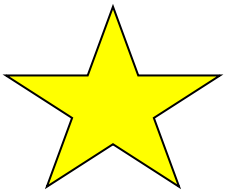
Weihnachtliche Spielideen

Kindertheater aus dem freien Rollenspiel entwickeln

Der Weihnachtsstern

Monika Kohler

Heft 1



Spielidee

Voraussetzungen

Stundenbilder/Rollenspiel

Kinderheft/Kopiervorlagen/Szenen

Textbeispiel für die Hand der

Spie-

ler*

Innen

Inhalt

Weihnachtsstücke aus "Spielideen" entwickeln 4
Überlegungen zur zeitlichen Planung: 4
Drei Phasen der Erarbeitung: 4
Die schriftliche Ausarbeitung für Ihre Realisierungshilfen: 4
Struktur der Stundenbilder: 4
Der Weihnachtsstern 5
Voraussetzungen: 5
Spielidee: 5
Phase 1: Freies Rollenspiel 5
1. Spieleinheit : Die Bergwanderung 5
2. Spieleinheit: Das Wendeblatt – Szenen im freien Spiel 10
3. Spieleinheit : Die heiligen drei Könige – die Struktur des Stückes 11
Liederwerb: 13
Elternbrief: 13
Phase 2: Vom Spielen zum Vorspielen 13
4. Spieleinheit: Das Kamel 13
Weitere Spieleinheiten: 14
Ihre Aufgaben als Spielleiter*innen sind jetzt: 15
Phase 3: Die Vorstellungen 15
Textvorlage für die Hand der Spielleiter 15
K-1- Das Kinderheft/ Der Weihnachtsstern 22
K – 2- Gefühle 23
K-3- Spielsituationen: Einige Spielsituationen als Spielkarten 24
K-3a- 25
K-4- Szenenvorlage 26
ein Beispiel zu: „Wir suchen den Weihnachtsstern“ 26
K-5- Das Lied vom Weihnachtsstern: Singstimme/ Flöte/ Geige 27
K -6 - Bastelanleitung: So geht ein Siebenstern: 28
K-7- Zum Üben der Siebensterne! 29
K-8- Stellplan Bühne 30
K-9- Kostümvorschlag Kamel: 32
K-10- Nörgeln 33

Hinweise zur Benutzung dieser Publikation

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

Die Weitergabe und Nutzung des Heftes ist innerhalb einer Schule 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 August 2019.

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

Weihnachtsstücke aus "Spielideen" entwickeln

Ich gebe eine Handlungsstruktur vor. Diese wird im freien Rollenspiel von der Spielgruppe erweitert und belebt. Die eigene Sprache, die eigene Ausdrucksfähigkeit sind die wichtigsten gestalterischen Elemente. Da wird nicht auswendig gelernt, sondern inwendig begriffen.
Die gleiche Spielidee kann mit sechs oder mit zwanzig Kindern ausgestaltet werden. Niemand wird heimgeschickt oder ausgegrenzt, weil alle Rollen besetzt sind. Die Kinder können Freunde zum Mitspielen einladen, weil sich immer neue Möglichkeiten auftun. Aus den Spielideen wird so ein Weihnachtsstück, das den Charakter der mitwirkenden Kinder – ihre Erfahrungen und Fähigkeiten mitbestimmt.

Überlegungen zur zeitlichen Planung:

Ein Weihnachtsstück sollte, wenn die Gruppe sich kennen gelernt hat, in ca. acht Wochen von den Entwicklungsschritten bis zur Hauptprobe durchgezogen werden. Im Oktober/ November sollten die Proben inhaltlich so neutral sein, dass die Kinder nicht verfrüht in „Weihnachtsstimmung“ kommen.

Da vielleicht mehrere Aufführungen vorgesehen sind, sollten die Proben bis Beginn der zweiten Dezemberwoche abgeschlossen sein.

Das heißt: Die vier Doppelstunden zur Entwicklung des Stückes und die vier Doppelstunden zur Übung brauchen eine intensive Strukturierung, die aber keinesfalls in Gängelung der jungen Spieler ausarten soll. Das spontane Spiel hat bis zu den Endproben immer Vorrang und Raum.

Drei Phasen der Erarbeitung:

Das freie Rollenspiel – Vom Spielen zum Vorspielen- Die Aufführungen

Die schriftliche Ausarbeitung für Ihre Realisierungshilfen:

Voraussetzung: Anzahl der Kinder, Eignung für 7-9 jährige oder auch für ältere Kinder, Raumbedarf, Ausstattung

Stundenbilder: für freies Rollenspiel mit Spielzeit oder in der Übungszeit

Textbeispiel: Nicht geeignet für die Hand der Kinder, geeignet für die Theaterlehrer*innen zur Anregung, zum Vergleich und zur Kontrolle der eigenen Arbeit

Kinderheft: Das Kinderheft kann nach und nach ergänzt werden. Es enthält die Szenenvorlage, Satzstreifen und Spielkarten, Lieder und Bastelanleitungen. Das Kinderheft kann von den Spielleiter*innen zur Vorbereitung genutzt werden. Die einzelnen Arbeitsblätter sind nummeriert

Struktur der Stundenbilder:

Schwerpunkt: Die Theaterstunden haben kein Ziel (wie eine Schulstunde), aber Schwerpunkte.

Material: In jeder Stunde bereit: Bastelkoffer und Klamottenkoffer zum Verkleiden, Decke und Tisch für den Rückzug. Genannt werden die zusätzlichen Materialien.

Überblick: zur schnellen Einführung in die Arbeitsschritte

Ankommen: Mit einzelnen Kindern ins Gespräch kommen, Kontakte zwischen den Kindern herstellen, Bastelarbeiten für das Theaterstück herstellen, Bilder malen.

Einstimmen: Oft im Stehkreis, als Bewegung im Raum oder Fantasiereisen

Spielzeit: Spiele, freies Rollenspiel mit den Szenen

Ausklang: Zusammenfassung, Vorspielen, Gespräch über die Spielgruppe

Ausblick: Auf die kommende Theaterstunde neugierig machen

Genaueres: Lesen Sie im kostenlosen Heft 1 „Vom Spielmärchen zum Märchenspiel“ die Einleitung Seiten 10 -12!

Der Weihnachtsstern

Voraussetzungen:

Spieler zwischen acht und zwölf Jahren

von 9 bis zu 20 Spielern,

möglichst drei Jahrgänge altersgemischt

Vor dem Einstieg ins Stück sollten mindestens ein bis zwei Doppelstunden mit Spielen zum Kennen lernen stattgefunden haben!

Spielidee:

Die Hl. Drei Könige ziehen durch die Welt und fragen die Menschen, wo der Weihnachtsstern zu finden sei. Sie treffen dabei auf verschiedene negative Situationen: auf Streit, Trauer, Einsamkeit, Unfreundlichkeit etc. Die Menschen bekommen von den Drei Königen einen Wendestern: Vorne steht der negative Begriff, auf der Rückseite steht der gegenteilige positive Begriff, z.B. Feindschaft – Freundschaft. Nachdem die Spieler den Stern gewendet haben, spielen sie ihre Szene positiv zu Ende und gehen mit den Drei Königen zur nächsten Spielgruppe. Aus den Wendesternen, die an die Bühnenwand geheftet werden, entsteht, ähnlich einem Puzzle, der Weihnachtsstern.

Phase 1: Freies Rollenspiel

1. Spieleinheit : Die Bergwanderung

Schwerpunkt: Angenehme und unangenehme Gefühle laut machen

Material: K 2: Gefühle ordnen, K-3-Geschichten für den kreativen Notfall; Wollfäden, Locher, Je nach Vorrichtung Magnete oder Pinnnägel

Überblick: Die ausgeschnittenen Fußsohlen dienen als Kennzeichnung und führen in die Wandergeschichte ein. Den Gefühlen, die in der Geschichte auftauchen, ordnen die Kinder passende Laute zu. Nachdem die Gefühle nach „angenehm“ und „unangenehm“ geordnet sind, folgt ein „Improtheater“: „Mir geht es gut, wenn“ – „Ich hasse es, wenn“: Ein Kind spricht sein Gefühl aus, alle spielen es im Kreis nach.

Falls nach diesen Aktionen noch Zeit ist, folgt das freie Rollenspiel: „Gute Fee – Böse Fee“. Nachdem die Ordnungsregeln angesprochen sind, spielen die

Kinder für sich unangenehme Situationen, die von der „Guten Fee“ verwandelt werden.

Ankommen: Die Kinder fahren die Konturen der Füße nach, schmücken sie aus und schreiben in einen Fuß den Vornamen, in den anderen den Nachnamen. Sie helfen einander, die Vornamen auszuschneiden und zu lochen und hängen den Vornamen mit einem Wollfaden um den Hals. Der andere Fußabdruck wird an die Pinnwand geheftet.

Einstimmen: Gespräch übers Wochenende – Was machst du gerne mit der Familie und was nicht.

Bewegung im Raum:

Die Bergwanderung - eine Bewegungsgeschichte

Erzählen Sie, wie eine Familie (bei jungen Spielern „Familie Bär“), eine hübsche Wanderung macht. Während des Erzählens bewegt sich die Gruppe entsprechend im Raum. Wenn der Spielleiter die Hand hebt, sollen die Kinder einen zur Geschichte passenden Laut von sich geben (*).

Geschichte (bitte nach eigenem Geschmack und Vermögen der Kinder ausgestalten):

Familie Bär geht auf Wanderschaft. Sie gehen durch ein schönes Tal mit kunterbunten Blumen, es duftet nach Rosen und Veilchen *.

Da stehen sie vor einer Wegkreuzung. Papa Bär will rechts gehen, Mama Bär links und die beiden Kinder Pit und Polter geradeaus. *

Papa setzt sich durch, die Familie geht nach rechts. Schon bald kommen sie an einen steilen Hang. Sie klettern hinauf. Sie steigen, krabbeln und klettern. Irgendwann muss dieser Berg doch ein Ende haben! Nein, er hat keins! Der Berg wird steil und steiler! Papa wischt sich den Schweiß von der Stirn, Mama bleibt keuchend stehen, * Pit und Polter können nicht mehr. * Papa verspricht: Wenn nach der nächsten Wegbiegung der Gipfel immer noch nicht zu sehen ist, kehren wir um! Pit und Polter steigen voraus. Sie winken Papa und Mama zu: Gleich sind wir oben!“ *

Freudig marschieren Papa und Mama los. Da stolpert Mama über eine Wurzel. * Ihr Fuß tut sehr weh und das Knie ist aufgeschürft. *

Aber sie humpelt tapfer weiter. schließlich will sie den anderen nicht den Spaß verderben! Sie erreichen den Berggrat und blicken ins weite Tal. Sie sehen bis zum Bodensee und staunen. * Allmählich melden sich Hunger und Durst. Papa verkündet: „Kinder, gleich sind wir an der Oberen Mittelbergalp, da gibt es Sprudel für euch und ein köstliches Käsebrot!“ *

Die Kuhglocken läuten, * der Kuckuck ruft * , der Steinadler kreist und kreischt. *

So erreichen sie die Hütte - aber niemand ist da. Kein Sprudel, kein Käsebrot! *

Pit und Polter haben Durst. Aber sie wissen sich zu helfen. Schnurstracks hüpfen sie in den Viehbrunnen. Das Wasser ist glasklar und eiskalt. * Sie planschen und spritzen und trinken von dem köstlichen Wasser. Nun sind sie klatschnass. Mama schimpft. *

So nass können sie nicht weiterwandern. Also steigen sie wieder hinab in das Tal. Dort beenden sie ihre Wanderung in der Eisdiele. Pit bekommt ein „Bananasplit“ * und Polter einen „Tropic – Becher“.

Spielzeit:

Sitzkreis/ Gespräch: **Gedankenspiel zur Bewegungsgeschichte**

Impuls: Auf der Wanderung sind angenehme und unangenehme Dinge passiert. Wenn ich den Daumen hoch halte, macht ihr ein „angenehmes“ Geräusch. Wenn ich ihn senke, macht ihr ein unangenehmes Geräusch!

Satzstreifen K2 **Wir ordnen die Situationen ein:**

angenehm	**unangenehm**
Blumenduft	Mama schimpft
Auf dem Berg oben ankommen	der Berg nimmt kein Ende
sich auf Sprudel und Käsebrot freuen	kein Sprudel, kein Käsebrot!
im Wasser planschen	Durst haben
Eisbecher essen	sich verletzen

Stehkreis: Eigener Erfahrungsbereich, zwei gegensätzliche Spiele in der Großgruppe:

Unser nächstes Spiel heißt: **„Mir geht es gut, wenn“** Einer erzählt, die Gruppe spielt. z. B.: „Mit geht es gut, wenn ich in der Badewanne liege“.

Die Großgruppe nimmt jeden Vorschlag auf und spielt.

Nun kommt das Gegenteil: **„Ich hasse es, wenn“** z.B.: „Ich hasse es, wenn meine Eltern streiten“.

Notieren Sie die Spielideen der Kinder auf Zettel und wählen einige gut spielbare Situationen aus für die Szenenvorlage.

Freies Rollenspiel in Kleingruppen**: Gute Fee – böse Fee**

Erklärung: Jetzt können wir: **„Gute Fee - böse Fee“** spielen. Sucht euch zu zweit, zu dritt oder höchstens zu viert ein Spielthema!

z.B.: Ich hasse es, wenn ich eine Sechs bekomme! Spielt, wie der Lehrer die Proben austeilt, wie du ihr euch schämt oder traurig seid oder wie ihr den Eltern euer Versagen beibringt.
In so einer unangenehmen Geschichte kommt plötzlich die gute Fee.

Plötzlich bemerkst du, dass der Lehrer zwanzig Punkte übersehen hat!

Umgekehrt, wenn ihr eine angenehme Geschichte ausgesucht habt: z.B. Ihr sitzt in der Eisdiele und genießt eure Eisbecher, da kommt die böse Fee: Papa findet plötzlich den Geldbeutel nicht mehr. Hat er ihn auf der Berghütte liegen lassen? - oder schwimmt in der guten Schokosoße eine Fliege und dir wird schlecht?

Wem gar nichts einfällt, kann sich bei mir eine Geschichte holen!

Organisation:

Führen Sie die Kinder kurz in die Ordnungsregeln für das freie Rollenspiel ein! („Vom Spielmärchen zum Märchenspiel", kostenloses Heft 1 S. 14) und geben Sie jeder Spielgruppe das Plakat mit den Regeln mit! Jede Gruppe braucht eine Ecke im Zimmer, einen Gruppenraum, ein Stückchen Gang oder Treppenhaus. Alle Spielorte sollen gut erreichbar und doch geschützt sein. Die Spieler dürfen sich ihre Requisiten zusammensuchen und Alltagsgegenstände umfunktionieren, wenn diese dabei nicht beschädigt werden.
Gruppendynamische Begleitung:

Findet ein Kind keine Spielpartner, begleiten Sie es von Gruppe zu Gruppe. Es soll zuschauen, Sachen holen, beobachten. Meist fehlt irgendwo eine Rolle, so dass das Kind einen Platz für sich findet.

Sie gehen von Gruppe zu Gruppe und achten auf die Zusammenarbeit. Können die Spieler sich nicht gut einigen, teilen Sie ihre Beobachtungen bezüglich der Gruppendynamik mit. z.B.: „Bei euch herrscht ein gereizter Ton" „Bist du beleidigt, Adi?" „Was ist los, dass ihr nicht zusammen zum Spielen kommt?"

Auch die Aufforderung, das Gruppenproblem zum Thema zu machen, kann sinnvoll sein: Dabei spielt jedes Kind der Gruppe ein anderes. Ein Spielleiter bleibt während der Aktion bei der Kleingruppe, mischt sich emotional so wenig wie möglich ein, teilt nur mit, was er wahrnimmt und deutet. „Sophie redet sehr laut und ohne Pause."; „Klaus will immer etwas sagen und keiner hört ihm zu."; „Keiner lässt den anderen ausreden." „Zwei gegen Einen".

Wichtig ist, dass Problemgruppen den anderen nicht vorspielen müssen!

Inhaltliche Auseinandersetzung:

In dieser ersten Spieleinheit gilt das Brainstorming-Prinzip. Die Spielleiter müssen sich beim Zusehen immer wieder klar machen, dass ein kindliches (und nicht nur ein kindliches) Gehirn nicht einer Autobahn ähnelt, sondern viele Windungen besitzt. Also einfach neugierig und geduldig zuschauen, auch mal mitspielen (Plötzlich kommt Tante Helga zu Besuch und - rückfragen und manchmal provozieren, wenn die Welt gar zu heil ist. Sich amüsieren ist erlaubt.

Regie:

In diesem Stadium des Probierens gibt es nur den selbstgeschaffenen Spielraum der Kinder mit umfunktionierten Alltagsgegenständen. Es gibt noch kein „vorn und hinten", keinen Bühnenweg, keine deutliche Aussprache, sogar durcheinanderreden wird akzeptiert. Regie führen jetzt die Kinder und Sie lernen von ihnen, wie Inhalte (oft genial einfach) illusorisch dargestellt werden.

Zusammenfassung:

Nehmt eure Namensschilder- Fußsohlen ab und legt zusammen mit euren Mitspielern einen Kreis! Überlegt: War euer Spiel für alle Mitspieler angenehm? Wollt ihr eure Geschichte nächstes Mal vorspielen, wollt ihr sie nochmal üben, wollt ihr in eine andere Gruppe? Redet miteinander! Ganz offen, traut euch!

Heftet euren Kreis an die Pinnwand! Wer aussteigen will aus der Gruppe, heftet seine Sohle zu seinem Nachnamen.

Ausklang: Selbstwahrnehmung: Die klitzekleinen Gefühle merken, Stuhlkreis:

Suche dir einen guten Platz im Raum, ein Plätzchen nahe bei guten Freunden, die dich nicht zwicken und zwacken, die dich ungestört lassen für ein paar Minuten!

Wir suchen jetzt die klitzekleinen angenehmen und unangenehmen Gefühle an und in uns selbst.

Sitze ganz still und schließe die Augen. Rühre dich nicht! Wo möchtest du dich jetzt am liebsten kratzen? Tut dir was weh? Denke an deinen Kopf. Geht es ihm gut? Den Augen, dem Mund, den Zähnen..? Denke an deinen Rücken. Ist er gebeugt oder gerade? Verändere ihn nicht! Denke an deinen Bauch. Wie ist er gerade? Kannst du deine Beine spüren? Kannst du am rechten Fuß die mittlere Zehe spüren?

Was spürst du alles an dir? Angenehmes - Unangenehmes? (Zeit lassen)

Öffnet jetzt die Augen! Reckt euch und streckt euch!

Ausblick: In den nächsten Spielstunden wollen wir aus angenehmen und unangenehmen Spielsituationen ein Theaterstück zusammenbauen. Wenn du Lust hast, kannst du über weitere angenehme und unangenehme Erlebnisse nachdenken und diese uns in den nächsten Stunden zum Spielen vorschlagen!

Spielleiter*innen: *Halten Sie Rücksprache mit dem Rektor und dann mit dem Hausmeister wegen*

der Spieltermine, der musikalischen Umrahmung weiterer Gruppen im Haus, wegen nötiger Umbauten

und Requisiten.

2. Spieleinheit: Das Wendeblatt – Szenen im freien Spiel

Schwerpunkt: Selbständig Szenen spielen – Oberbegriffe für die Szenen finden

Material: schwarzer Fotokarton mit vorgezeichneten Kreisen; schwarzer Fotokarton mit vorgezeichnetem Kometen; K- 5-; K-6: Siebenstern; Begriffspaare ausschneiden Materialkisten für die Gruppen bereitstellen

Überblick: Nach den Spielszenen im freien Rollenspiel ordnen die Kinder den Situationen passende Begriffe und Gegenbegriffe zu. Die Wendeblätter sorgen für ein positives Ende der Situation.

Ankommen: *Vergeben Sie die Arbeiten an einzelne Kinder, jedes macht etwas anderes!* Siebensterne üben, Begriffe ausschneiden, Kreise ausschneiden für die „Wendeblätter“

Einstimmen:

Wer erinnert sich an eine Spielszene vom letzten Treffen? Wer hat sich weitere Spiele ausgedacht? – Einige Szenen verbalisieren.

Auftrag: Spielt eure Szenen von neulich noch mal! Macht euch dann Vorschläge, welche Szenen

ihr außerdem durchspielen wollt. Legt euch nicht fest, tauscht auch die Rollen!

Spielzeit:

Kleingruppen: Im freien Rollenspiel erinnern sich die Kleingruppen an die Spielszenen der letzten Spieleinheit, greifen sie erneut auf und probieren dann neue Szenen aus.

Aufgaben der Spielleiter während des Spiels:

Beim Besuch der Kleingruppen diesmal auf Rollenwechsel bestehen. Oft gibt es in den Gruppen ein starkes hierarchisches Gefälle, das nach einigen Spielversuchen die Kinder einengt. Mit dem Auftrag, die Rollen zu wechseln, wird die Gruppe verunsichert und offen für Neues.

Gedankenspiel im Erzählkreis:

Bereiten Sie den Kindern Begriffspaare vor! Die Kleingruppen erzählen ihre Szenen, geben ihnen Überschriften und überlegen gemeinsam mit den anderen, welches Begriffspaar zu ihrer Geschichte passt. z.B. Das Spiel von der Uroma im Pflegeheim passt zu Freundlichkeit – Unfreundlichkeit.

Trauer-Trost; Streit – Frieden; Pech – Glück; Leiden – Freude; Versagen – Können; Verlieren – Gewinnen; Einsamkeit – Gemeinsamkeit; aufgeben – weitermachen; Schwäche – Energie; Unfreundlichkeit – Freundlichkeit; Härte – Güte; Gleichgültigkeit – Interesse; Armut – Reichtum; Feindschaft - Freundschaft... *Ergänzen Sie die Wortpaare nach Bedarf!*

Nun erhält jede Spielgruppe ein „Wendeblatt“: Auf der Vorderseite soll der negative Begriff stehen, auf der Rückseite der positive.

Auftrag: Überlegt jetzt, wie die negative Seite eurer Geschichte aussieht und wie die positive. Denkt nach, wie sich eure negative Geschichte zum Guten wenden könnte. Spielt mehrere Vorschläge durch! Wenn ihr nach fünf Minuten noch keine Vorschläge habt, dann spielt einfach drauflos!

Kleingruppen: Die Kleingruppen beraten jetzt, wie ihre Geschichte sich wenden könnte

Die Spielgruppe stellt nun die negative Situation dar. Nach einem Zeichen (Glockenspiel, Triangel, selbständige Benutzung) und dem Umdrehen des „Wendeblattes“ folgt die „Wende“.

Zusammenfassung im Halbkreis: Diesmal spielen alle Gruppen im Halbkreis vor. In einer zweiten Spielrunde spielen die Gruppen nur bis zur Wende, andere Kinder übernehmen durch Abklatschen ihre Rollen und spielen fertig.

Aufräumen: Ich habe für die Gruppen Kartons mitgebracht, wo ihr eure Sachen für das nächste Spiel aufbewahren könnt. Überlegt, welche Sachen ihr von zu Hause für unser Spiel mitbringen dürft!

D. Ausklang: Schritt für Schritt vorausträumen/ Sitzkreis

Gedankenspiel Viele Menschen, die im Unglück stecken, haben nicht die Kraft, ihr Schicksal zu wenden. Ich sage euch einen Trick, mit dem ihr manches Unglück wenden könnt und gar nicht so viel Kraft dazu braucht!

Schritt eins ist: Wir machen uns unsere Misere klar.

„Es ist gleich halb vier. Hoffentlich verpasse ich nicht den Bus! Ach je, die Hausaufgaben habe ich auch noch nicht fertig! Womöglich muss ich für Mama noch den Müll raustragen und einkaufen. Wie soll ich das alles schaffen!“

Denke daran, was dir heute noch alles lästig ist! (Pause)

Schritt zwei ist: Wir träumen voraus, wie wir die Schwierigkeiten lösen. Lasse deine Gedanken losfliegen. Vielleicht gelingt es dir sogar, Bilder zu sehen.

Du siehst dich wie du deinen Stuhl wegräumst, sagst Auf Wiedersehen zu uns und erreichst den Bus ohne Hetze. Du siehst dich, wie du eine Hausaufgabe nach der anderen machst, wie du deine Schulsachen sauber einräumst und den Eltern hilfst und merkst: Hoppla, das war gar nicht so schwer.

Und nun kommt Schritt drei: Deine Gedanken haben für dich einen Weg gebahnt. Jetzt tu, was du gedacht hast! Ich wünsche dir einen schönen, erfolgreichen Nachmittag! Auf Wiedersehen!

Ausblick: Erzähle nächstes Mal, ob du eine unangenehme Situation wenden konntest!

3. Spieleinheit : Die heiligen drei Könige – die Struktur des Stückes

Schwerpunkt: Die Zusammensetzung der Gruppen wird festgelegt. Die Rollen und der Ablauf der Geschichten werden erprobt.

Material: Kronen und Tücher für die drei Könige. (Fragen Sie in der Pfarrei bei den

Sternsingern nach!)K-5- und K-6-Arbeitsblätter, Material für die Wendesterne

Überblick: nach dem Rückblick auf die letzte Stunde und einem Achtsamkeits-Spiel üben die Gruppen nach Regie: Aufstellung im Halbkreis, Zug der drei Könige, der Handlungsinhalt und -ablauf wird geklärt.

Ankommen: Richten Sie K-5- und K-6- Blätter zum Üben her! Bereiten Sie in einem Nebenraum einige Kinder darauf vor, die drei Könige zu spielen!

A. Einstimmen: Habt ihr den Trick vom letzten Mal angewendet? – Gespräch, Erzählen.

Bewegung im Raum: Zu Beginn spielen wir das Wendeblatt „Versteinert - frei“:

Anweisung: Ihr geht zur Musik durcheinander, beim Stopp bleibt ihr wie versteinert stehen. Während ihr starr seid, beobachtet ihr euch. „Jetzt kribbelt es, jetzt will ich am liebsten weglaufen, jetzt bin ich ärgerlich, dass ich so starr bin.“ Dann träumt ihr davon, wie ihr laufen und euch bewegen könnt. Ihr dürft euch aber erst bewegen, wenn ich euch mit dem Wendestern berühre. Wer das starr sein gar nicht mehr aushält, macht als Zeichen dafür seine Augen zu!

Spielzeit: *Effektvoll ist, wenn die Drei Könige nach Aufstellung der Kleingruppen im Halbkreis in vollem Kostüm und mit Musik nacheinander den Übungsraum betreten und sich gegenseitig vorstellen. Das signalisiert: „Jetzt geht es vom Spielen zum Vorspielen“. Erste Lenkungen finden statt:* Die Heiligen Drei Könige ziehen zur ersten Spielgruppe und bleiben hinter ihr stehen. Die Spielgruppe spielt den negativen Teil. Die Drei Könige unterbrechen das Spiel und fragen, ob die Gruppe den Weihnachtsstern gesehen hat. Die Spieler verneinen. Die drei Könige bedanken sich trotzdem und geben ihnen den Wendestern. Die Spieler nehmen ihren Stern in die Hände, benennen ihre Situation mit dem negativen Begriff, wenden den Stern und lesen den positiven Begriff. Jetzt spielen sie den positiven Ausgang des Geschehens. Sie hängen ihren Wendestern an die Bühnenrückwand (Aula-Wand, mit schwarzem Tuch behängt oder Stellwand) und ziehen mit den Drei Königen zur nächsten Kleingruppe. (Lied vom Weihnachtsstern) Aus den Wendesternen wird nach und nach der Weihnachtsstern zusammengefügt wie ein Puzzle.

Das Ende des Stückes: Wenn alle Kleingruppen gespielt haben, entdeckt der letzte Spieler den Weihnachtsstern, der aus den Einzelsternen gebildet ist.

Aufgabe der Spielleiter: Die Spielleiter achten jetzt auf Standpunkte, Wege, Sprache, Ausdruck

Ausklang:

Der Weihnachtsstern ist aus den Wendesternen zusammengefügt.

Denkt an euren Wendestern und vollendet den Satz! „Weihnachten ist, wenn..

„.. Pech gewendet wird in Glück“

„.. Einsamkeit in Gemeinsamkeit gewendet wird“

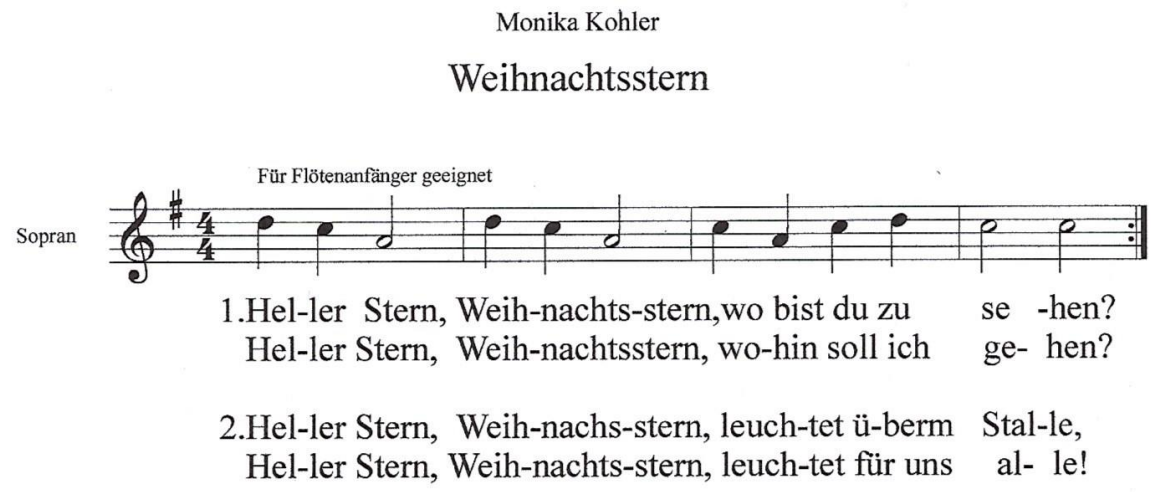
„.. Leiden in Freuden endet“

„.. Trauer Trost findet“..

.... „Dann leuchtet der Weihnachtsstern!“

Erklärung: Mit diesen Sätzen endet unser Weihnachtsstück. Wir wiederholen sie nochmals ganz bewusst, langsam und deutlich.

Liederwerb:



Ausblick: Unser Weihnachtsstück ist schön, aber ernst. Vielleicht fällt dir etwas ein, wie ein lustiges Kamel ein bisschen Spaß in die Geschichte bringt?

Aber ihr wisst auch, dass wir jetzt straffe Proben haben, denn unsere Zuschauer wollen ein spannungsvolles Weihnachtsstück sehen.

Elternbrief:

Geben Sie die Spieltermine bekannt und bitten Sie darum, keine Arzttermine auf die Theaterstunden zu legen und bei den Kostümen und Requisiten behilflich zu sein – Danken Sie für „offene Ohren“ und „offene Herzen“!

Phase 2: Vom Spielen zum Vorspielen

4. Spieleinheit: Das Kamel

Schwerpunkt: Die Spielstruktur erweitern, Tatsachen in Frage stellen.

Material: Materialkisten, Schaumstoffplatte oder Schwämme zum Zerschneiden für Lippen, Muster dazu; K -7; K-8-; K-9-

Überblick: Das Kamel wird ins Stück eingebaut.

Ankommen: **Die Materialkisten werden bemalt und beschriftet. Inhaltszettel werden geschrieben.K-9- Blätter in Satzstreifen geschnitten und umgedreht auf den Boden gelegt. (Schaumstofflippen geschnitten)**

Einstimmen:

Nörgeln: Die Kinder gehen zur Musik im Raum umher. Beim Musikstopp greifen sich einige die Zettel mit den Nörgelsätzen. Sie gehen zwischen den anderen „hochnäsig" umher und sprechen die Sätze. Die Angesprochenen antworten mit: „Du Kamel!" Auf ein Klangzeichen geben die Kinder die Nörgelzettel ab an andere.

Spielzeit:

Szene 1: Die drei Könige treffen sich, einer hat ein Nörgelkamel dabei. Die Könige erzählen, wer sie sind, was sie suchen und beschließen, zusammen zu gehen. Auf ein Klangzeichen redet das Kamel blöd dazwischen.

Szene 2 – 4 *An den Stationen stellt das Kamel dumme Fragen.*

Zusammen mit den Kindern suchen Sie die lustigsten Kamelsätze aus. Wiederholen Sie die Szenen mehrmals und legen Sie die Spieler fest. Eventuell kann noch ein Kameltreiber in die „Kamelgruppe", der sich immer schämt oder das Kamel trainiert. Aber Übertreibungen zurücknehmen! Suchen Sie eine Familie, die bereit ist, das Kostüm mit den Kindern zu basteln und zu trainieren. Diese sollte auch die Verkleidung herstellen.

Ausklang:

Sitzkreis: Nicht nur die Kamele haben viel dazugelernt, sondern ihr alle! Jeder bekommt ein rosarotes Papier und schreibt seinen Namen drauf. Ihr legt die Papiere auf den Tischen in eine Reihe.

Loben: Schreibt euren Mitspielern ein Lob darauf! Ihr könnt auch eine kleine Zeichnung machen und schreibt euren Namen dazu!!

Ausblick: Wir haben nur noch wenige Proben bis zur ersten Vorstellung. Spielt also ab und zu im Kopf eure Rolle durch. Und beobachtet auch in der Wirklichkeit: Ist da eine unangenehme Situation? Ist da eine ganz schöne Situation? Ihr müsst nicht gleich eingreifen!

Weitere Spieleinheiten:

In den folgenden Doppelstunden

- Als schriftliche Vorlage für alle reicht das Bild des zusammengesetzten Weihnachtssterns mit den Begriffspaaren.
- Der Bühnenplan (K-7) zeigt, welche Einzelgruppe wo steht und wie der Zug der Drei Könige sich über die Bühne bewegt.
- Die Kleingruppen und Rollen werden nochmals überdacht und festgelegt.

Ihre Aufgaben als Spielleiter*innen sind jetzt:

Organisation:

- Nehmen Sie den Vorführungsraum genau in Augenschein und geben Sie dem Stück einen wirkungsvollen, zweckmäßigen Rahmen. Es kann, je nach Möglichkeiten und Eigenheiten des Raumes, im Halbkreis auf gleicher Ebene mit den Zuschauern im Halbkreis gegenüber gespielt werden (siehe Sterntaler- Märchen in Heft 1) oder auf einem flachen Podium. Eine Guckkastenbühne ist für dieses Stück nur bedingt geeignet, da es die Nähe der Zuschauer braucht.
- Besprechen Sie die Übungszeiten, die Aufführungszeiten, den festlichen Rahmen und die Nutzung des Raumes nochmals mit der Schulleitung und dem Hausmeister.
- Sind Proben während des Unterrichts nötig, informieren Sie rechtzeitig die Kollegen und werben Sie für ihr Verständnis.
- Streben Sie Zusammenarbeit mit Kollegen an, die mit ihrer Gruppe musikalisch und gestalterisch mitwirken wollen.

Probenarbeit:

Für die Bewegung im Raum suchen Sie Übungen für eine lockere, bewusste Körperhaltung aus und singen Sie Weihnachtslieder mit den Kindern.
Bei der Arbeit mit den Einzelgruppen animieren Sie immer wieder zum klaren Körper- und Sprachausdruck, arbeiten Sie geduldig und beharrlich, legen Sie klare Standpunkte und Laufwege fest und fordern sie Disziplin ein. (Pünktlichkeit, Ruhe, gegenseitige Zuwendung und Aufmerksamkeit)
Die Kinder um Verzeihung bitten, falls in einer heiklen Situation „der Gaul mit Ihnen durchgegangen" ist.
Proben Sie möglichst bald am vorgesehenen Spielort, zur Abwechslung auch tonlos.
Beim Ausklang lassen Sie die jungen Spieler noch mal konzentrieren und ihre Rollen visualisieren (Kopfkino).

Phase 3: Die Vorstellungen

Der Bühnen-Stellplan befindet sich im Kinderheft (K-7)
Wie Sie den Kindern in dieser Zeit der Aufregungen helfen können, dass sie konzentriert miteinander vorspielen und die Aufführung selbständig bewältigen, lesen Sie wieder im kostenlosen Heft 1 der Reihe „ Vom Spielmärchen zum Märchenspiel" auf den Seiten 19/20. Der beiliegende Text ist das Beispiel einer Aufführung und nicht zum auswendig lernen geeignet. Die Kinder haben in den Spielstunden bereits ihren Text erarbeitet. Sie können Ideen daraus entnehmen oder inhaltliche Lücken überprüfen.

Textvorlage für die Hand der Spielleiter

Vorspann:

Die Könige Kaspar und Balthasar tappen unsicheren Schrittes über die Bühne, weil sie mit ihren Ferngläsern im Gehen den Himmel absuchen. Melchior hat sein Kamel an der Leine. Es schleppt ihn immer geradeaus über die Bühne und zurück. Auch er ist nur am Himmel interessiert. Auf der Bühnenmitte stoßen alle drei rückwärts zusammen und erschrecken. Sie entschuldigen sich verlegen, rücken ihre Kronen zurecht und wollen sich vorstellen.

Kamel: Was ist denn hier los! So eine Unverschämtheit! Diese Herren rempeln uns, das edle Kamel Susinante und den edlen König Melchior einfach an!

Melchior: Pst! Sei doch nicht so aggressiv!

Kamel: Wir sind schließlich im Recht! Wir sind auf dem richtigen Weg! Die Herren torkeln da über das Gelände! Bestimmt sind sie betrunken. Und bei Betrunkenen weiß man ja nie.

Melchior: Schluss jetzt! Du beleidigst diese edlen Herren! - Entschuldigen Sie meine Herrn, darf ich Ihnen mein Kamel Susinante vorstellen.

Kaspar: Unangenehm!

Balthasar: Unangenehm!

Kamel: Siehst du, sie mögen mich nicht! Sie hassen mich! Hab ich´s doch gleich gesagt!

Melchior: Halte dich endlich raus!

Melchior hängt dem Kamel den Futtersack um. Das Kamel sagt mampfend:

Kamel: Ich halte mich schon raus! Habe ich mich je irgendwann eingemischt? Ich mache meine Arbeit und fresse meinen Lohn. Sonst nichts!

Melchior: Ich bitte nochmals um Entschuldigung. Mein Name ist Melchior. Ich habe schon einen weiten Weg hinter mir, denn ich bin auf der Suche nach dem Weihnachtsstern.

Kaspar: Angenehm! Mein Name ist Kaspar. Auch ich komme von weit und tappe im Dunkeln. Auch ich habe in meinen gelehrten Büchern entdeckt, dass irgendwo auf dieser schönen Erde ein Stern aufgeht, der mir den Weg zum Erlöserkönig zeigt.

Balthasar: Angenehm! Mein Name ist Balthasar. Mit hat die Schrift erzählt, dass ich einem Stern folgen soll, der mich zum göttlichen Kind führt.

Melchior: Kann es sein, meine Herrn, dass wir das Gleiche suchen?

Kamel (*mampft):* Nein, nein! Das Gleiche! So was Dummes! Wir suchen den Weihnachtsstern, König Kaspar sucht einen Stern, der ihn zum Erlöserkönig führt und König Balthasar soll einem Stern folgen, der ihn zum göttlichen Kind bringt. Also dann, auf Nimmer wiedersehn, ihr Herrn! Kommt, König Melchior! Hier geht´s lang! Immer gerade aus! Das ist der beste Weg! Gehabt euch wohl!

Das Kamel zerrt Melchior gewalttätig weiter.

Melchior: Hilfe, Hilfe, Susinante schleppt mich weg!

Kaspar und Balthasar versuchen wie beim Seilziehen, König Melchior zu halten, aber Susinante ist kräftiger. Da zieht Balthasar seinen Säbel und schneidet die Leine durch. Alle fallen zu Boden.

Melchior: Herzlichen Dank, ihr edlen Könige!

Susinante! Ich bin der König! Ich bestimme, wo wir gehen! Wenn du das nicht willst, dann geh auch, wohin du willst. Du bist jetzt frei.

Kamel: Hilfe, Hilfe! Was soll ich jetzt tun? Wohin soll ich gehen? So ganz allein!

Melchior: Wenn du deine Unverschämtheiten lässt, darfst du mit uns ziehen!

Kamel: Ich schwöhöre!

Kaspar: Wir kommen aus verschiedenen Ländern

Melchior: und haben ein Ziel mit vielen Namen

Balthasar: Nennen wir es: „den Weihnachtsstern“

Pentatonische Improvisation im Zweiertakt, passend zum Lied:

Heller Stern, Weihnachtsstern, wo bist du zu sehen?

Heller Stern, Weihnachtsstern, wohin sollen wir gehen?

1.Station:

zwei Kinder sitzen, Gesichter zum Publikum, auf einer Schülerbank, zwischen sich ein Buch. Beide haben einen Stift in der Hand und schauen auf ihr Blatt. Die Lehrerin steht hinter ihnen. Sobald die Könige und das Kamel hinter der Gruppe im freeze (eingefroren) stehen, erwacht diese zum Leben:

Susi kaut auf ihrem Stift herum. Sie schaut heimlich zur Nachbarin. Dann schreibt sie. Die Nachbarin schreibt eifrig ohne aufzuschauen. Die Lehrerin umkreist die Szene. Plötzlich bleibt sie hinter den beiden Kindern stehen.

Lehrerin: Oha! (Susi zuckt zusammen)

Oha, oha! Bianca! Was sehe ich da! (Bianca hört auf zu schreiben und schaut ratlos zur Lehrerin auf.)

Bianca! Du hast den gleichen Fehler wie Susi! Woher kommt das?

Bianca: Ich weiß nicht. Habe ich einen Fehler gemacht?

Lehrerin: Bianca, sei ehrlich! Du hast zwei Fehler gemacht!

Bianca: Wo ist der zweite Fehler?

Lehrerin: Du hast abgeschrieben und! Du hast auch noch den Fehler abgeschrieben! Du bekommst eine Sechs! (zu Susi) Susi, lege dein Heft so hin, dass Bianca nicht abschreiben kann, sonst bekommst du nächstes Mal auch eine Sechs!

Kamel: *(zum Publikum)* Diese Kinder heutzutage! Unerträglich! Dumm, faul und nichts dazugelernt!

Melchior: **(zum Publikum)** Liebe Kinder, unser süßes Kamel Susinante wird euch jetzt zeigen, wie diese Rechnungen gehen, denn es ist klug, fleißig und gelehrig! Los, Susinante!

Kamel: Ich kann´s nicht, ich kann´s nicht!

Melchior: Dann halte auch endlich deinen Mund!

Kaspar: Wir suchen den Weihnachtsstern, Frau Lehrerin. Können Sie uns sagen, wohin der Weg führt?

Balthasar überreicht den Wendestern.

Lehrerin: ..den Weihnachtsstern, nein, das weiß ich nicht- Ehrlichkeit- Lüge- Ich kenne mich nicht mehr aus.

Die Lehrerin zeigt auch den Kindern den Stern.

Susi: Frau Huber, ich habe abgeschrieben, nicht Bianca. Ich kann die Rechnungen nicht, ich kapiere sie einfach nicht! (Susi weint.)

Lehrerin: Dann muss ich dir eine Sechs geben!

Bianca: Danke, Susi, dass du die Wahrheit gesagt hast! Sonst hätte ich eine Sechs bekommen! Wir kann ich dir nur helfen?

Susi: Kannst du mir die Rechnungen erklären?

Bianca: Ich erkläre sie dir, bis du sie ganz gut verstehst. (zur Lehrerin) Bitte, Frau Huber, lassen sie Susi morgen die Probe wiederholen!

Lehrerin: Strafe muss sein! Du bekommst die Sechs, Susi, aber morgen darfst du die Arbeit noch einmal schreiben! Ich zähle dann beide Noten zusammen und teile sie wieder durch zwei.

Susi: Danke, Frau Huber! Danke Bianca!

Sie schließen sich dem Zug der Könige an und ziehen mit zur 2. Station.

2. Station: Tisch mit Geschirr, an einer Seite lehnt ein Besen, Stuhl mit Staubtuch und zwei Geschirrtüchern über der Lehne, Kästchen oder großer Karton

als „Schrank“, in den alles eingeräumt wird. Harald und Claudia schauen sich böse an.

Harald: Du bist dran mit Abtrocknen!

Claudia: Nein, du!

Harald: Stimmt nicht, ich war gestern dran!

Claudia: Du hast mittags die paar Tassen abgetrocknet, aber ich habe abends das ganze Geschirr aufgeräumt!

Harald: Sehe ich gar nicht ein, dass ich deine Arbeit machen soll!

Claudia: Du machst das jetzt, sonst kriegst du eine geschmiert!

Harald: (schreit) Mama! Mama!

Mutter: Hört sofort auf zu streiten!

Harald: Die will mich schlagen!

Claudia: Weil er nicht abtrocknen will!

Mutter: Seid doch vernünftig!

Claudia: Immer soll ich alles machen!

Mutter: Du bist doch die Ältere!

Claudia: Und dem Quälgeist lässt du alles durchgehen!

Mutter: Geht doch zu! Dann mach ich eben alles alleine! Immer dieses Gestreite! Und ich bin der Pudel für alle!

Vater: Was ist denn hier los!

Harald: Claudia hat-

Claudia: Harald hat -

Mutter: Die Kinder haben -

Vater: Halt! Ihr redet alle durcheinander! Cornelia, du lässt den Kindern alles durchgehen! Du bist selber schuld, wenn sie mal nichts werden! Weil du immer zu weich bist!

Mutter: Das wird ja immer besser! Jetzt bin ich schuld! Was fällt dir eigentlich ein! Schließlich sind das auch deine Kinder! Statt dass du mir hilfst, fällst du über mich her! Sucht euch doch einen anderen Trottel! Ich mach da nicht mehr mit!

Vater: Ich auch nicht! Jeden Tag der gleiche Stress! Ich will schon gar nicht mehr heimkommen! Immer diese schlechte Laune, das Gestreite, das Geschubse!

Mutter: Los, hau doch ab! In die Kneipe mit dir!

Kamel: Ha, ha, ha, die sind witzig! Ich weiß schon, warum ich lieber mein Leben lang durch die Wüste ziehe! So etwas tu ich mir nicht an! Familie! Ein Horror!

Kaspar: Liebe Leute, wisst ihr, wo wir den Weihnachtsstern finden?

Sie bekommen den Wendestern.

Vater und Mutter: Nein, leider nein!

Kinder: Wenn wir das wüssten!

dann müssten wir nicht so streiten.

Vater: Dann würde ich mich jeden Tag nach der Arbeit auf zu Hause freuen.

Mutter: dann müsste ich nicht immer alles ausbaden

Harald: dann würde ich einfach die paar Teller abtrocknen und nicht lange nachdenken, wer was tun muss

Claudia: dann würde ich mit Harald zusammenhelfen und die Eltern müssten nicht streiten wegen uns.

Kamel: Und warum tut ihr das nicht einfach, ihr Kamele?

Alle schauen verdutzt das Kamel an.

Harald: Ich fange an!

Claudia: Ich mache mit!

Vater: Wir helfen zusammen!

Mutter: Jeder tut, was er kann!

Sie räumen in Windeseile auf und folgen dem Dreikönigszug. Übergang wie Station 1.

Station 3:

Eine alte Frau sitzt im Lehnstuhl. Vor ihr steht ein Teller mit undefinierbarem Brei und ein Becher. Die Helferin kommt vorbei.

Helferin: Los, trinken!

Die alte Frau hebt abwehrend die Hände.

Helferin: Mach keine Geschichten, Oma, sonst kommst du an den Tropf!

Die alte Frau trinkt. Jetzt nimmt die Helferin einen Löffel voll Brei.

Helferin: Mund auf! Los, los! Ich hab noch 25 wie dich! Mach den Mund auf, sonst werde ich sauer!

Die alte Frau macht den Mund auf. Sie kann aber nicht schlucken. Die Helferin klopft ihr mit dem Löffel auf den Mund.

Helferin: Da wird nix gesabbert, Oma! Da wird schön geschluckt!

Kamel: Also ich, wenn ich mal anfange zu saufen, dann saufe ich drei Tage lang. Das reicht dann aber auch ´ne Weile. Bei den Menschen scheint das anders zu sein.

Balthasar: Entschuldigen Sie bitte die Unterbrechung! Haben Sie vielleicht eine Ahnung, wo wir den Weihnachtsstern finden?

Die Helferin bekommt den Wendestern.

Helferin: Keine Ahnung! den Weihnachtsstern! Sonst habt ihr wohl nichts zu tun! Wollt ihr mich wohl veräppeln!? Oma, sag ihnen, wo der Weihnachtsstern ist!

Die alte Frau nimmt die Hand der Helferin und streichelt ihr mit der anderen Hand über den Kopf. Die Helferin staunt.

Helferin: Oma, du streichelst mich, wo ich doch so garstig zu dir bin? Aha, du verstehst, was wir hier für einen Stress haben! Du verstehst, dass wir viel zu wenig sind und ganz verzweifelt! So klar hast du noch nie geschaut, Oma! Du lächelst ja! (zu den Drei Königen gewandt:) Sie weiß es tatsächlich! Sie weiß, wo der Weihnachtsstern ist! Sie kann ihn euch zeigen! Wir kommen mit!

Der Wendestern wir zu den anderen gefügt- ein schöner Schweifstern ist zu sehen. (Schwarzlicht an)

Schluss:

Der Zug bleibt unter dem Weihnachtsstern stehen.

Susi: Weihnachten ist, wenn... ich ehrlich zeigen darf, was ich kann und wie ich bin.

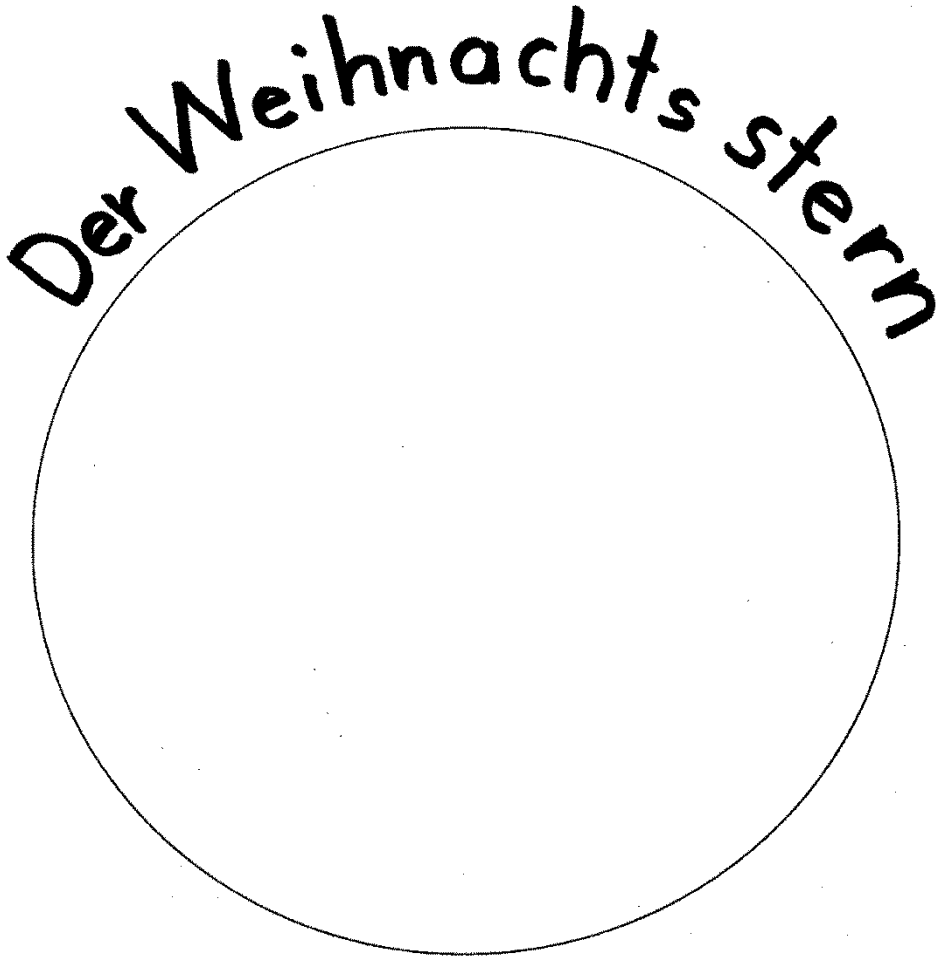
Vater: ..wir aus unserem Streit herausfinden und miteinander einverstanden sind.

Helferin: ..wenn die Freundlichkeit siegt über Verzweiflung und Bitterkeit

Kamel: Dann leuchtet der Weihnachtsstern und führt uns zur Krippe.

Lied vom Weihnachtsstern, 2. Strophe (Siehe K

K-1-Kinderheft: Weihnachtliche Spielideen



Name: _____ Klasse:_____ Tel: _____

K-1- Das Kinderheft/ Der Weihnachtsstern

****

K – 2- Gefühle

angenehm	unangenehm

Schneide die Streifen aus! Klebe sie auf der richtigen Seite ein!

Blumenduft	Freude auf Käsebrot und Sprudel!
Im Wasser planschen	Eisbecher essen
Oben auf dem Berg ankommen	Durst haben
Kein Sprudel, kein Käsebrot!	Sich verletzen
Der Berg nimmt kein Ende!	Mama schimpft

K-3- Spielsituationen: Einige Spielsituationen als Spielkarten

Wenn du selbst auch Spielsituationen ausgedacht hast, sage sie deiner Gruppe! Spielt die Situation

Trauer-Trost Tom sitzt abseits, starr, mit den Händen vor dem Gesicht. Die Anderen tuscheln. Einer weiß besser als der Andere, warum Tom so traurig ist. Sein Hund sei unter das Auto gekommen, er müsse umziehen in eine große Stadt, wo er niemand kennt, seine Eltern ließen sich scheiden, er sei bodenlos schlecht in der Schule, jemand hat ihm seine Büchereibücher zerfetzt.. **Wende:** Die „Anderen“ gehen zu Tom. Einer streichelt ihm die Hände, einer nimmt ihn bei den Schultern. Sie fragen, was ihm fehle, ob sie ihm was Liebes tun können. Nach einer Weile schaut Tom auf und bedankt sich bei den Freunden. Zu ändern ist nichts, aber er ist froh, dass er nicht alleine ist.
Streit – Frieden Claudia und Harald streiten, wer abspülen muss. Die Mutter kommt dazu und schimpft beide. Der Vater kommt dazu und schimpft ebenfalls. Die Eltern schimpfen einander. **Wende:** „Wir wären schon lange fertig, wenn wir zusammengeholfen hätten! Keiner soll für die anderen den Pudel machen.“ Sie stellen einen genauen Wochenplan für den Küchendienst auf und ein Sparschwein für die, die sich nicht daran halten.
Ungeduld - Geduld Ein ausländischer Papa will seiner kleinen Tochter im Laden eine Heft für die erste Klasse kaufen. Er tut sich sehr schwer zu erklären, was er will. Die Verkäuferin sagt einfach, dass sie keine Tafeln im Geschäft haben. Die anderen Kunden drängeln und finden unverschämt, dass der Mann so lange zum Erklären braucht. **Wende:** Eine Kundin ist dem Mann behilflich. Sie hat auch ein Kind in der ersten Klasse und weiß, was er braucht. Sie bittet auch die anderen Kunden um Geduld, denn wie ginge es wohl ihnen in einem fremden Land!
Unfreundlichkeit – Freundlichkeit **Uroma wird im Pflegeheim gefüttert. Die Helferin ist grob zu ihr. Die Oma soll schnell, schnell schlucken, denn es warten ja noch zehn andere. Als die Helferin der Uroma wieder den Löffel in den Mund rammt, schlägt die Uroma zu. Die Helferin kreischt und geht sich beschweren über die bösartige alte Frau.** **Wende:** Die Helferin im Selbstgespräch: Eigentlich ist sie gar nicht unfreundlich. Der Stress in der Arbeit macht sie so. Die Helferin ist traurig. Sie spricht nett mit der alten Frau. Diese lächelt.
Lüge - Ehrlichkeit **Susi und Bianca schreiben Matheprobe. Susi kennt sich überhaupt nicht aus. Sie schaut bei Bianca ab. Die Lehrerin kommt vorbei und sieht, dass beide den gleichen Fehler haben. Sie stellt die beiden zur Rede.** **Wende:** Susi gibt zu, dass sie die Rechnungen nicht kann. Die Lehrerin gibt Susi eine Sechs, erlaubt ihr aber, dass sie die Probe am nächsten Tag wiederholen darf. Beide Noten zählen dann gemeinsam. Bianca bietet Susi an, dass sie gemeinsam die Aufgaben üben.
Pech – Glück Papa kommt bedrückt heim. Seine Firma ist pleite. Der Lohn wurde schon drei Monate nicht mehr gezahlt. Wo soll er wieder eine neue Arbeit finden? Robin wünscht sich eine Ritterburg zu Weihnachten und Agnes ein Meerschweinchen. Aber es ist kein Geld da. **Wende:** Die Eltern basteln mit den Kindern eine Ritterburg und ein Terrarium. Schon lange nicht mehr hat die Familie so schön Zeit gehabt füreinander! „Wir haben zwar großes Pech, aber wir haben auch Glück, weil wir so gut zusammenhalten!“

K-3a-

Streit –

Ehrlichkeit

Trost

Ungeduld –

Pech –

Glück

Frieden

Freundlichkeit

Lüge –

Trauer –

Unfreundlichkeit –

Geduld

K-4- Szenenvorlage
ein Beispiel zu: „Wir suchen den Weihnachtsstern“

Vorspann: Siehe K-3- Spielsituationen!

Die Drei Könige treffen sich. Sie kommen aus verschiedenen Richtungen. Alle drei suchen den Weihnachtsstern, der sie zum neugeborenen Heiland führen soll. Sie beschließen, gemeinsam zu suchen.

Hauptteil:

1. Station: Die Matheprobe - Lüge und Ehrlichkeit.

Nach dem ersten Teil des Spieles quatscht das Kamel dazwischen, dann überreichen die Könige den Wendestern.

Zuerst weiß die Lehrerin nichts damit anzufangen, dann folgt der zweite Teil.

Die Könige ziehen weiter, die Kinder aus Station 1 ziehen mit.

So spielen die Könige und das Kamel auch in den anderen Stationen dazwischen.

2. Station: Küchendienst - Streit / Frieden

3. Station: Im Pflegeheim - Unfreundlichkeit / Freundlichkeit, Verzweiflung/Mut

Schluss:

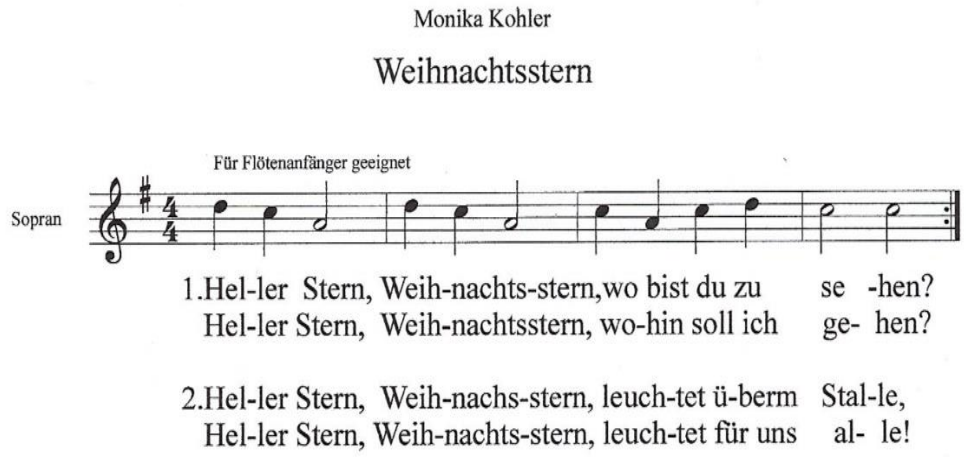
Oma im Pflegeheim entdeckt den Weihnachtsstern.

Schlusssätze: Weihnachten ist, wenn...

1. Station: _____
2. Station: _____
3. Station: _____

Dann leuchtet der Weihnachtsstern und führt uns zur Krippe.

K-5- Das Lied vom Weihnachtsstern: Singstimme/ Flöte/ Geige



Ihr könnt das Lied frei mit Glockenspiel und Xylophon begleiten. Entnehmt alle h – Töne und alle e – Töne. Denkt euch ein Vorspiel aus und ein Zwischen- und Nachspiel! Achtet bei der Melodie darauf, dass ihr die Sänger und Flötenkinder nicht „treibt“ und nicht übertönt!

K -6 - Bastelanleitung: So geht ein Siebenstern:

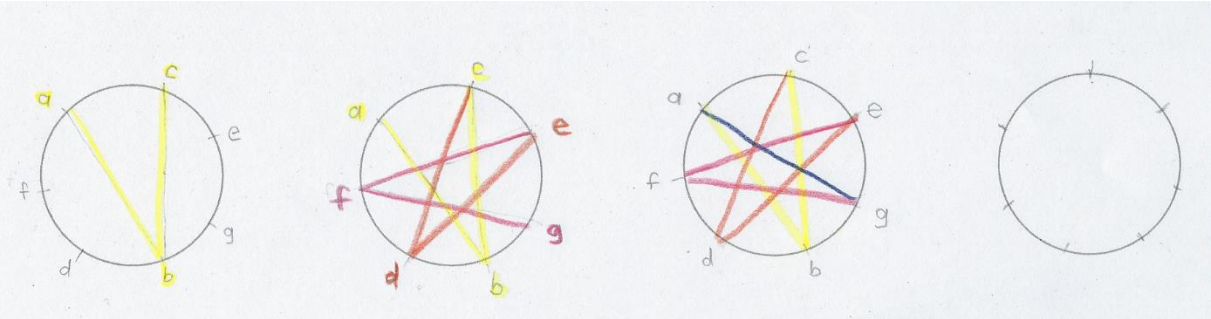


Bild 1: Zeichnet in den Kreis einen Vogelschnabel von a nach b, von b nach c.. Ihr habt jetzt drei Punkte, die den Kreis berühren.

Bild 2. Zeichnet jetzt den zweiten Vogelschnabel dazu: von c zu d, von d zu e

und den dritten von e zu f und von f zu g.

Bild 3: Verbindet Punkt g mit dem freien Punkt a auf dem ersten Vogelschnabel. Jetzt habt ihr einen Siebenstern.

Bild 4: Zeichnet jetzt die Abstände selber ein! Wer kann den Stern ohne Absetzen zeichnen? Der kann dann frei nach Augenmaß zeichnen. Die Sterne müssen nicht ganz gleichmäßig sein! Sie funkeln ja am Himmel!

Und so geht der Komet mit Wendekarten:

5. Nehmt jetzt einen Fotokarton, ca. 100 cm mal 50 cm groß, zeichnet die Kreise für die Siebensterne mit dem Zirkel so, dass der Kometenstern der größte ist: Radius 14 bis 15 cm. Fangt unten links an.

6. Dann kommt der kleinste Stern mit 8 cm, der mittlere mit 10 cm und zuletzt der größte mit 12 cm Radius. Zeichnet die Kontur des Schweifes nach und zeichnet die Siebensterne ein. (Bild 5)

7. Nehmt einen neuen schwarzen Fotokarton! Zeichnet mit Zirkel die drei Kreise für den Schweif nach: Durchmesser: 8cm, 10cm und 12 cm; zeichnet die Sterne ein und schneidet die Kreise aus. Das sind eure Wendesterne. Klebt die negativen Wörter auf die Rückseite und die positiven Wörter vorne auf die Sterne.

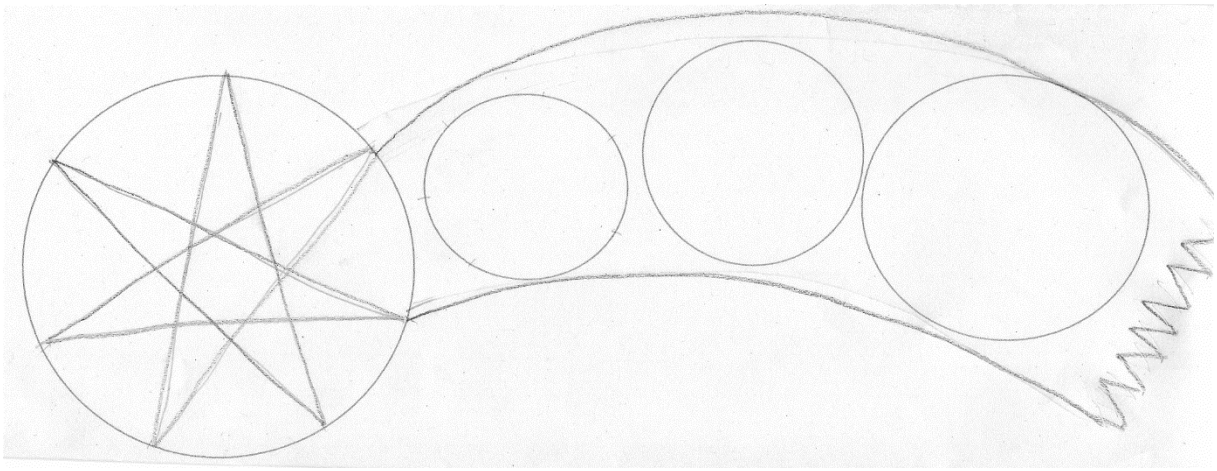
8. Klebt je zwei Streifen doppelseitiges Klettband auf die Rückseite der Wendesterne.

9. Klebt die Wendesterne jetzt genau Stern auf Stern ins große Bild.

10. Nehmt die Wendesterne wieder so ab, dass eine Seite des Klettbandes auf dem Bild kleben bleibt. So könnt ihr die Sterne immer wieder anheften und abnehmen.

11. Jetzt malt ihr den großen Kometen mit unsichtbarer Schwarzlicht-Leuchtfarbe nach und ebenso die Ränder der Wendesterne. Man sieht den Kometen nur, wenn das Schwarzlicht eingeschaltet ist!

K-7- Zum Üben der Siebensterne!



K-8- Stellplan Bühne

schwarz abgehängte Rückwand mit dem Komet

Gruppe 2.

Gruppe 3:

Gruppe 1:

Treffpunkt der Dreikönige

Zeichne eine Linie, wo der Zug der Heiligen Drei Königen geht!! Er führt hinter der jeweiligen Station vorbei und ist zum Schluss wieder am Treffpunkt.

Meine Gruppe:_____

_____

Was will ich mir merken? _____

_____

_____

_____

_____

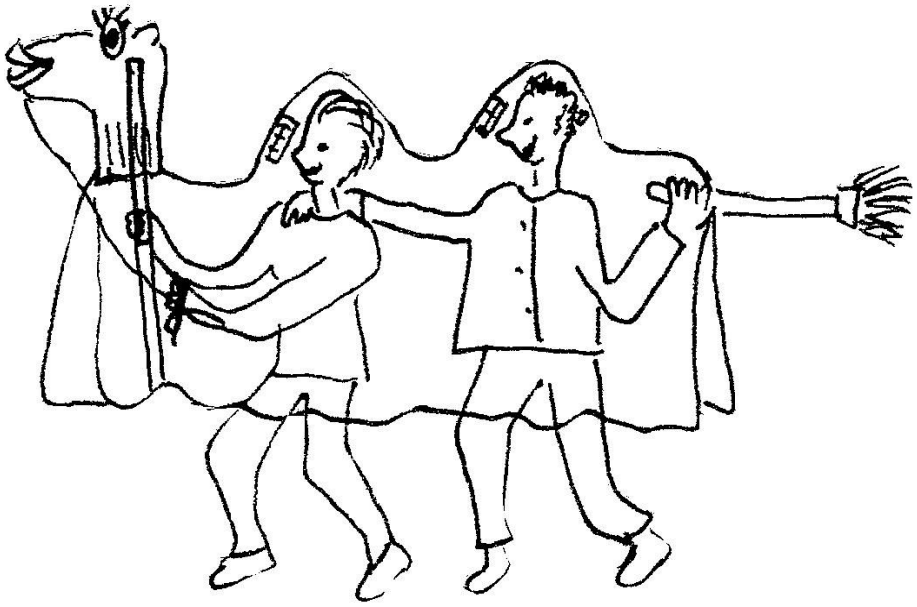
Meine Requisiten:_____

_____

Ich sorge für_____

Bild von meiner Gruppe:

K-9- Kostümvorschlag Kamel:



- Ihr braucht eine alte Decke, in die ihr Sehschlitze schneiden dürft
- oder einen leichten, braunen durchsichtigen Futterstoff
- eine Heißklebepistole, ein Messer und eine Schere
- einen großen alten Skisocken,
- Nadel und Faden, Füllmaterial
- zwei Styroporeier und zwei schwarze Klebepunkte
- ein Stück roten Schwamm oder Schaumstoff
- einen matten Perlonfaden
- einen Besenstiel und einen großen Vorhangring
- einen langen Malerpinsel

Der Kopf: Bindet an der Ferse des Sockens zwei kleine Öhrchen ab. Füllt den Socken mit Füllwatte und steckt den Besenstiel hinein. Klebt mit Hilfe eines Erwachsenen die Styroporeier mit Heißkleber auf die Fußsohle und klebt die Augenpunkte auf die Styroporeier. Schneidet aus dem Schwamm einen Mund aus und öffnet die Lippen mit einem Messer oder einer Schere. Klebt die Oberlippe fest an die Fußspitze des Sockens und befestiget einen Perlonfaden in der Mitte der Unterlippe.

Der Körper: Faltet die Decke längs in der Mitte. Schneidet vorne in der Mitte ein Loch für den Besenstiel ein, hinten ein Loch für den Malerpinsel (Schwanz). Steckt vorne den Besenstiel durch das Loch und befestigt den Kopf und den Besen mit Hilfe eines Erwachsenen oben auf dem Tuch. Klebt um das Loch hinten einen Ring und steckt den Malerpinsel hindurch. Lasst alles gut trocknen!

Die Maskenträger: Schlüpft nun unter die Decke! Wer vorne ist, nimmt den Besenstiel und den Perlonfaden in die Hände, der Hintermann legt eine Hand auf die Schulter des Vordermannes und nimmt den Malerbesen in die andere Hand. Eure Köpfe sind die Höcker des Kamels. Prüft, wo die Sehschlitze sein müssen. Markiert die Stellen und schneidet sie großzügig aus. Klebt in die Löcher ein Stückchen dunkles Fliegengitter.

Jetzt könnt ihr den Passgang üben: Hebt gleichzeitig das rechte Bein, dann das linke Bein. Dann übt ihr das Reden und Schwanz wedeln. Natürlich können, wenn es so lustig ist, auch mehrere Kamele im Dreikönigszug mitgehen!

K-10- Nörgeln

Was soll denn das sein?

Ja geht´s noch?

Wer glaubt denn sowas?

Hast du nichts Schöneres zum Anziehen?

Alles machst du verkehrt!

Fällt dir nichts anderes ein?

Wie du daherkommst!

Das kann ich besser als du!

Schreibe eigene Nörgeleien auf die Rückseite!