächzen und krachen zusammen.

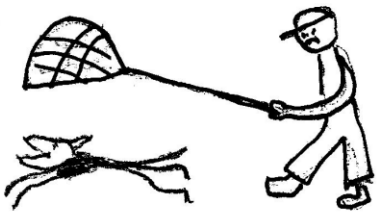
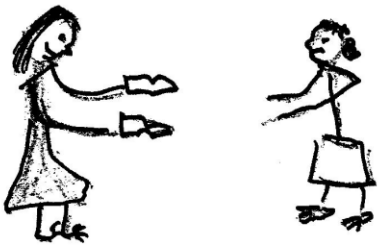
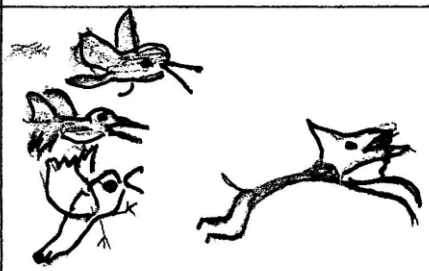
12. Astrid hastet voll Angst durch den Wald. Sie legt sich in eine Mulde ins Moos.

13. Bello läuft ängstlich durch den tobenden Wald und bleibt Kopf an Kopf bei Astrid liegen. Der Sturm legt sich. Beide merken, dass da noch jemand ist und erschrecken. Sie freunden sich an und wärmen sich.

14. Sie blicken zum Himmel und entdecken ein Loch in der Wolkendecke mit einem hellen Stern. Sie singen dem Stern ein Lied. Der Stern lässt Gold schneien und leitet Astrid mit Bello aus dem Wald.

K 3a - Szenenvorlage einfache Version zum Zerschneiden und wieder zusammensetzen

Die Hausfrau wirft Astrid aus dem Haus.	
Der Herr wirft den Hund aus dem Haus.	
Astrid [redacted]enkt dem Kind ein Brot.	
Der Hund geht in den Laden. Er bezahlt nicht.	

Astrid schenkt dem Kind ihren Mantel.	
Ein Hundefänger will Bello fangen. Aber er rennt weg.	
Astrid gibt ihre Schuhe her.	
Bello klaut den Krähen eine Maus.	

Dornen stechen ein Kind. Astrid hilft und gibt ihr Kleid her.	
Der Förster [redacted]ießt Bello nicht tot.	
Im Wald tobt ein Sturm. Astrid sitzt in der Mulde.	
Bello versteckt sich in der Mulde.	

Wer bist du? Ich bin Astrid. Ich bin Bello.	
Frierst du? Wir wärmen uns!	
Ein Stern geht auf und [redacted]enkt ihnen Sterntaler.	
Sie gehen vergnügt in eine neue Stadt.	

K 4 - Die Sterntaler, Überschriften

Die Hausfrau wirft Astrid hinaus.
Der Hund wird aus dem Haus geworfen, weil er immer die Schuhe zerbeißt. Er weiß nicht, wohin er gehen soll.
Astrid schenkt am Stadttor einem Bettelkind ihr Brot.
Der Hund riecht die Wurst und geht in den Metzgerladen. Er weiß nicht, dass man bezahlen muss, wenn man einkauft. Der Metzger rennt ihm mit dem großen Messer hinterher.

Auf dem Feld schenkt Astrid einem Bettelkind ihren Mantel.
Auf dem Feld will ein Hundefänger Bello mitnehmen. Aber er läuft davon.
Astrid trifft am Waldrand ein Kind mit wehen Füßen und schenkt ihm ihre Schuhe.
Am Waldrand klaut Bello den Krähen eine Maus.
Astrid hilft einem Mädchen aus den Dornenranken und schenkt ihm ihr Kleid.

Im Wald will der Förster Bello erschießen, aber der verwechselt das Gewehr und die Schnapsflasche.
Im Wald bricht der Sturm aus. Astrid sucht in einer Mulde Schutz.
Im Wald ist ein wilder Sturm. Bello schlüpft in eine Mulde auf einer Lichtung.
Dort ist das Mädchen Astrid. Sie wärmen sich auf.
Der Stern geht auf und schenkt ihnen Sterntaler.
Sie gehen vergnügt in eine neue Stadt.

K 5 - Sterntaler, 1. SE Ordne die Geschichte

Ordne die Geschichte!



der Hundefänger
das hungrige Kind
Abschied Hund
die Mulde auf der Lichtung
Bäume im Sturm
Bäume im Sturm
Abschied Astrid
Sternenreigen
die Begegnung,
der Förster
die Metzgerei
das zerrissene Kleid

die wehen Füße
die Krähen
das frierende Kind
das Geschenk des Sternes

Mädchengeschichte	Hundegeschichte

K 6- Sterntaler, 2. Spieleinheit Gewinner und Verlierer

Satzstreifen: Gewinner und Verlierer

Das macht doch mir nichts aus!
Die Verlierer sind doch selber schuld!
Die Anderen waren rücksichtslos!
Ich habe immer Glück!
Ich bin eben schneller als die anderen!
Immer ich!
Das ist blöd gelaufen!
Warum habe ich nie Glück?
Ich freue mich, dass ich gewonnen habe!
Die Anderen haben Pech gehabt!
Die Anderen haben nur Glück gehabt!
Die Anderen sind ja nur neidisch!
Ist mir doch egal!
Ich ärgere mich!

Schneide die Sätze aus und ordne sie!

K 7 - Sterntaler Rollenkarten zur 3. Spieleinheit

Geizhals

Erzähle dem Bettelkind, dass du selber zu wenig hast! Du kannst dir keine Markenklamotten leisten.. Gib nichts!

misstrauischer Rechthaber

Frage das Bettelkind aus und behaupte bei jeder Auskunft, dass es selber schuld ist an seiner Not. Gib nichts!

Sterntaler - Mädchen

Frage nicht lange, gib einfach her, was das Bettelkind von dir fordert!

Moralapostel

Sei entrüstet! Wer arbeitet, muss nicht betteln! Jeder, der will, findet Arbeit! Du unterstutzt keine Faulenzerei.

reicher Angeber

Pfui, wie das Bettelkind aussieht! Du verlangst, dass das Bettelkind dich toll und schön findet, dann wirfst du ihm einen Pfennig vor die Füße.

Polizist:

Betteln ist in dieser Stadt verboten! Wer bettelt, wird eingesperrt! Das Bettelkind wird festgenommen oder muss schnell davonlaufen.

Dealer:

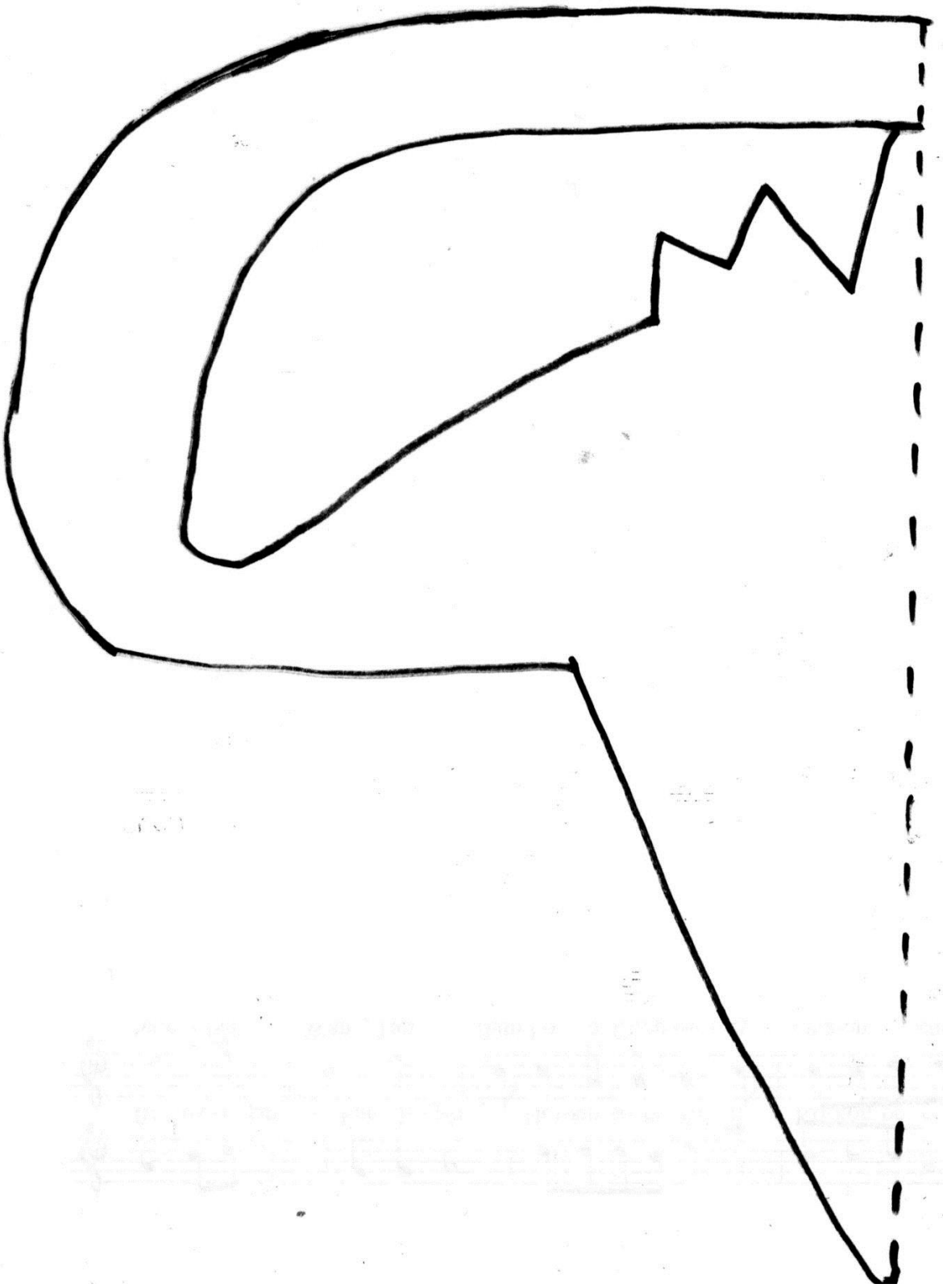
Biete dem Bettelkind an, dass es Rauschgift für dich verkauft! Dann machst du es reich!

Ausnützer:

Das Bettelkind soll für dich arbeiten, Haus und Garten versorgen, dann bekommt es eine Suppe, denn Geld verschwendet es sowieso gleich!

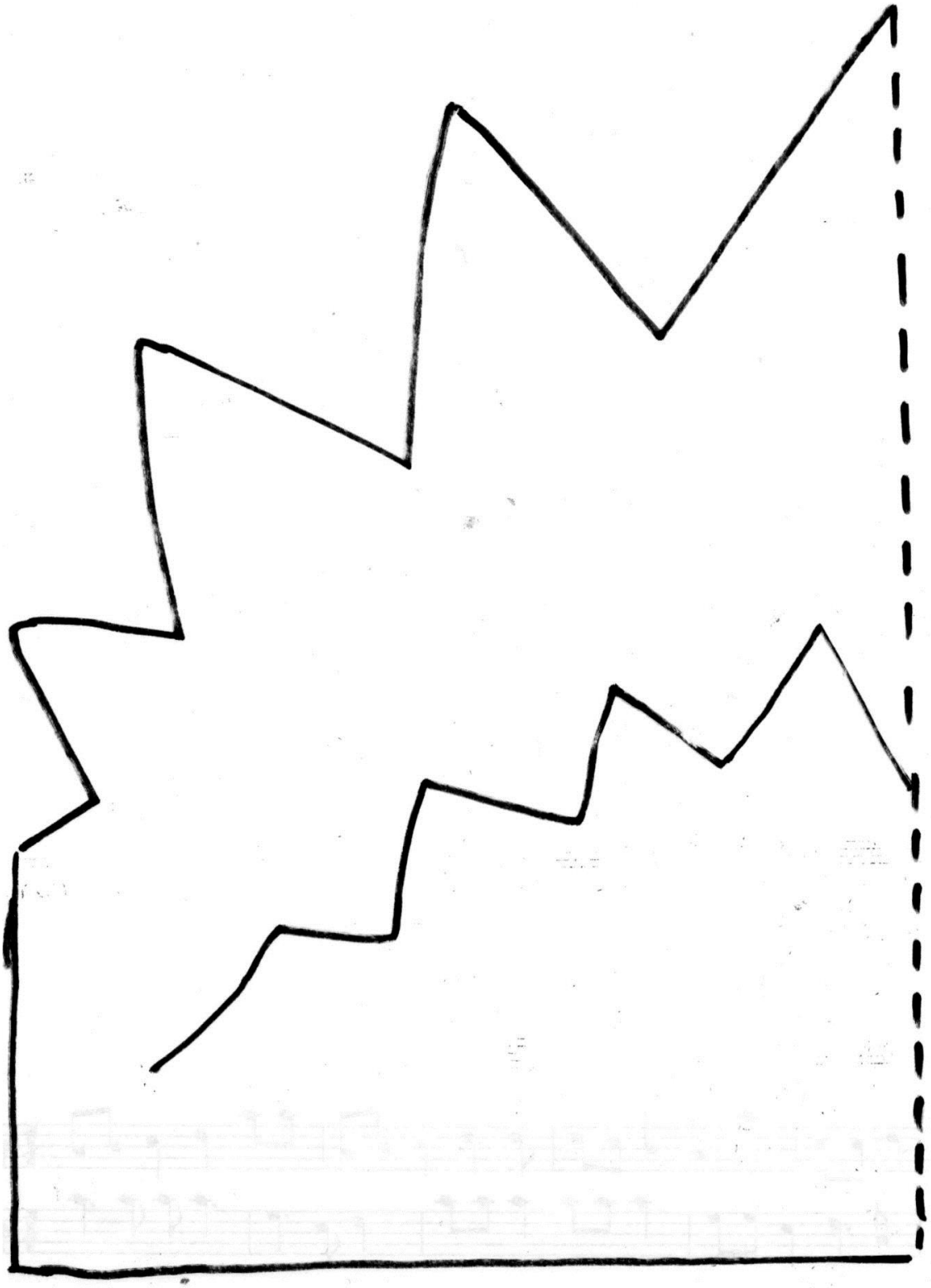
K 8 - Sterntaler, Faltschnitt Krähenmaske:

Schablone passt auf ein Blatt Karton Din A 4 quer, gefaltet. Der Bügel ist hinten, der Schnabel ist über den Augen. Schwarz und orange bemalen!



K 9 - Sterntaler, Sternenhaube:

Die Schablone passt auf ein Blatt goldenen Karton quer, Din A 4, gefaltet. Sehr gut sehen etwas größere Kartons aus Wellpappe aus!



Der untere Teil wird hinter dem Kopf getragen.

K 10 - Sterntaler, 5. Spieleinheit – „Streiten“ - Konfliktsituationen

Ein Stück Kuchen vom Sonntag ist übrig. Fred und Klara wollen ihn beide haben.	Susi und Michael haben den gleichen Radiergummi, aber nur einer ist zu finden. Beide behaupten, der andere hätte ihn gestohlen.	Celina hat Ivo einen Liebesbrief geschrieben. Karl hat ihn geklaut und will ihn ans Schwarze Brett hängen.
Florians Fahrrad ist schon wieder auf dem Schulhof beschädigt worden. Bella lacht so blöd. Bestimmt war sie es. Sie soll Schläge bekommen.	Max kauft im Supermarkt Lutscher ein und verkauft sie in der Pause den Erstklässlern um das Vierfache. Felix will ihn bei der Aufsicht anzeigen.	Melissa und Patrizia haben zusammengelegt und eine Mädchenzeitschrift gekauft. Jetzt will jede das Poster in der Mitte haben.
Die Garderobenhaken im Sonnengang sind abgerissen worden. Kevin hat gesehen, dass es Pit und seine Freunde waren. Pit droht ihm Schläge an, falls er etwas verrät.	Ulla und Britta beschuldigen sich gegenseitig, dass die Andere abgeschrieben hätte. Jetzt bekommen beide eine Sechs!	Paul muss bei jedem Fußballspiel auf der Ersatzbank sitzen. Keiner sagt ihm, warum.

K 11 - Sterntaler, 5. Spieleinheit - Wer kauft ein?

Rektor der Schule	**Hausmeister**	**Theaterlehrer**	**Filmschauspielerin**
Kriminalkommissar	**Pfarrer**	**Hund**	**Riese**
Zwerg	**Kindergartenkind**	**Ladendieb**	**Japaner**

5. Spieleinheit, Wer ist der Hundefänger?

1. Spielgruppe **Hund**	**Tierarzt**	**Tierheimleiter**	**Hundefänger**

2. Spielgruppe **Hund**	**Tierarzt**	**Tierheimleiter**	**Hundefänger**

3. Spielgruppe			
Hund	**Tierarzt**	**Tierheimleiter**	**Hundefänger**

4. Spielgruppe			
Hund	**Tierarzt**	**Tierheimleiter**	**Hundefänger**

5. Spielgruppe			
Hund	**Tierarzt**	**Tierheimleiter**	**Hundefänger**

K 12 - Sterntaler, Wir gehen raus in die Natur

Wir gehen auf einem schmalen Steg über einen Wildbach. In der Mitte fehlt ein Brett. _____	Wir gehen durch einen Windbruch mit viel Dornengestrüpp und bleiben oft hängen. _____	Wir gehen gegen einen gewaltigen Sturm an, der uns ins Gesicht bläst. _____
Wir gehen durch einen Wald. Die Bäume über uns schwanken gefährlich im Sturm. _____	Wir gehen durch einen Bach, der immer tiefer wird. _____	Wir gehen über einen vereisten See. Ob das Eis überall dick genug ist? _____
Wir gehen durch hohes Gras und suchen nach Rehkitzen. _____	Wir gehen auf einem Weg mit vielen Wurzeln. _____	Wir gehen auf einem weichen Moosweg. _____
Wir gehen bergan auf felsigem Grund. _____	Wir gehen bergab und bremsen. _____	Wir gehen barfüßig über ein Stoppelfeld. _____
Wir gehen auf einem Grat. Links und rechts schauen wir in die Tiefe. _____	Wir gehen auf einem Holzpfad durch das Moor. Die Bretter sind rutschig. _____	Wir gehen barfüßig durch eine Wiese im Morgentau. _____

K 12a - Spieleinheit: Rollenwahl

Sterntaler - Die Rollen, Merkzettel

Welche Rolle spielst du? Wer spielt was? Was besorgst du für dich und für andere? Streiche die Rollen, die bei uns nicht vorkommen!

Mädchen
Hausfrau (Ehepaar)
hungriges Kind
frierendes Kind
Kind mit wehen Füßen
Kind mit zerrissenem Kleid
Hund
Herrchen (Ehepaar)
Metzger (Fleischverkäuferin)
Hundefänger
Krähen
Förster (und Jäger)
Stern
sprechende Bäume
Sternenbegleiter

K 13 - So sehe ich in meiner Rolle aus, so ist meine wichtigste Szene:

K 14 - Sterntaler –Rollenspiele/ Verkürzt euch die Wartezeit bei Einzelproben!

Herrchen und Hund: Plötzlich macht der Hund etwas „Böses“.

Einkaufen spielen. Da kommt ein sprechender Hund in den Laden.

Hundefänger: Überrede und fange den dummen Hund!

Die Krähen streiten – sie finden einander so blöde!

„Trinkgelage“ der Jäger (Nicht so laut grölen bis der Hausmeister kommt!)

Rollen raten: Wer bin ich gerade, welche Szene spiele ich gerade?

Bäume im Sturm: Schwanken und umfallen üben. Zählt zwei Gruppen ab, eine Gruppe fällt um, die andere steigt und hüpft über die „Baumstämme“, dann wechseln. Den Körper drehen beim Umfallen!

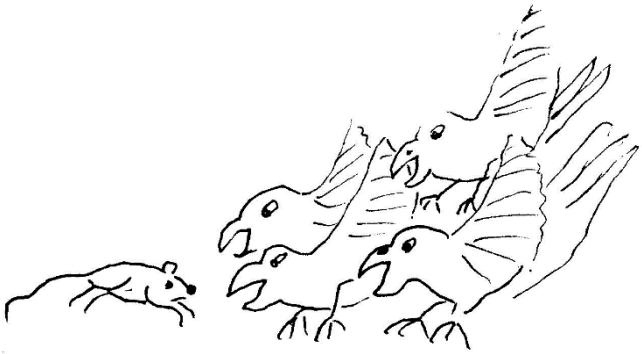
Laufspiel auf dem Sportplatz: Die Krähen und die Maus

(Langsam und deutlich rufen, nicht schreien!)

Ihr braucht einen Platz, an dem das Mäuschen nascht und ein Versteck, wo es von den Krähen nicht mehr gefangen werden kann. Nehmt dazu zwei Gymnastikringe oder legt zwei Seile als Kreise! Die Maus bestimmt, wo die Krähen stehen sollen. Dann ruft es:

"Trippel, trappel, Mäuschen nasch / Brösel, Käse, Kuchen rasch!“

Die Krähen antworten: „Achtung, lauf weg! Ins Versteck!" Sie versuchen, die Maus zu fangen, während sie ins Versteck läuft. Wer sie erwischt, darf die neue Maus sein.



K 15/16/17- Sterntaler - Die Lieder



2. Sterntaler, Sterntaler! Sieh der Anderen Leid,

/:gib ihnen Brot und Kleid! :/

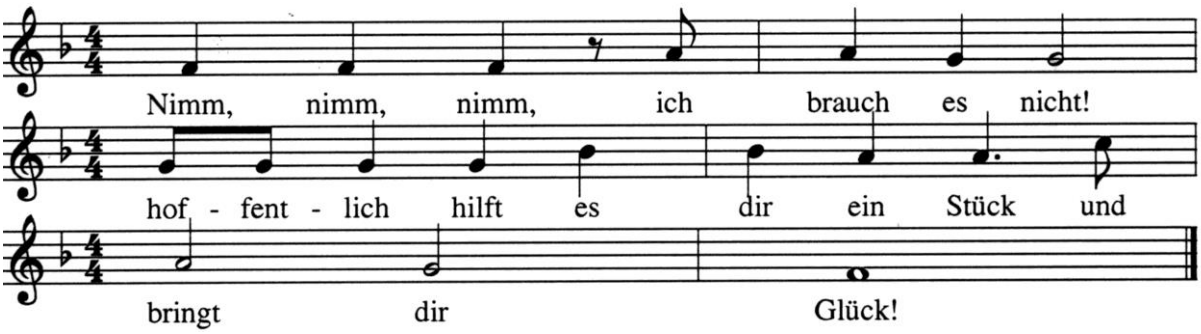
3. Sterntaler, Sterntaler! Der Himmel ist dein Zelt,

/:der Wald ist deine Welt! :/

4. Sterntaler, Sterntaler! Blick in die Nacht hinaus!

/: Der Stern führt dich nach Haus! :/

Nimm, nimm, nimm!



Der Hund und die Krähen



Bäume im Sturm



Stern im Dunkeln

Das Mädchen singt:



Der Stern singt, Ref.:



2. Stern im Dunkel, weit im Raum, gehst du mit mir durch Wald und Traum! Du leuchtest für alle und für mich zugleich, du schenkst mir die Heimat und machst mich reich!

Ref.: Schau und trau..