

LANDA & LANDA

KINDER machen

THEATER

SPIELE UND
STÜCKE,
KOSTÜME
UND KULISSEN

BURCKHARDTHAUS

Ein Werk- und Spielbuch
für Kindergarten,
Schule, Gruppen

LANDA & LANDA

KINDER
machen
THEATER

SPIELE UND
STÜCKE,
KOSTÜME
UND KULISSEN

BURCKHARDTHAUS

EIN WERK- UND SPIELBUCH
FÜR KINDERGARTEN,
SCHULE, GRUPPEN

INHALT

EIN LEITFADEN DURCH DIESES BUCH	8	DER WEG ZU DORNRÖSCHEN – WIE MAN MIT KINDERN EIN STÜCK INSZENIERT	11
1 Ziele	8		
2 Theorie und Praxis	9		
3 Gliederung	9		
		SPIELEND ZUM THEATER	12
		1 Die Entscheidung für „Dornröschen“ – oder ein anderes Stück	12
		2 Die Geschichte	12
		2.1 Brüder Grimm: Das Dornröschen	12
		3 Die Annäherung an den Stoff	14
		3.1 Allgemeines	14
		3.2 Die Motive bei „Dornröschen“	14
		4 Die Art der Inszenierung	14
		4.1 Allgemeines	14
		4.2 Die Inszenierung von „Dornröschen“	15
		5 Vorbereitende Spiele	16
		5.1 Aufwärmspiele	16
		5.2 Allgemeine theatralische Spiele	16
		5.3 Stückbezogene Spiele – nicht nur für „Dornröschen“	17
		6 Geräusche, Klänge und Lieder	18
		6.1 Allgemeines	18
		6.2 Geräusche, Klänge und Lieder bei „Dornröschen“	18
		6.3 Vorbereitende Musikspiele	19
		DIE VORBEREITUNG DES STÜCKS	20
		1 Dramaturgische Überlegungen	20
		2 Die Akteure	20
		3 Die Probenarbeit: Praktische Hinweise	21
		4 Das Ablaufschema einer Inszenierung	22
		DIE AUSSTATTUNG	24
		1 Was dazu gehört	24
		2 Der Bühnenraum	24
		2.1 Die Bühnenform	25
		2.2 Der Vorhang	26
		2.3 Die Beleuchtung	27
		3 Kulissen	28
		3.1 Allgemeines	28
		3.2 Die Kulissen für „Dornröschen“	28
		3.2.1 Der Thronsaal	28
		3.2.2 Die „Verwandlung“ zum Burghof	35
		4 Kostüme	40
		4.1 Allgemeines	40
		4.2 Die Kostüme bei „Dornröschen“	41
		5 Schminken	50
		5.1 Allgemeines	50
		5.2 Die Maske bei „Dornröschen“	51
		DIE AUFFÜHRUNG	52
		1 Hinweise zur Inszenierung	52
		2 Das Stück im Ablauf	53



**VON TIEREN, MENSCHEN,
ZAUBERWESEN – STÜCKE
UND SPIELVORSCHLÄGE** 61

HAHN, KLEB AN!

EIN TURBULENTES SPIEL
MIT RHYTHMEN UND HÜTEN 62

VORBEREITENDE SPIELE 63

DAS STÜCK IM ABLAUF 64

DIE AUSSTATTUNG 68

1 Kulissen 68

2 Kostüme und Requisiten 68

RITTER HANSWURST

EINE POSSE MIT VIEL WITZ
UND WENIG AUFWAND 74

VORBEREITENDE SPIELE 75

DAS STÜCK IM ABLAUF 76

DIE AUSSTATTUNG 80

1 Kulissen 80

2 Kostüme und Requisiten 80

DER SUPPENSTEIN

EIN FRECHES STÜCK,
ALS SCHATTENSPIEL INSZENIERT 82

VORBEREITENDE SPIELE 83

DAS STÜCK IM ABLAUF 84

DIE AUSSTATTUNG 88

1 Kulissen 88

1.1 Die Leinwand 88

1.2 Kulissenteile 88

1.3 Das Licht 88

2 Kostüme und Requisiten 89

DER KLEINE FUCHS AUF DEM THRON

EINE VERWECHSLUNGSGESCHICHTE
MIT TIEREN UND MASKEN 90

VORBEREITENDE SPIELE 91

DAS STÜCK IM ABLAUF 92

DIE AUSSTATTUNG 96

1 Kulissen 96

2 Kostüme und Masken 98

DIE VERZAUBERTE STATUE

EIN SPIEL MIT GERÄUSCHEN, KLÄNGEN
UND MUSIK 104

VORBEREITENDE SPIELE 105

DAS STÜCK IM ABLAUF 106

DIE AUSSTATTUNG 108

1 Kulissen 108

2 Kostüme und Requisiten 108

3 Klangkörper 112

3.1 Allgemeines 112

3.2 Klangkörper für dieses Stück 113

IM GEISTERSCHLOSS

EIN LAUTES UND LUSTIGES STÜCK MIT
GESPENSTISCHEN ZEITUNGSKOSTÜMEN .. 114

VORBEREITENDE SPIELE 115

DAS STÜCK IM ABLAUF 116

DIE AUSSTATTUNG 120

1 Kulissen 120

2 Geräusche und Klänge 120

2.1 Die klangliche Kulisse 120

2.2 Klangkörper 121

3 Kostüme 122

DER REGENMACHER

EIN STÜCK ÜBER UND UNTER WASSER,
MIT UND OHNE TECHNIK 124

VORBEREITENDE SPIELE 125

DAS STÜCK IM ABLAUF 126

DIE AUSSTATTUNG 130

1 Kulissen 130

1.1 Die „Multimedia-Performance“ 130

1.2 Einfache Version ohne Technik 130

2 Klänge 131

3 Kostüme 132

KALIF STORCH

EIN ALTES MÄRCHEN AUS DEM ORIENT
UND EINE MODERNE WÜRFELKULISSE ... 134

VORBEREITENDE SPIELE 135

DAS STÜCK IM ABLAUF 136

DIE AUSSTATTUNG 146

1 Kulissen 146

2 Kostüme 148

3 Schminken 154

TOI, TOI, TOI! 156

1 Zwischen Probe und Premiere 156

2 Die Premiere und das Drumherum 156





Der erste Hauptteil spiegelt den typischen Ablauf einer Inszenierung wider.

DER WEG ZU DORNRÖSCHEN

Wie man mit Kindern ein Stück inszeniert

Wir zeigen am Beispiel von „Dornröschen“

- welche Kriterien ein Stoff erfüllen muss, um sich für eine Inszenierung zu eignen;*
- welche Inszenierungsarten überhaupt in Frage kommen;*
- wie man sich mit Kindern einem Stoff nähert;*
- wie man gemeinsam mit Kindern den Stoff gliedern kann;*
- wie man Kinder spielerisch auf freie und szenische Darstellungen einstimmt;*
- was Klänge und Musik für das Theaterspielen bedeuten;*
- wie man die einzelnen Spielschritte erarbeitet;*
- was bei den Proben zu beachten ist;*
- wie man ein Stück mit Kulissen, Requisiten, Kostümen, Maske und Licht ausstattet;*
- wie die Aufführung im Ablauf schließlich aussieht.*

1 DIE ENTSCHEIDUNG FÜR DORNRÖSCHEN – ODER EIN ANDERES STÜCK

Ob das Märchen vom Dornröschen (oder jedes andere Volksmärchen) Kinder deshalb so anspricht, weil es archetypische oder sonstige tiefenpsychologische Momente enthält, ist eine Frage für die Gelehrten. Für uns ist ausschlaggebend, dass es sich um einen spannenden Theaterstoff mit einer Reihe von Bühnenwirksamen Elementen handelt: Dazu gehören der Zauber der Feen, die guten bzw. bösen Wünsche, die hoheitsvolle Atmosphäre im Königsschloss oder die Drastik der Rüpelzenen mit Koch und Küchenjunge. Die Personen des Stücks sind straff genug gezeichnet, um von den Kindern eindeutig charakterisiert zu werden. Wichtig erscheint in diesem Zusammenhang, dass es für das

Schließlich kann das Stück eine fast beliebige Zahl von Kindern sinnvoll beschäftigen.

Dies alles macht „Dornröschen“ zu einem interessanten Theaterstoff. Damit sind auch bereits einige wesentliche Punkte genannt, die bei der Auswahl eines Stücks (und beim Selbstschreiben) beachtet werden sollten:

○ Lassen sich die Hauptmotive klar herauschälen und in Spielschritte (die in sich verständlich sind) gliedern?

○ Lässt sich das, was die Höhepunkte einer Geschichte ausmacht, auf einer einfachen Bühne mit Kindern überhaupt darstellen?

○ Sind die Personen des Stücks so eindeutig festgelegt, dass Kinder sie mit ihren begrenzten Ausdrucksmöglichkeiten charakterisieren können?

○ Entsprechen die Spielsituationen der kindlichen Vorstellungswelt- und Erfahrungswelt?

2.1 BRÜDER GRIMM: DAS DORNRÖSCHEN

Vor Zeiten war ein König und eine Königin. Die sprachen jeden Tag: „Ach, wenn wir doch ein Kind hätten!“ und kriegten immer keins. Da trug sich zu, als die Königin einmal im Bade saß, dass ein Frosch aus dem Wasser ans Land kroch und zu ihr sprach: „Dein Wunsch wird erfüllt werden. Ehe ein Jahr vergeht, wirst du eine Tochter zur Welt bringen.“

Was der Frosch gesagt hatte, das geschah, und die Königin gebar ein Mädchen, das war so schön, dass der König vor Freude sich nicht zu lassen wusste und ein großes Fest ausstellte. Er lud nicht bloß seine Verwandte, Freunde und Bekannte, sondern auch die weisen Frauen dazu ein, damit sie dem Kind hold und gewogen wären. Es waren ihrer dreizehn in seinem Reiche. Weil er aber nur zwölf goldene Teller hatte, von welchen sie essen sollten, so musste eine von ihnen daheimbleiben.

Das Fest ward mit aller Pracht gefeiert und als es zu Ende war, beschenken die weisen Frauen das Kind mit ihren Wundergaben: die eine mit Tugend, die andere mit Schönheit, die dritte mit Reichtum, und so mit allem, was auf der Welt zu wünschen ist. Als Elfe ihre Sprüche eben getan hatten, trat plötzlich die Dreizehnte herein. Sie wollte sich dafür rächen, dass sie nicht eingeladen war, und ohne jemand zu grüßen oder nur anzusehen, rief sie mit lauter Stimme: „Die Königstochter soll sich in ihrem fünfzehnten Jahr an einer Spindel stechen und tot hinfallen.“ Und ohne ein Wort weiter zu sprechen, kehrte sie sich um und verließ den Saal.

Alle waren erschrocken. Da trat die zwölfte hervor, die ihren Wunsch noch übrig hatte, und weil sie den bösen Spruch nicht aufheben, sondern nur ihn mildern konnte, so sagte sie: „Es soll aber kein Tod sein, sondern ein hundertjähriger tiefer Schlaf, in welchen die Königstochter fällt.“

SPIELEND ZUM THEATER

Böse, verkörpert durch die dreizehnte Fee, eine Erklärung gibt: Neid und gekränkte Eitelkeit.

Die Geschichte selbst hat drei dramatische Höhepunkte: Fluch und guter Wunsch – Erfüllung des Fluchs – letzte Erlösung. In diesem Sinne ist das Stück recht einfach in Spielschritten (Spieleinheiten) zu gliedern, die in sich geschlossen sind. Auch kleinere Kinder, die übergreifende Zusammenhänge aus der Theatersituation heraus nicht verstehen würden, vertiefen sich voller Begeisterung in solche Einheiten. Mit anderen Worten: „Dornröschen“ bietet Theaterspiele im Theaterspiel.

Sodann konzentriert sich das Geschehen auf den Bereich des Schlosses. Die Verwandlungen (Thronsaal und Schlosshof) sind einfach und wirkungsvoll durchzuführen.

○ Lässt sich der Sprechtext knapp halten oder weitgehend durch einen Erzähler ersetzen, ohne dass die Substanz verlorengeht?

2 DIE GESCHICHTE

Bei kleinen Kindern mag es angebracht sein, die Geschichte zunächst in eigenen Worten zu erzählen. Gerade der Originaltext klassischer Märchen hat aber seinen eigenen Zauber; es wäre schade, darauf zu verzichten. Auch größere Kinder, die bereits lesen können, genießen es, wenn sie die Rolle des Zuhörers einnehmen dürfen. Man sollte ihnen die besondere Atmosphäre einer solchen Situation nicht vorenthalten.



Der König, der sein liebes Kind vor dem Unglück gern bewahren wollte, ließ den Befehl ausgeben, dass alle Spindeln im ganzen Königreiche sollten verbrannt werden.

An dem Mädchen aber wurden die Gaben der weisen Frauen sämtlich erfüllt, denn es war so schön, sittsam, freundlich und verständig, dass es jedermann, der es sah, liebhaben musste.

Es geschah, dass an dem Tage, wo es gerade fünfzehn Jahr alt ward, der König und die Königin nicht zu Haus waren und das Mädchen ganz allein im Schloss zurückblieb. Da ging es allerorten herum, besah Stuben und Kammern, wie es Lust hatte, und kam endlich auch an einen alten Turm. Es stieg die enge Wendeltreppe hinauf und gelangte zu einer kleinen Türe. Im Schloss steckte ein verrosteter Schlüssel, und als es ihn umdrehte, sprang die Türe auf, und saß da in einem kleinen Stübchen eine alte Frau mit einer Spindel und spann emsig ihren Flachs.

„Guten Tag, du altes Mütterchen“, sprach die Königstochter, „was machst du da?“

„Ich spinne“, sagte die Alte und nickte mit dem Kopf.

„Was ist das für ein Ding, das so lustig herumspringt?“ sprach das Mädchen, nahm die Spindel und wollte auch spinnen. Kaum hatte sie aber die Spindel angerührt, so ging der Zauberspruch in Erfüllung und sie stach sich in den Finger.

In dem Augenblick aber, wo sie den Stich empfand, fiel sie auf das Bett nieder, das da stand, und lag in einem tiefen Schlaf. Und dieser Schlaf verbreitete sich über das ganze Schloss: der König und die Königin, die eben heimgekommen waren und in den Saal getreten waren, fingen an einzuschlafen und der ganze Hofstaat mit ihnen. Da schliefen auch die Pferde im Stall, die Hunde im Hofe, die Tauben auf dem Dache, die Fliegen an der Wand, ja, das Feuer, das auf dem Herde flackerte, ward still und schlief ein, und der Braten hörte auf zu brutzeln, und der

Koch, der den Küchenjungen, weil er etwas verschüttet hatte, an den Haaren ziehen wollte, ließ ihn los und schlief. Und der Wind legte sich, und auf den Bäumen vor dem Schloss regte sich kein Blättchen mehr.

Rings um das Schloss aber begann eine Dornenhecke zu wachsen, die jedes Jahr höher ward und endlich das ganze Schloss umzog und darüber hinauswuchs, dass gar nichts mehr davon zu sehen war, selbst nicht die Fahne auf dem Dach.

Es ging aber die Sage in dem Land von dem schönen schlafenden Dornröschen, denn so ward die Königstochter genannt, so dass von Zeit zu Zeit Königssöhne kamen und durch die Hecke in das Schloss dringen wollten. Es war ihnen aber nicht möglich, denn die Dornen, als hätten sie Hände, hielten fest zusammen, und die Jünglinge blieben darin hängen, konnten sich nicht wieder losmachen und starben eines jämmerlichen Todes.

Nach langen Jahren kam wieder einmal ein Königssohn in das Land und hörte, wie ein alter Mann von der Dornenhecke erzählte, es sollte ein Schloss dahinter stehen, in welchem eine wunderschöne Königstochter, Dornröschen genannt, schon seit hundert Jahren schlief, und mit ihr schlief der König und die Königin und der ganze Hofstaat. Er wusste auch von seinem Großvater, dass schon viele Königssöhne gekommen wären und versucht hätten, durch die Dornenhecke zu dringen, aber sie wären darin hängen geblieben und eines traurigen Todes gestorben.

Da sprach der Jüngling: „Ich fürchte mich nicht. Ich will hinaus und das schöne Dornröschen sehen.“

Der gute Alte mochte ihm abraten, wie er wollte, er hörte nicht auf seine Worte.

Nun waren aber gerade hundert Jahre verflossen, und der Tag war gekommen, wo Dornröschen wiedererwachen sollte. Als der

Königssohn sich der Dornenhecke näherte, waren es lauter große schöne Blumen, die taten sich von selbst auseinander und ließen ihn unbeschädigt hindurch, und hinter ihm taten sie sich wieder als Hecke zusammen. Im Schlosshof sah er die Pferde und die scheckigen Jagdhunde liegen und schlafen. Auf dem Dache saßen die Tauben und hatten das Köpfchen unter den Flügel gesteckt. Und als er ins Haus kam, schliefen die Fliegen an der Wand, der Koch in der Küche hielt noch die Hand, als wollte er den Jungen anpacken, und die Magd saß vor dem schwarzen Huhn, das sollte gerupft werden. Da ging er weiter und sah im Saale den ganzen Hofstaat liegen und schlafen, und oben bei dem Throne lag der König und die Königin. Da ging er noch weiter, und alles war so still, dass einer seinen Atem hören konnte, und endlich kam er zu dem Turm und öffnete die Türe zu der kleinen Stube, in welcher Dornröschen schlief. Da lag es und war so schön, dass er die Augen nicht abwenden konnte, und er bückte sich und gab ihm einen Kuss.

Wie er es mit dem Kuss berührt hatte, schlug das Dornröschen die Augen auf, erwachte und blickte ihn ganz freundlich an.

Da gingen sie zusammen herab, und der König erwachte und die Königin und der ganze Hofstaat und sahen einander mit großen Augen an. Und die Pferde im Hof standen auf und rüttelten sich; die Jagdhunde sprangen und wedelten; die Tauben auf dem Dache zogen das Köpfchen unterm Flügel hervor, sahen umher und flogen ins Feld; die Fliegen an den Wänden krochen weiter; das Feuer in der Küche erhob sich, flackerte und kochte das Essen; der Braten fing wieder an zu brutzeln; und der Koch gab dem Jungen eine Ohrfeige, dass er schrie; und die Magd rupfte das Huhn fertig. Und da wurde die Hochzeit des Königssohns mit dem Dornröschen in aller Pracht gefeiert, und sie lebten vergnügt bis an ihr Ende.



3 DIE ANNÄHERUNG AN DEN STOFF

3.1 ALLGEMEINES

An den Vortrag einer Geschichte – in welcher Form auch immer – sollte sich eine Aussprache anschließen. (Bei solchen freien Äußerungen werden die Kinder dann durchaus recht persönliche Dinge „verraten“.) Kinder, die den Inhalt verstanden haben, wissen, welches die entscheidenden Ereignisse sind. Und es ist erstaunlich, wie zielsicher sie an atmosphärischen Details vorbei und auf die Höhepunkte der Geschichte zusteuern.

Bei Besprechungen mit älteren Kindern bewährt sich eine „Indianerberatung“: Ein Holzstab wandert reihum, wer ihn in Händen hält, hat das Wort und darf nicht unterbrochen werden. So ist gesichert, dass jeder drankommt und dass Zwischenrufer die Debatte nicht an sich reißen können.

Um die Struktur (die wir für die Dramatisierung brauchen) möglichst klar herauszuarbeiten, muss das weitere Gespräch freilich gelenkt werden: Was passierte danach? Wer kam dann? Wo war das? Wie sah es dort aus? Hier geht es darum, den Kindern

einen Rahmen zu schaffen, der ihnen hilft, die Ereignisse der Geschichte zu klären und zu verdeutlichen.

Schließlich sollen sich die Kinder in die Figuren einfühlen können: Stellt euch vor, ihr seid eine Fee und ihr werdet nicht eingeladen. Wärt ihr auch böse? Warum?

Gerade im Kindergarten kann man außerdem beliebige Szenen malen lassen, um die Auseinandersetzung mit den Motiven zu fördern.

Im Idealfall schälen sich die wesentlichen dramatischen Punkte ohne große Hilfe heraus. Doch sollte der Spielleiter die entscheidenden Fragen – die dann auch die Eckpfeiler der Dramatisierung sind – fest im Auge haben und gemeinsam mit den Kindern herausarbeiten.

3.2 DIE MOTIVE BEI DORNRÖSCHEN

Bei „Dornröschen“ lassen sich die dramatisch bedeutenden Inhalte leicht festlegen: Der Kinderwunsch rechtfertigt die übergroße Freude über die Geburt, das Fest und die Einladung. Der Ärger der dreizehnten Fee, die übergangen wurde, ist zwar verständlich, aber dem unschuldigen Dornröschen

gleich den Tod zu wünschen, das ist doch allzu böse! Zum Glück haben die guten Feen ihre Wünsche noch nicht aufgebraucht! Und außerdem: Wenn es im ganzen Reich keine Spindeln mehr gibt, dann kann sich auch keiner stechen! Oder hat die böse Fee eine Spindel zurückbehalten? Die Spannung wächst, als Dornröschen an seinem fünfzehnten Geburtstag ahnungslos im Schloss herumspaziert. Niemand hatte dem Mädchen gesagt, was Spindeln überhaupt sind. Deshalb geht es der bösen Fee auch in die Falle. Und plötzlich schläft ein jeder ein ... Nun, wir sind ziemlich sicher, dass nach hundert Jahren ein Prinz das Dornröschen findet und alle wieder aufweckt. Aber wie kommt er in das Schloss, das von einer dichten Hecke umgeben ist? Natürlich: Nach hundert Jahren weicht die Hecke zurück. Und alles wird wieder gut.

4 DIE ART DER INSZENIERUNG

4.1 ALLGEMEINES

Nicht jedes Stück muss vor Publikum aufgeführt werden. Spiele wie „Hahn, kleb an!“, „Die verzauberte Statue“, „Der Regenmacher“ oder „Der kleine Fuchs auf dem Thron“ (zweiter Hauptteil) machen auch ohne Zuschauer und ohne Bühne Spaß. Allerdings schafft die Erwartung, sich auf einer (Art) Bühne vor anderen zu produzieren, zusätzliche Spannung. Bei den Kindern wächst erfahrungsgemäß die Bereitschaft, sich zugunsten einer gelungenen Aufführung in die Gruppe einzuordnen. Freilich erfordert eine „richtige“ Aufführung meist nicht nur mehr technischen Aufwand. Den Kindern wird auch mehr Einsatz und Disziplin abverlangt. Sie müssen also wirklich spielen wollen. Daher ist es wichtig, dass sie mitentscheiden, ob ihr Spiel oder Stück vor Zuschauern aufgeführt werden soll. Der beste Zeitpunkt, diese Frage zu besprechen, ist in der Regel dann gegeben, wenn sich die Akteure nach den vorbereitenden Spielen schon etwas in das Stück



eingestimmt und Spaß daran gefunden haben. Nun werden sie wohl das, was sie bisher spielerisch und „unverbindlich“ erarbeitet haben, auch anderen zeigen wollen.

Von da an stellt das Gemeinschaftswerk der Aufführung ein klares Ziel dar, und der Spielleiter kann die Art der Inszenierung festlegen. Die Wahl wird von mehreren Faktoren abhängen, die auch schon bei der Auswahl des Stücks mitgewirkt haben, nämlich von der Zahl der Kinder, ihrem Alter, ihrer Spielfreude und Theatererfahrung, dann von der zur Verfügung stehenden Zeit, von der Spielstätte, vom Zweck der Aufführung und nicht zuletzt vom Budget.

So werden theatergewandte Schulkinder und unerfahrene Vorschüler zwar oft denselben Stoff (zum Beispiel „Dornröschen“) bewältigen können – aber natürlich auf sehr unterschiedliche Weise. Zum Beispiel sind kleinere Kinder nicht in der Lage, einen komplexen Handlungsbogen in eine zeitliche Abfolge zu gliedern. Auch wenn sie die jeweiligen Spielschritte mit Feuereifer meistern, schaffen sie es von sich aus nicht, diese auf der Bühne logisch aneinanderzureihen. Sie brauchen Führung; und diese Führung kommt vom Spielleiter, der als Erzähler zugleich die Spielanweisungen gibt und schwierigere Textparts übernimmt. Mit anderen Worten: Wo größere Kinder ein Stück in Eigenverantwortung gestalten, sprechen und spielen, benötigen kleinere Kinder Spieleinheiten mit möglichst wenig Text und eine klare Lenkung von einem Spielschritt zum nächsten. Zwischen diesen beiden Polen – also einer Art Erzähltheater, bei dem der Spielleiter die Geschichte vorträgt und die Kinder agieren, und einer „erwachsenen“ Bühnenform, bei der die Schauspieler das gesamte Geschehen tragen – wird sich die Inszenierung einpendeln.

Auch wird der Zweck der Aufführung die Mittel bestimmen. Stücke, die beispielsweise für eine Schulfestung vorgesehen sind, machen eher einen richtigen Bühnenraum erforderlich als interne Aufführungen, die – als Spiel um des Spieles willen – lediglich einen Schlusspunkt hinter die Theaterarbeit setzen

und mit improvisierten Kostümen und Kulissen auskommen.

Bevor man die Ausstattung in Angriff nimmt, sollte man gut abwägen, welchen Aufwand man tatsächlich betreiben will und kann. Sinn der Sache ist es, die Kinder bei der gesamten Theaterarbeit miteinzubeziehen – also auch beim Anfertigen der Kostüme, Kulissen, Requisiten und Instrumente.

4.2 DIE INSZENIERUNG VON DORNRÖSCHEN

Bei der Inszenierung von „Dornröschen“ haben wir uns für eine Mischform aus geläufigen dramaturgischen Elementen entschieden. Sie enthält kurze Sprechtexte, Sprechgesang, Lieder und klangspielerische Teile. Und dies wird in unterschiedlicher Weise getragen von einem (das Spiel leitenden und für das Spiel mit kleinen Kindern wichtigen) Erzähler, einem Chor (der das Publikum einbeziehen kann) und den eigentlichen Akteuren. Das Bühnenbild und die Kostüme, bei deren Gestaltung bereits Vorschulkinder mitwirken können, sind weitgehend „klassisch“.

Mit dieser Art der Inszenierung machen wir lediglich

einen Vorschlag, Wandeln Sie ihn nach Ihren Bedürfnissen ab.

So lässt sich zum Beispiel die Rolle des Erzählers (wie in unserer Fassung) auf die Lieder beschränken, die das Stück strukturieren und die Handlung vorantreiben. Beim Spiel mit kleineren Kindern kann der Erzähler dagegen aus den Liedern heraustreten und sie erzählerisch fortsetzen, die Sprechparts teilweise oder sogar ganz übernehmen und die Kinder „pantomimisch“ agieren lassen.

Die Lieder selbst stehen außerhalb der Handlung und können von allen Mitwirkenden (und den Zuschauern) ohne weiteres mitgesungen werden. Die Rezitative der Feen bilden eine Brücke zwischen Sprech- und Gesangparts. Natürlich ist es möglich, den musikalischen Bereich mit seinen Liedern und lautmalerischen Elementen beliebig zu erweitern. Eine Reihe von Szenen lässt sich einfach improvisatorisch ausbauen: zum Beispiel das Festmahl, das Einsammeln der Spindeln, der Weg der Prinzessin zur Turmstube und die Suche des Prinzen nach Dornröschen. Die Zahl der Mitwirkenden kann durch mehr Feen und Musiker nach Belieben vergrößert werden.



5 VORBEREITENDE SPIELE

Spiele dieser Art lassen Körpergefühl entstehen, sie schaffen ein Bewusstsein für die Gruppe und machen die Wirkung von Gesten und Lauten auf die Akteure selbst und die Mitwirkenden deutlich. Solche Spiele müssen nicht auf eine Aufführung vorbereiten, sie bringen auch so (Theater-) Spaß. Wird eine Aufführung geplant, sind sie jedenfalls unerlässlich. Aufwärmspiele und allgemeine theatralische Spiele ermöglichen überhaupt erst den Zugang zur Darstellung. Speziellere Spiele führen zu den jeweiligen Stücken hin. Mit diesen drei Spieltypen sollte man jede neue „Probe“ einleiten, um für die richtige Einstimmung zu sorgen.

5.1 AUFWÄRMSPIELE

Aufwärmspiele sind noch unspezifisch. Sie helfen, den Alltag abzuschütteln und sich – wie vor einem Rennen – aufzuwärmen und einzustimmen. Belastende Gedanken werden „ausgeatmet“, Körper und Geist entspannen sich. Je nach der „Dynamik“ der Gruppe wählt man Spiele, die beruhigen, oder andere, die den Kreislauf in Schwung bringen. Auch die Spieldauer sollte nach Bedarf und Gefühl festgelegt werden.

Atmen

Breitbeinig dastehen, Arme und Finger locker hängen lassen. Tief einatmen, bis man es im Bauch spürt. Ausatmen ...

Holz hacken

Mit gespreizten Beinen stehen und die Arme heben, als hielte man eine Axt in den Händen. Nun Holz fällen und beim Schlagen ausatmen. Die Arme wieder nach oben führen, dabei tief einatmen ...

Auseinander und zusammen

Im Kreis stehen und sich an den Händen fassen. So weit wie möglich auseinandergespannt, dabei tief einatmen; dann Zusammenkommen, ausatmen ...

Den Körper erspüren

Sich auf einer Decke oder einem Teppich ausstrecken, ruhig liegen (leise, ruhige Musik tut gut). Durch den Bauch atmen und den Körper fühlen. Dann bewegen: Die Fußmuskeln anspannen und entspannen – Waden – Oberschenkel – Bauch – Brustkorb – rechter Arm – linker Arm. Schließlich das Gesicht: den Kiefer bewegen und wieder ruhig halten, Grimassen schneiden und erneut die „normale Miene“ aufsetzen.

Auf diese Weise den ganzen Körper „erspüren“.

Nach dieser Entspannungsübung aufstehen und hüpfen oder ähnliches.

Blumenspiel

Im Kreis liegen und eine Blüte bilden: Die Füße stoßen zusammen, die Köpfe zeigen nach außen. Die Blüte schließt und öffnet sich: Oberkörper langsam aufrichten und wieder senken.

Abklopfen

Sich paarweise zusammensetzen. Einer klopft den anderen (dieser kann stehen oder liegen) mit offenen Handflächen ab: den ganzen Körper, am Kopf beginnend, bis hinab zu den Füßen. Nicht zu sachte, aber auch nicht zu fest (kleinere Kinder neigen zur Übertreibung).

Diese Übung hilft nicht nur, die Muskulatur zu entspannen, sondern auch Vertrauen zu schaffen.

Alles wegwerfen

Sich im Kreis aufstellen und die Arme ausstrecken, ohne sich zu berühren. Hüpfen und dabei die Arme hängen lassen. Dann die Beine, die Arme, schließlich den Kopf kräftig ausschütteln und alles „wegwerfen“.

Kinderspiele

Auch Kinderspiele, die lockern und Laune machen, sind geeignet: „Der Plumpsack geht um“, „Ochs am Berg“, „Blinde Kuh“, „Schneider, leih mir die Schere!“...

5.2 ALLGEMEINE THEATRALISCHE SPIELE

Diese Spiele fördern die Selbstwahrnehmung und die Raumerfahrung. Sie bereiten auf jede Art von Darstellung vor.

Räume entdecken

Gemeinsam mit den Kindern ganz bewusst und aufmerksam durch verschiedene Räume (Zimmer, Gänge, Treppen) gehen: Wie sieht es hier aus? Woher kommt das Licht? ...

Diese Übung lässt sich durch einen meditativen Teil ausbauen: Mit geschlossenen Augen dastehen und imaginär wahrnehmen, wo man sich befindet. Bin ich am Rand oder in der Mitte des Raumes? Wie hoch ist der Raum? Wie fühlt sich der Boden an? Wie weit sind die anderen Kinder weg? Kann ich, ohne sie zu berühren, die Arme ausstrecken? ...

Honig und Eis

Den Raum mit großen messenden Schritten durchschreiten und fühlen, wie der Boden beschaffen ist. Die Kinder gehen dabei kreuz und quer.

Sich vorstellen, man geht durch Honig: Der Honig steigt, die Bewegungen werden schwerer und langsamer. Der Honig rinnt ab, man geht fast schwerelos. – Dann gefriert der Boden: Auf Glatteis muss man ganz vorsichtig gehen ...

Von einer Situation bzw. Geschichte zur nächsten überleiten. Dabei bleiben immer alle in Bewegung.

Mit verbundenen Augen

Ein Kind fasst ein anderes, das die Augen verbunden hat, an der Schulter und führt es achtsam durch einen Raum mit Hindernissen (auch Natur). Hier wird das Gefühl für Wahrnehmungen aus einer anderen Perspektive gefördert.

Die ruhige Insel

Zu schneller Musik im Raum durcheinanderlaufen, ohne anzustoßen – bis das Bedürfnis nach Ruhe entsteht. Die Musik wird zunehmend langsamer –



entsprechend auch jede Bewegung. Sich nun allmählich dem Fleck im Raum (Teppich), der zur „ruhigen Insel“ erklärt wurde, nähern. Hier finden und empfinden alle Ruhe.

Gefühle raten

Gefühlszustände wie Trauer, Freude, Spannung, Wut mimisch ausdrücken. Erleben, wie Gefühle signalisiert werden können und wie die eigene Körpersprache auf andere wirkt.

Dazu ein Thema vorgeben: Denkt an etwas Trauriges, denkt an etwas, worüber ihr euch sehr gefreut habt ...

Besonders anspruchsvoll ist ein gleitender Wechsel, zum Beispiel von Angst zu Freude.

Zum Abschluss des Spieles die Kinder unbedingt aus den dargestellten Gefühlszuständen „heraustreten“ lassen, etwa indem man diese „abklopft“ oder „abwischt“. (Man könnte die Kinder müde werden und sich hinlegen lassen; dann eines nach dem anderen mit einer Geste oder auch einer Puppe „abklopfen“.)

In den Anfängen sollten bei diesem Spiel zunächst alle Kinder gleichzeitig agieren. Später können kleinere Gruppen und schließlich dann einzelne Kinder vor anderen auftreten.

5.3 STÜCKBEZOGENE SPIELE – NICHT NUR FÜR „DORNRÖSCHEN“

Solche theatralischen Spiele werden sinnvollerweise im Hinblick auf das geplante Stück ausgewählt. Sie lassen die Kinder die Wirkung von Gestik, Mimik, Artikulation, Musik und Kostüm abschätzen. Sie führen auf zwanglose Weise zu den künftigen Bühnenszenen hin. Im Idealfall entwickeln sich aus den Spielen heraus dramatische Szenen.

All diese Spiele sollten zunächst ohne Publikum und andere Störenfriede stattfinden.

Für „Dornröschen“ – aber nicht ausschließlich – bieten sich die im folgenden genannten Spiele an.



Die Reise nach Jerusalem

Hintereinander um eine Reihe Stühle wandern, bis die Begleitmusik stoppt. Dies ist das Signal, sich zu setzen. Da ein Stuhl fehlt, muss ein Kind stehen bleiben; es scheidet aus und nimmt einen der Stühle mit. Die Wanderung geht weiter ...

Das Motiv des Zu-kurz-Kommens nimmt die Gefühle der bösen Fee vorweg, die wegen eines fehlenden Tellers nicht zum großen Fest geladen wird. Als Lied bietet sich das traditionelle „Dornröschen war ein schönes Kind“ an, das später als erzählendes Lied unser Stück tragen soll.

Versteinerung

Verschiedene Gangarten ausprobieren: Langsam durch den Raum gehen, ohne anzustoßen. Mit der Musik immer schneller werden und wieder langsamer.

Oder bestimmte Situationen spielen: Wie eine Prinzessin tänzeln, wie eine Fee schweben, wie eine königliche Herrschaft schreiten.

Oder eilige Festvorbereitungen treffen (Koch, Kü-

chenjunge). Der Rhythmus der Musik unterstreicht die Bewegungen. Ein Signal lässt alle völlig erstarren, ein neues Signal lässt sie wiedererwachen.

Es kann auch von einem Prinzen, der vorher bestimmt wurde, kommen: Er geht reihum, bis er alle erlöst hat (zum Beispiel könnte er jedem ein Tuch umbinden).

Dieses Spiel bezieht sich auf das Motiv des hundertjährigen Schlafs. Die Kinder erleben dabei Bewegungen und entwickeln ein Gefühl für die eigene Körperlichkeit.

Man sollte zunächst mit einer einfachen Version beginnen und diese dann allmählich erweitern.

Eintritt verboten

Eine Hecke bilden. Nur wer das Lösungswort weiß, darf hindurch. Zuvor gemeinsam festlegen, aus welcher Gruppe von Begriffen das Lösungswort stammen soll: etwas zum Essen, ein Kleidungsstück, eine Farbe, der Name eines Kindes usw. Ein Kind verlässt den Raum; die „Hecke“ einigt sich auf ein Wort, etwa *Apfel, Mütze, grün, Adam*. Wenn der „Fremde“ richtig rät, darf er die Hecke passieren.

Das Spiel eventuell durch eine einfache theatrale Szene ausbauen: Beispielsweise thront im Schloss hinter der Hecke der König, der hoheitsvoll begrüßt werden will.

(Aus diesem Spiel hat sich übrigens unsere Idee entwickelt, den Prinzen in das Schloss zu lassen, wenn er das Lösungswort – *Dornröschen* – nennt.)

Das falsche Kostüm

Ein Thema vorgeben, etwa böse Fee oder Prinzessin. Die Kinder suchen sich aus einem Haufen Kostüme (Kopfbedeckungen, Tücher ...) etwas Passendes aus und mimen die entsprechende Person. Schließlich mit derselben Kostümierung andere Rollen darstellen – am besten sind Kontraste: hier zum Beispiel Hofnarr oder Holzknecht.

Dieses Spiel immer wieder ausprobieren. Die Kinder erfahren dabei, wie sich Kostüme auf die Darstellung auswirken.



6 GERÄUSCHE, KLÄNGE UND LIEDER

6.1 ALLGEMEINES

Geräusche, Klänge und Lieder sind wichtige Bestandteile des Theaterspiels mit Kindern. Sie dramatisieren im wahrsten Sinn des Wortes den Stoff und vermitteln Akteuren wie Publikum ein rundum sinnliches Erlebnis: die Atmosphäre, die dabei entsteht, wirkt direkt auf die Spielfreude zurück.

Geräusche und Klangmalereien

Geräusche (zum Beispiel Regentrommel, Donnerblech, Schwirrholtz) und Klangmalereien (Fanfare, Paukenschlag, Xylophon, Tamburin, Becken) verdeutlichen die Situation, sie kommentieren Szenen und verleihen ihnen Bedeutsamkeit; sie helfen, verschiedene Spielebenen (wie Traum und Wirklichkeit) voneinander zu trennen, Schauplätze zu definieren, Figuren zu begleiten oder zu beschreiben.

Schallspiele

Eigenständige Schallspiele, für die sich die verschiedenen Instrumente anbieten, oder Musikstücke haben nicht nur eine untermalende Funktion, sondern schaffen regelrecht Situationen und bestimmen somit weitgehend den Charakter einer Aufführung. (Näheres siehe „Die verzauberte Statue“ und „Im Geisterschloss“, ferner „Der Regenmacher“.)

Lieder

Lieder – sinnvollerweise Adaptionen bekannter Melodien – können die Akteure durch das Stück leiten, auf Zeit und Ort der Geschehnisse hinweisen, die Handlung weitertreiben, Fäden zusammenfassen und Vorgänge erläutern, die auf der Bühne nicht darstellbar sind. Dies bedeutet auch, dass sie über dramaturgische Lücken hinwegtragen, die beim Theatermachen mit Kindern ansonsten oft nicht zu vermeiden sind.

Als übergreifende Elemente unterteilen musikalische Sequenzen wie Lieder oder auch Schallspiele den Stoff in kürzere, verständliche Einheiten und entlasten so vor allem jüngere Spieler; die bei komplexen Szenenfolgen sonst leicht den Faden verlieren.

Die Lieder werden am besten von einem „Erzähler“ (meist wohl der erwachsene Spielleiter) geführt; eine Gruppe von Kindern – entweder Akteure oder spezielle Sänger beziehungsweise Musiker – können ihn begleiten. Der Erzähler nimmt dann zusammen mit seiner Gruppe eine Funktion wahr, die an den Chor im klassischen griechischen Drama erinnert; dieser ist einerseits zwischen Schauspielern und Publikum, andererseits zwischen Sprache und Musik angesiedelt. Der Erzähler kann darüber hinaus aus den Liedern heraustreten und je nach Erfordernis zusätzliche „Regieanweisungen“ geben oder in das vielleicht stockende Spiel eingreifen. Er kann sich aber auch direkt an die Zuschauer wenden und sie zum Mitsingen und Mitmachen auffordern. Erfahrungsgemäß empfinden sich die Kinder im Publikum nicht als Außenstehende, sondern ergreifen jede gute Gelegenheit, sich in das Spiel einzumischen; Mitmachlieder schaffen einen geeigneten Rahmen dafür, ohne den dramatischen Ablauf auf der Bühne zu stören.

Der Erzähler muss während der Arbeit mit den Kindern herausfinden, wie stark seine Rolle auszudehnen ist. Dann ist es wichtig, dass seine Funktion klar umrissen und stabil bleibt. Wenn die Entscheidung gefallen ist, dass er beispielsweise den Gesang anführt, sollte daran nicht mehr gerüttelt werden.

Durch die Zuordnung auch kleinerer musikalischer Parts kann man gut auf die unterschiedlichen Fähigkeiten und Neigungen der Kinder eingehen. Im Übrigen lässt sich auf diese Weise bei jedem Stück die Anzahl der Rollen problemlos ausweiten – ein praktischer Nebeneffekt. Je jünger die Spieler (und auch das Publikum) sind, desto wichtiger ist diese klangliche, nichtsprachliche Dimension.

Im Übrigen sollte man bei der akustischen Ausstattung eines Stückes aber immer berücksichtigen, dass stille Momente genauso wichtig sind wie Geräusche, Klänge und Musik.

Letztere ziehen nur dann die Aufmerksamkeit auf sich, wenn sie sich von der Stille abheben können.

6.2 GERÄUSCHE, KLÄNGE UND LIEDER BEI „DORNRÖSCHEN“

Bei unserer Inszenierung von „Dornröschen“ nehmen Lieder in der oben beschriebenen Funktion einen wichtigen Part ein.

Wir haben uns hier auf die bekannte Melodie von „Dornröschen war ein schönes Kind“ geeinigt. Wie ein Leitmotiv taucht sie immer wieder auf. Mit abgewandeltem Text führt dieses Lied in das Stück ein; ähnlich einem Zeitraffer fasst es die Entwicklung zwischen den Akten zusammen; es überbrückt die Phase des Kulissenumbaus und bereitet auf die neue Situation vor.

Eine Gitarre begleitet den Gesang.

Der Erzähler wird bei seinen Liedern von einem „Chor“ unterstützt, den die Feen bilden. Eine eindrucksvolle Wirkung ergibt sich, wenn die Schauspieler des Stückes mitsingen – was wahrscheinlich die meisten ohnehin automatisch tun (genau wie das Publikum).

Da die Musik allein schon durch die Lieder einen recht breiten Raum einnimmt, kann die weitere klangliche Ausstattung reduziert bleiben: „Paukenschläge“ kündigen dramatische Höhepunkte an. Ein Tusch weckt Aufmerksamkeit. Rhythmen untermalen den Sprechgesang der Feen sowie Szenen, die gestisch und mimisch ausgespielt werden. (Näheres hierzu im Abschnitt „Die Vorbereitung des Stückes“, Seite 20 f.)



6.3 VORBEREITENDE MUSIKSPIELE

Wenn eine Aufführung ausgeprägte klangliche Elemente umfassen soll, ist dies bereits beim Ausarbeiten der Motive und bei den vorbereitenden Spielen zu berücksichtigen. Im Idealfall ergibt sich aus den ausgewählten Spielen unter Mitwirkung der Kinder ganz natürlich eine gut umsetzbare und wirkungsvolle Bühnensituation. Da diese dann nicht als fremd empfunden wird, kann sie auch leichter behalten werden. Generell gilt für Klänge und Musik das gleiche wie für alle Aspekte des theatralischen Spiels: Je intensiver die Kinder an der Erarbeitung des Stücks und ihrer Rolle beteiligt sind, desto mehr Eifer und Disziplin zeigen sie bei der ganzen Sache. Mit Klang- und Musikspielen kann man Kinder zwanglos in theatralische Situationen hineinführen. Man greift geeignete Motive aus dem geplanten Stück heraus, lässt sie von allen spielen und hält Gutes fest. Dabei geht man am besten in drei Etappen vor:

○ Zunächst sollen die Kinder die gewählten Motivszenen durch Geräusche beschreiben und ausgestalten, die sie mit ihrem Körper – mit Händen, Füßen, dem Mund, der Stimme (nonverbal) – erzeugen ... In diesem Zusammenhang erfahren die Kinder, dass sich vieles rein stimmlich oder klanglich einfacher und intensiver ausdrücken lässt als durch Worte. So wirkt lautes Gähnen allemal überzeugender als die bloße Feststellung: „Ich bin so müde.“

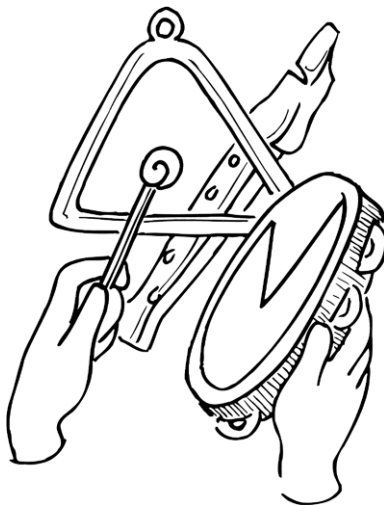
○ Dann suchen sie Instrumente für die gleiche Szene: „richtige“ Musikinstrumente oder andere Klangkörper wie Hölzer, Dosen, Bleche ...

○ Schließlich können sie über passende Lieder oder Melodien nachdenken ...

Kinder sind hierbei sehr erfinderisch und zeigen auch ein klares Urteilsvermögen in Bezug auf gelungene und weniger gelungene Interpretationen. Als schwieriger erweist es sich, das Gute repetierbar zu machen und im richtigen Moment zu „reproduzieren“. Ein gefühlvolles Eingehen auf die Kinder ist daher unerlässlich.

Im Folgenden finden sich einige vorbereitende Spiele, bei denen es nicht nur um Rhythmen und

Klänge, sondern ganz allgemein um das Einstimmen geht. Diese Spiele führen teilweise direkt zu „Dornröschen“ hin, können aber leicht für jedes beliebige Stück abgewandelt werden. (Weiteres siehe „Die verzauberte Statue“, „Im Geisterschloss“ und „Der Regenmacher“.)



Wie klingt es ...?

Beim Ausgestalten der unten genannten Motivszenen sollte der erwähnte Dreierschritt – Geräusche mit dem Körper erzeugen, Instrumente einsetzen, Lieder und Melodien suchen – eingehalten werden:

○ Der König und die Königin sind traurig, weil sie kein Kind haben ...

Gemeinsam spielen: Wie klingt es, wenn sie gehen? Dabei nicht sprechen, sondern den Gefühlszustand mit Geräuschen, Klängen, Rhythmen ausdrücken.

○ Der Diener kündigt das Fest an, mit Trommelwirbel und Fanfare ...

○ Die guten Feen kommen zum Fest – harmonische, helle, freudige Klänge ...

Die böse Fee stürmt herein – disharmonische, scheppernde, zerstörerische Geräusche ...

Dann tritt die zwölfte gute Fee vor ...

○ Der Diener reitet aus, um alle Spindeln des Reiches einzusammeln ...

○ Dornröschen sticht sich und schläft ein ...

○ Alles schläft – hundert Jahre lang. Wie unheimlich ...

○ Der Prinz reitet herbei, die Hecke weicht zurück, er betritt das Schloss, sucht Dornröschen, findet es schließlich und gibt ihm einen Kuss ...

Indianer

Mit der Pauke einen Rhythmus vorgeben. Die Kinder hocken im Schneidersitz im Kreis und trommeln zuerst mit den Händen, später mit Instrumenten im gleichen Rhythmus mit: schneller und langsamer, leiser und lauter werdend ...

Singsang

Mit diesem Spiel lässt sich rhythmischer Sprechgesang oder singendes Erzählen üben. (In unserer Inszenierung tragen die Feen auf diese Art ihre Wünsche vor.) Die Stimme bleibt hier auf einem Hauptton, sie hebt oder senkt sich nur bei einem wichtigen Wort und kehrt dann wieder zurück.

Singendes Erzählen schafft eine feierliche, bedeutungsschwere Atmosphäre. Es erleichtert den Kindern das Vortragen gebundener Rede und vermittelt ihnen Sicherheit. Außerdem verbessert es die Artikulation: Wer singt, leiert nicht; der Atem fließt frei; der Ton trägt weiter; der Sprecher/Sänger wird besser verstanden.

Mit ad hoc erfundenen Alltagsdialogen beginnen („Was hast du gestern gemacht?“ – „Ich war bei meiner Tante Dora.“ – „Wie sieht deine Tante Dora aus?“ – „Sie hat ...“). Dabei die Sätze durch einen rhythmisch-feierlichen, litaneihaften Singsang gliedern. Eventuell zur Unterstützung ein Rhythmusinstrument oder Orffsche Instrumente einsetzen.

Dann zu Beispielen übergehen, die zu Differenzierungen auffordern:

„Die Elefanten, sie tanzen im Urwald.“

Die Mäuschen trippeln im Keller herum.“

Schließlich stückbezogene Sätze wählen:

„Wir wünschen eurem Töchterlein sein Leben lang nur Sonnenschein.“

