



**Begleitbuch für die Weiterbildung
LÜTTE SKOL Musikpädagoge/in im
Fachbereich Theaterpädagogik und
darstellendes Spiel**

Inhaltsverzeichnis

1. Theatergeschichte
2. Theater mit Kindern
3. Das darstellende Spiel und seine Spielformen
4. Andere Spielformen
 - a. Das Funktionsspiel
 - b. Das Konstruktionsspiel
 - c. Das Rollenspiel
5. Die wichtigsten Merkmale des Rollenspiels
 - a. Das Rollenspiel
 - b. Das Regelspiel
 - c. Das Bewegungsspiel
6. Bewegungsspiele
7. Spielerische Vorübungen für das Theaterspiel
8. Theaterspiel im Kindergarten – wie gelingt das Projekt?
9. Was soll das Theaterspielen den Kindern bringen?
10. Balance zwischen Spaß und Ernst
11. Die Geschichte auswählen
12. Die Geschichte muss stimmen
13. Geschichten dürfen verändert werden
14. Die Geschichte verändern
15. Die Kinder mit der Geschichte bekannt machen
16. Das Drehbuch
17. Das Problem der „bösen“ Rollen und der Verliererrolle
18. Das Hänsel und Gretel Projekt entwickelt sich
19. Ausstattung – Zum Theater braucht`s nicht viel
20. Tipps für das Puppenspiel
21. Handlung festlegen
22. Der Kasper
23. Theater machen – ein roter Faden
24. Ein Lied zu einem kleinen Theaterstück verwandeln
25. Musikgeschichte mit 3 Liedern verknüpft
26. Kleine Musiktheatergeschichte – für Kinder ab 3 Jahren

1. Theaterpädagogik und darstellendes Spiel

Theatergeschichte

Theater gibt es schon seit der Antike. Auch die Theatergeschichte reicht somit weit zurück. Entsprechend stark unterliegt auch die Theatergeschichte einer langen Entwicklung, in der sich Fragen der Inhalte und Form von Bühnendarstellungen sowie auch Art und Erwartungen an das Theater stetig verändert haben. Theatergeschichte ist somit ein Teilgebiet der Theaterwissenschaften.

Erste schauspielerische Bühnendarstellungen wurden zu Ehren des Weingottes Dionysos um 530 v. Chr. bei den Griechen verzeichnet. Im Gegensatz zu heute gab es damals wenig Variations- und Interventionsmöglichkeiten auf der Bühne, da zuerst nur ein Schauspieler, später dann bis zu drei Schauspieler in eine Darbietung involviert waren. Komplexeren Bühnenstücken mit mehr als drei Darstellern kamen erst im alten Rom in Mode. Dementsprechend komplexer waren auch die aufgeführten Stücke, die – wie auch bei den Griechen – oft religiösen Hintergrund hatten. Gesänge spielten in beiden Kulturen im Theater noch eine große Rolle. Der Chor übernahm oft eine kommentierende Funktion, der dem Publikum das Geschehen zwischen den einzelnen Akten nahebrachte. Theater fand in eigens gebauten Freilichtanlagen statt und wurde ausschließlich von Männern gespielt; Frauen war das Theaterspiel verboten.

Das mittelalterliche Theater war stark mit dem vorherrschenden Glaubensgedanken verbunden. Theater war gerade zu Beginn des Mittelalters eine Sache der Kirche: Theaterstücke handelten von religiösen Inhalten und wurden zumeist von Klerikern in lateinischer Sprache aufgeführt (später gab es auch Laiendarsteller). Später fanden Theaterspiele vor allem auf öffentlichen Plätzen und zunehmend in der jeweiligen Volkssprache statt. Religiöse Inhalte waren jedoch lange Zeit sehr beliebt, wie z.B. die ältesten kirchlichen Spiele, die nach Inhalt und Auftrittszeitpunkt bekannten sogenannten Osterspiele.

Im Barock entstanden schließlich die Grundzüge der Bauform unseres eigentlichen Theaters, inklusive Kulissen, Bühnenvorhang und Zuschauerraum. Das Theater breitete sich in dieser Zeit in allen Ländern Europas aus und gewann neben religiöser, vor allem politische und gesellschaftliche Bedeutung.

Das heutige Theater vereint sowohl unterschiedliche Berufsgruppen, da neben den Schauspielern auch technisches Equipment sowie Kostüme etc. benötigt werden wie auch unterschiedlichste Inhalte von Theaterstücken. Generell unterscheidet man heutzutage zwischen öffentlichen Theatern, Gastspieltheatern, die nicht über eigenes Ensemble verfügen, sondern von wandelnden Ensembles genutzt werden, und privaten Theatern. In Theatern öffentlicher Trägerschaft werden die Theaterrmittel um einen Teil der Einnahmen aus Landes- und Kommunalhaushalt ergänzt. Durch den häufigen Wechsel der Ensembles bei Gastspieltheatern gegenüber den anderen Formen des Theaters (insbesondere bei Tourneetheatern) besteht jedoch auch ein Vorteil: Es können mehr und ganz unterschiedliche Arten von Theater gezeigt werden!

2. Theater mit Kindern

Bevor man ein Theaterprojekt mit Kindern in Krippe und Kindergarten realisieren möchte, sollte zunächst die Frage geklärt werden: „Welche pädagogischen Ziele lassen sich bei der Durchführung eines Theaterprojektes verfolgen?“

Das oberste Ziel eines Theaterprojektes sollte die **Freude am Spiel** sein. Nicht die eventuelle Aufführung am Ende eines Projektes, sondern das Miteinander und der Spaß sind das Ziel. Selbst eine nicht „perfekte“ Aufführung kann zu einem einmaligen und wunderschönen Erlebnis für alle Beteiligten werden. Kleine „Patzer“ und „Fehler“ machen eine Aufführung erst lebendig und menschlich. Versucht, euch nicht auf die Eltern und das eventuelle Publikum, sondern wirklich auf die Kinder und das Theaterspielen zu konzentrieren.

Der Satz „**Der Weg ist das Ziel**“ bei jedem pädagogischen Projekt ist sehr passend. Die Ziele für die einzelnen Projekte können dabei sehr verschieden sein. Die Auflistung der folgenden pädagogischen Ziele soll euch als Leitfaden und Anregung für die Durchführung von Theaterprojekten dienen.

1. sprachlicher Bereich

- Förderung der verbalen und nonverbalen Sprache
- Erweiterung des Wortschatzes
- Ausbau der Ausdrucksmöglichkeiten

2. sozialer Bereich

- Förderung des Empathievermögens
- Erfahren verschiedener Sichtweisen
- Rücksichtnahme

3. kognitiver Bereich

- Förderung der Merkfähigkeit
- Förderung des ganzheitlichen Denkens
- Förderung der Konzentration und Ausdauer

4. musisch-kreativer Bereich

- Förderung der kreativen Ausdrucksmöglichkeiten
- Förderung der Fantasie
- Umgang und Kennenlernen unterschiedlicher Materialien

5. biologisch-vitaler Bereich

- Förderung der Bewegungsfreude
- Förderung der Grob- und Feinmotorik
- Stärkung der Körperwahrnehmung

6. emotionaler Bereich

- Entwicklung der Ich-Kompetenz
- Stärkung des Selbstbewusstseins
- Entscheidungsfähigkeit

3. Das darstellende Spiel und seine Spielformen

Pantomimenspiel (darstellendes Spiel ohne Worte)

Diese Art des darstellenden Spieles finden wir von Anfang an wo Lieder gesungen oder Texte gesprochen werden und diese Inhalte pantomimisch von allen Beteiligten begleitet werden. (vgl. Merget, 1998, S. 9) Das Pantomimenspiel ist gerade für jüngere Kinder eine wunderbare Möglichkeit des Einstieges in das Spielen vor Publikum. Bei der Pantomime kann sich der Akteur auf seinen Ausdruck von Körperhaltung, Mimik und Gestik konzentrieren ohne einen Text lernen und sprechen zu müssen. Oft finden die Kinder mehr Mut zum Mitspielen, wenn sie sich ganz auf das Einüben von ausdrucksstarken Bewegungen stützen können. Pantomimenspiel findet sich sehr häufig als Ratespiele oder als gemeinsame Scherzspiele. Voraussetzung ist das vorherige Erkennen von den Charakteren der Personen, Lebewesen, Dinge und Szenen. Nach diesem Erfassen und Hineindenken in diese Charakteristika müssen die Akteure überzeugend spielen, d. h. es erfolgt eine übertreibende Darstellung. (vgl. Pausewang, 1997, S. 154 ff.) Ein besonderer Reiz liegt im originellen Erfinden und Einbringen von eigenen Ideen – dazu sollen die Kinder ermutigt und ermuntert werden. Bei längerem Pantomimentheater kann auch von einem Erzähler die Geschichte vorgetragen werden und die Mimen spielen dazu. Kostüme und Maske sind hierbei möglich, es muss aber darauf geachtet werden, dass der Körperausdruck damit nicht überdeckt wird. Zumeist werden auch Gegenstände pantomimisch dargestellt, wie zum Beispiel das Essen einer Banane. Oder eine imaginäre Türe wird geöffnet oder geschlossen auf variantenreiche Art und Weise: ganz leise schleichend oder wütend knallend.



Figurentheater (Puppen zum Leben erwecken)

Spielfiguren für das Figurentheater sind vielfältig und auch in den meisten Fällen selbst herzustellen und zu gestalten. Es beginnt mit dem Anmalen (z. B. mit Wasser- oder Fingerfarbe) der eigenen Finger und Zehen. Mit den einfachsten Mitteln ist ein Finger-/Zehentheater hergestellt und eignet sich für frei erfundene Erzählspiele oder Singspiele im Tagesablauf. Eine Weiterführung sind die Fingerpuppen; hierbei werden über die Finger „Kostüme“ aus Filz oder Papier gestülpt und Haare aus Wolle kreativ gestaltet. Die berühmtesten Handpuppen sind die Kasperlefiguren. Hier wird der Zeigefinger in den Kopf gesteckt und Daumen und Mittelfinger bedienen die Arme der Puppe. Eine weitere Variante sind die Stabpuppen – hierbei sind die Figuren an Stäbe oder Stecken befestigt und werden daran verkleidet und angezogen. Hier können einfache Dinge aus dem Haushalt oder Garten zum Leben erweckt werden. Als Beispiele seien angeführt ein Kochlöffel oder Äste und Wurzeln. Komplexer sind dann bereits die Schattenspielfiguren, welche über einen Lebensstab und Führungsstäbe zum Leben erweckt werden. Marionettenspielfiguren haben bereits eine historische Bedeutung und das bekannteste deutsche Marionettentheater ist die Augsburger Puppenkiste. „Durch das Führen der Marionettenpuppen durch schwer sichtbare Fäden scheinen die Puppen sich realitätsgetreu zu bewegen und durch den Raum zu schweben.“ (Dienstbier, 2013, S. 330ff.)

Figurentheater wird ebenfalls immer vor Publikum gespielt, oft wird dieses mit in die Handlung einbezogen, z. B. in Form von Mitspieltheater.



Das Kind ist ein faszinierter Zuschauer und kann den Spieler hinter der Puppe vergessen. So wird die Puppe mit ihren Bewegungen und der Sprache für das Kind zur Realität und kann mit dieser ins Gespräch kommen. Die Kinder werden von den Puppen ernst genommen und tauchen ein in das Reich des Ungekannten, d. h. sie sind Teil des magischen Geschehens und das Kind erlebt die Geschichte mit.

Wichtig ist für die Erziehenden, dass diese Puppen für die Kinder erst mal lebendig gemacht werden müssen bevor das Kind damit auch selbst spielen kann. Für die Kinderhände sollten die Handpuppen möglichst leicht, handlich und benutzerfreundlich gestaltet werden, da sonst die Kinder schnell die Lust am Puppenspiel verlieren. (vgl. [Pausewang, 1997, S. 157](#))

Für Handpuppenvorführungen werden nicht unbedingt Bühnenaufbauten benötigt. Ein Tuch über einem Stuhl oder Tisch ist als Bühne bereits ausreichend. Hier ist Kreativität und Fantasie gefragt. Einfache und günstige Bühnen können als Klappbühnen aus Pappkartons gestaltet werden und ein Tuch dient als Bühnenvorhang. Falls die Bühne beleuchtet werden soll gibt es zu bedenken, dass die Lichtquelle von vorne kommen sollte.

Bei der Handhabung der Puppen gilt es zu beachten, dass die Puppen hoch genug gehalten werden müssen und nicht zu viel, aber auch nicht zu wenig Bewegung entstehen muss. Auch sollten nicht zu viele Spieler gleichzeitig agieren. Wenn die Puppen sprechen sollen diese den Blick auf das Publikum oder die auf die anderen Puppen richten. An Hand der Bewegung muss der Zuschauer erkennen können welche Puppe gerade spricht. Es muss laut und klar und langsam gesprochen werden. Jede Puppe bekommt seine eigene individuelle Stimme.

Der Spielinhalt ist meist ein fröhliches Spiel mit lebensnahen Inhalten. Der Ablauf ist handlungsreich und ein Spannungsbogen muss aufgebaut werden mit einer Auflösung kurz vor dem Schluss. Werden die Zuschauer mit einbezogen sieht das Kind nicht nur ein Puppenspiel, sondern erlebt das Spiel hautnah.



Schattenspiel (Zuschauer sehen Schattendarstellungen)

Beim Schattenspiel kann der Zuschauer die Figuren oder die Darsteller nicht unmittelbar sehen, sondern erkennt nur einen Schatten, ein Umrissbild. Daher ist es bedeutend, dass die Umrisse (sowie auch die Kostüme) eine deutliche Silhouette haben. Da es sich um ein flächiges Spiel handelt werden überbetonte Spielbewegungen dargeboten. Es handelt sich um eine pantomimische Darstellung ohne Worte, Geräusche, Töne und Musik kommen von außen. Körper-, Kopf-, Arm- und Handbewegungen wirken vor allem auch durch eine rhythmische Darstellung. (vgl. ebd. S. 162 f.) Für dieses Schattenspiel werden einfache Requisiten benötigt: ein Raum der abgedunkelt werden kann, ein senkrecht gespanntes Leintuch als Schattenschirm und eine helle Lichtquelle. Bei der Verwendung eines Diaprojektors können über Folien sogar farbiges Licht oder mit Hilfe von Zeichnungen Kulissen „aufgebaut“ werden. Oder Objekte können vom Himmel herabschweben und im Boden versinken. (vgl. Zimmer, 2012, S. 200f.) Wichtig ist noch das Herausfinden des optimalen Abstandes zwischen Lichtquelle und Bühnentuch. Dieser liegt in der Regel nahe an der Leinwand.



Theaterspiel (Bretter die die Welt bedeuten)

Das Theaterspiel ist eine Darbietung in Szenen mit geschlossenen und offenen Handlungen und dessen Ursprung reicht bis in die Frühzeit der menschlichen Zivilisation zurück in Form von Tänzen in den Steinzeitkulturen. Bereits in der griechischen Antike haben Bühnentheater stattgefunden, im Mittelalter meist mit christlichen Themen und das Theater in der heutigen Form ist erstmals im Barock aufgetreten. (vgl. [Dietrich et al., 2018, S. 199](#)) Hier war es in den gehobenen Bevölkerungsschichten üblich, den ganzen Tagesablauf theatralisch zu gestalten – im Bereich der täglichen Handlungen sowie der „Kostüme“. Im Theaterspiel (aus dem altgriechischen „Schaustätte“), möchte der Spieler eine Rolle für die Zuschauer durchschaubar machen. Theater ist Kunst und kann die Gesellschaft widerspiegeln, bestätigen und kritisieren. Beim Theaterspiel wird unterschieden ob die Gruppe ein Theater besucht oder eine eigene Theateraufführung ins Leben ruft. (vgl. [ebd., S. 210](#)) Theaterspiel findet vor Publikum statt und zum Teil auch in Interaktion miteinander.

Beim Theaterspielen verwandeln sich Menschen in andere, der Spieler muss sich in diese Rolle hineinversetzen, sie interpretieren und sich selbst wahrnehmen und reflektieren. Der Schauspieler kann agieren und spielen „ohne Folgen“ und hat dabei viele Freiheiten, welche natürlich im Rahmen von Normen und Werten bleiben müssen. Er wird vom Zuschauer gesehen (durch Aussehen, Körpersprache, Mimik, Gestik und Bewegungen) und er wird gehört (durch Lautgebung und Inhalt). (vgl. [Pauswang, 1997, S. 166](#)) Es können unterschiedlichste Themen und Belange behandelt werden, Festgefahreneres kann hinterfragt werden und auch unbequeme Themen und Fragen erarbeitet werden. Je jünger die Kinder sind umso mehr sollte mit Themen aus dem alltäglichen Umfeld gearbeitet werden. Bereits im Kita-Alter kommt das Theaterspiel bei Singspielen im Kreis vor: eine Geschichte, welche im Lied beschrieben wird, kann von den Kindern dargestellt werden; auch ergänzt durch einzelne Requisiten. Oder Mitmachgeschichten wie die „Löwenjagd“ oder „Mein rechter, rechter Platz ist leer, ich wünsche mir die Judith als Katze her“. (vgl. [Jaszus, 2014, S. 493](#))

Es gibt verschiedene Theaterbereiche: das Sprechtheater, das Musiktheater, die Bewegungs- und Tanztheater und das Figurentheater. Zum Sprechtheater gehören das Schauspiel, die Komödien, das Kabarett und das Szenische Spiel wie Sketche oder gespielte Witze. Im Musiktheater finden wir die Opern/Operetten, Musicals, Singspiele, Klanggeschichten und viele Spiellieder. Das Bewegungs- und Tanztheater umfasst die Bereiche Pantomime, Ballett, Spiel- und Bewegungslieder oder Geschichten, das Menschenschattenspiel und das Menschenschattentheater. Zum Figurentheater gehören das Schattentheater mit Stabpuppen, das Handpuppen und Marionettentheater, das Tischtheater und das Spiel mit den Fingerpuppen.

Um die Spielfreude der Kinder zu wecken und zu erhalten ist es wichtig, dass die Kinder freiwillig teilnehmen und niemand muss ein perfekter Darsteller sein. Alle Mitwirkenden sollen in das Gruppenerlebnis mit einbezogen werden und Erfolgserlebnisse fördern das Engagement jedes einzelnen. Das Theaterspiel weckt Emotionen und regt die Fantasie und Kreativität an.

Eine wichtige Funktion ist die des Spielleiters: Dieser sollte bereits Erfahrungen mit Theaterspielen gesammelt haben oder sich von Teammitgliedern einarbeiten lassen. Der Spielleiter muss sich in die Lage der Zuschauer hineinversetzen und das Geschehen aus deren Blickwinkeln betrachten. Er ist verantwortlich für den gesamten Ablauf, für die Organisation und muss das Umfeld + Mitspieler im Auge behalten. Weiterhin muss der

Spielleiter empathisch mit den Theaterspielern und der gesamten Gruppe umgehen, d. h. behutsam aber überzeugend beratend einwirken. (vgl. Eimuth et al., 2005, S. 91) Er muss ein Organisations- und Beobachtungstalent sein mit großer Freude am darstellenden Spiel und offen sein für Veränderungen. (vgl. List, o.J., o.S.)

Bei den Proben bedarf es bei allen Mitwirkenden einer gewissen Ausdauer und einem Durchhaltevermögen. Dafür werden viele Sozialkompetenzen durch das gemeinsame Handeln und Erleben gestärkt: die Kontaktfähigkeit wird gefördert, Kompromisse müssen eingegangen werden und es wird von allen Hilfsbereitschaften und Empathie benötigt. Es ist weiterhin bei der Realisierung des Projektes viel Kreativität gefordert und fördert die Problemlösefähigkeiten des gesamten Teams.



4. Andere Spielformen

Bevor Kinder mit den ersten Theatererfahrungen machen können, können mit den Kindern Vorübungen gemacht werden.

Hier eignen sich die verschiedenen Spielformen, die einfach in den Alltag integriert werden können und so unterschiedliche Lerninhalte haben.

- Das Funktionsspiel (aus sensomotorischem Spiel)
- Das Konstruktionsspiel
- Das Rollenspiel
 - Das Regelspiel
- Das Bewegungsspiel

Manche Spielformen nutzt das Kind vor allem in einer bestimmten Entwicklungsphase, andere perfektioniert es immer weiter bis zum Schulalter oder sogar darüber hinaus.

Grundsätzlich nehmen die Spielformen an Komplexität zu, je älter ein Kind wird. Gerade für Spiele, bei denen es mit anderen Kindern interagieren muss braucht es zusätzliche Fähigkeiten wie einen großen Wortschatz und ein gutes Ausdrucksvermögen, Regelverständnis, Frustrationstoleranz, grob- und feinmotorisches Geschick usw.

Ab etwa dem zweiten Lebensjahr ist eine Spezialisierung des Spiels zu beobachten. Das bedeutet beispielsweise, dass Jungen sich eher dem Bau- und Konstruktionsspiel hinwenden, während Mädchen sich gerne in Rollenspiele vertiefen. Meist sind es jedoch die Bezugspersonen, die diese Entwicklung beeinflussen, da sie ihrem Kind vermeintlich altersspezifisches Spielzeug zur Verfügung stellen – aus genderpädagogischer Perspektive ein Fehler, da Kinder sich frei von geschlechtsspezifischen Rollenerwartungen entwickeln dürfen sollten.

a. Das Funktionsspiel

Das Funktionsspiel bzw. sensomotorische Spiel ist die früheste Form des Spiels und die Basis für alle darauffolgenden Spielformen. Im Mittelpunkt steht dabei zunächst die Bewegung und das Erkunden des eigenen Körpers. Zunächst bewegt der Säugling Arme, Beine, Kopf und Finger noch recht unkoordiniert, lernt aber schon nach wenigen Monaten, die Kontrolle über seine Bewegungen zu übernehmen, nach Gegenständen zu greifen und diese mithilfe der Finger, der Zehen und des Mundes zu untersuchen. So lernt es die Beschaffenheit von verschiedenen Gegenständen kennen. Außerdem erfährt das Kind, dass es durch sein Verhalten (greifen, strampeln, Kopf drehen usw.) eine bestimmte Wirkung erzielen und damit seine Umwelt beeinflussen kann. Diese Erfahrungen stärken sein Selbstvertrauen, aber auch seine taktile, visuelle, fein- und grobmotorische sowie auditive Wahrnehmung.

Typische Spielzeuge für das Funktionsspiel:

- Säugling (0 bis 7 Monate) – Beißring, Rassel, Stofftiere, Kette
- Kleinkind (1 bis 3 Jahre) – Dreirad, Kreisel, Nachziehspielzeug, Reittier, Laufrad
- Kindergartenkind (3 bis 6 Jahre) – Fahrrad, Schaukel, Wippe

b. Das Konstruktionspiel

Das Bau- und Konstruktionspiel ist die zweite Spielform, die ein Kind erlernt. Sie baut auf das Funktionsspiel auf, denn hat das Kind sich bereits mit einem Spielmaterial auseinandergesetzt und seine Funktion erkannt, ist es in der Lage gezielt gegenständlich damit zu arbeiten und etwas zu konstruieren. Beim Konstruktionspiel werden kognitive Fähigkeiten geschult (entwerfen einer Bauidee, statische Überlegungen usw.) aber auch Kreativität und Fantasie kommen zum Einsatz. Nicht zuletzt muss das Kind über die motorischen Fähigkeiten verfügen, um seine Konstruktionsidee umsetzen zu können. Das Konstruktionspiel sollte zunächst ohne Vorgabe erfolgen. Vorschulkinder können bereits bebilderte Bauanleitungen umsetzen, Steckbilder nach Vorgaben erstellen oder einfache Faltanleitungen umsetzen.

Beispiele für Bau- und Konstruktionsspiele:

Bauen von Sandburgen, Bauklötze stapeln, Schienen zusammensetzen, das Gestalten mit Knete, das Bauen von Höhlen, das Bauen mit Konstruktionsmaterial wie Lego- und Duplosteine usw.

c. Das Rollenspiel

Erste Rollenspiele können bereits bei Kleinkindern beobachtet werden. Sie ahmen ein Verhalten nach, welches sie sich bei den Eltern abgeschaut haben und begleiten ihr Tun möglicherweise mit passenden Geräuschen (Beispiel: Ein Kind zieht einen Stock hinter sich her und brummt dazu laut, als würde es Staub saugen).

Bei diesem „So-tun-als-ob-Spiel“ nutzen Kleinkinder also bereits Gegenstände und verleihen ihnen temporär eine andere Funktion. Dadurch setzen sie sich mit alltäglichen Beobachtungen und Rollen auseinander, die sie sich bei ihren Bezugspersonen abgeschaut haben. Im Spiel erprobt das Kind Handlungen die es später braucht um seinen Alltag zu meistern, kann aber auch negative Gefühle wie Ängste verarbeiten.

Kleinkinder spielen zunächst noch alleine oder nebeneinander, manchmal beziehen sie andere Personen mit ein, indem sie ihnen zum Beispiel einen „Sandkuchen“ backen und anbieten. Je besser sich ein Kind verbal äußern kann, desto größer wird die soziale Bedeutung des Rollenspiels. Es ist dann geprägt von Kommunikation und Interaktion. Dadurch stärkt das Kind seine sozialen und sprachlichen Fähigkeiten, denn gerade komplexe Rollenspiele mit mehreren Personen sind selten frei von Konfliktpotenzial. An dieser Stelle geht es darum Problemlösungen zu finden und Kompromisse einzugehen, damit das gemeinsame Spiel fortgesetzt werden kann.

5. Die wichtigsten Merkmale des Rollenspiels im Überblick:

- das Kind nimmt freiwillig eine selbst gewählte Rolle ein.
- Rollenspiele sind orts- und zeitabhängig.
- das Rollenspiel kann einen realen Hintergrund haben, aber auch fiktive Geschichten beinhalten
- viele Rollenspiele sind mit Bewegungen verknüpft.
- das Kind übt im Rollenspiel Handlungen ein, setzt sich mit Rollen- und Rollenerwartungen auseinander, verarbeitet Erfahrungen und Gefühle und interagiert bzw. kommuniziert mit anderen Kindern

a. Rollenspiele

Wer bin ich? Wer möchte ich sein? .

<i>Rollenspiele</i>	<i>Bildungsbereich</i>	<i>Besondere Bedeutung</i>
Kinder spielen ihren Alltag nach, sie spielen kochen, putzen, einkaufen, zum Arzt gehen...	Sozial-emotionale Entwicklung, Fantasie, kreatives Handeln, Konflikte bearbeiten, Sicherheit gewinnen: Wer bin ich, wer möchte ich sein, wie fühlt es sich an, in eine andere Rolle zu schlüpfen?	Ab dem 1. Lebensjahr
Kinder spielen unterschiedliche Geschlechtsrollen, z.B. Vater, Mutter, Handwerker, Erzieherin, Zauberer, Hexe...	Kinder machen dadurch Erfahrungen auf dem Weg zur Erlangung einer Geschlechtsidentität	Ab dem 3. Lebensjahr

Um Rollenspiele spielen zu können, benötigen Kinder Spielpartner: gleichaltrige, gleich- und gegengeschlechtliche, größere und jüngere Kinder. Je mehr Spielpartner zur Verfügung stehen, desto mehr Erfahrungen können gemacht werden.

b. Das Regelspiel

Regelspiele erfordern ein gewisses Verständnis für Regeln und die Bereitschaft, diese auch einzuhalten. Erste, ganz einfache Regelspiele, häufig auch Tischspiele, können Kinder ab etwa 2,5 Jahren spielen („Erster Obstgarten“, „Tempo, kleine Schnecke u.ä.). Voraussetzung sind je nach Spiel zudem bestimmte kognitive, sprachliche, soziale, feinmotorische und/oder emotionale Kompetenzen. Mit dem Gefühl umgehen zu können, zu verlieren, müssen Kinder zudem in der Regel erst lernen (Frustrationstoleranz).

Merkmale des Regelspiels:

- Die Regeln und der Ablauf des Spiels sind vorgegeben und gelten für alle Mitspieler gleichermaßen, es sei denn, sie werden einvernehmlich geändert
- Regelspiele verfolgen ein fest definiertes Ziel
- Es gibt Gewinner und Verlierer

c. Das Bewegungsspiel

Bewegungsspiele haben wie Regelspiele auch in der Regel festgelegte Regeln und weisen einen oder mehrere Lernschwerpunkte im motorischen Bereich auf, z.B. die Koordination, die Kraftdosierung, die Verbesserung des Gleichgewichtes, die Wahrnehmung usw. Die meisten Bewegungsspiele eignen sich für Kinder zwischen 2 6 Jahren, einige sind jedoch eher für Grundschul Kinder oder Jugendliche konzipiert worden. Wichtig ist, dass trotz Wettbewerb der Leistungsgedanke nicht im Vordergrund steht und den Kindern der Spaß an der Bewegung erhalten bleibt.

Fazit:

Zunächst spielt das Kind mit dem eigenen Körper, bevor es Gegenstände zuerst zufällig, dann gezielt in sein Spiel miteinbezieht. Nachdem es sich mit der Funktion, dem Aussehen und der Beschaffenheit von Gegenständen auseinandergesetzt hat, nutzt das Kind diese nach und nach gezielt für Konstruktionsspiele oder für Rollenspiele. Später interessiert es sich auch für Regelspiele, die es gemeinsam mit anderen spielt und deren Verlauf es nicht immer selbst bestimmen kann. Das verlangt Ausdauer, Konzentration und Frustrationstoleranz. Die Aufgabe von Eltern und Erziehern besteht darin, die Entwicklung von Kindern zu beobachten und altersgerechte Spielangebote zu schaffen, die für die Kinder

attraktiv genug sind um sich selbstständig und intensiv mit ihnen auseinanderzusetzen. Dabei sollte nicht nur das Spielergebnis, das Produkt Wertschätzung erfahren, sondern auch die Spielidee bzw. der Spielprozess.

6. Bewegungsspiele

Der Drang nach Bewegung wird für viele Kinder immer mehr eingeschränkt. Motorische Grundfähigkeiten können so wenig erprobt werden. Dies gilt vor allem für großräumige, großmotorische Bewegungsmöglichkeiten. Bewegungsspiele bilden zudem eine Verknüpfung mit Sinneserfahrungen und sind so für die körperlich-sinnlichen Erfahrungen eine wichtige Grundlage des Körperempfindens.

<i>Bewegungsspiele</i>	<i>Bildungsbereich</i>	<i>Besondere Bedeutung</i>
Nachahmende Bewegungsspiele, z.B. Werfen, Ziehen, Öffnen, Schließen, Zerreißen, Schlagen, Schneiden, Malen...	Grob- und Feinmotorik, Handlungssteuerung	Ab dem 6. Lebensmonat beginnen Kinder mit Nachahmungsspielen. Vieles erlernen Menschen alleine durch Nachahmung, auch in späteren Lebensaltern.
Spiele mit Bewegungsinhalten, z.B. Ballspiele, Wettspiele, Fangspiele	Grobmotorik, die Möglichkeit, den eigenen Körper kennen zu lernen	Ab dem 4. Lebensjahr wollen Kinder sich erproben, sich mit anderen messen.

Bewegung ist ein Grundbedürfnis des Menschen. Kleine Kinder können nicht stillsitzen, sie müssen immer irgendetwas bewegen und seien es nur die (baumelnden) Füße. Dieses Bewegungsbedürfnis darf nicht zu sehr eingeschränkt werden, da Kinder nicht nur ihre motorischen Fähigkeiten trainieren, sondern auch die geistigen Fähigkeiten, die eine Grundlage für das organische Gleichgewicht bilden, nach Betätigung verlangen.

Langeweile und Bewegungsmangel bedingen sich gegenseitig. So kann Bewegung als Impulsgeber für andere Erfahrungen gute Dienste leisten.

7. Spielerische Vorübungen für das Theaterspielen

Elementare Übungen

Schon der *elementare* Umgang mit dem Körper, dem Atem, mit der Stimme und den Lauten lässt sich unschwer aus der gezielten Arbeit im Schauspiel in einen spielerischen Umgang mit den Elementen des Ausdrucks - auch des sprachlichen Ausdrucks - verwandeln und für ein Theater mit Kindern nutzen. Darüber hinaus sind es die nonverbalen Momente der Äußerung, die Momente vor dem Sprechen, die Ausrichtung des Sprechens oder auch seine Beeinflussung durch die Aktion, die Raum- und Partnerorientierung, die sich situativ und spielerisch mit Kindern erarbeiten lassen. Dabei handelt es sich für mich weniger um innerpsychische Aspekte als um sensorische: die konkrete Begegnung und Konfrontation mit Menschen, Dingen und Sachverhalten, durch die sich Empfindungen und Gefühle von selbst einstellen.

Die Vorstellungskraft der Kinder, die Atmung während des Sprechens (Atemspannung) und die Bewegung und das Sprechen als gemeinsame Funktion, können im Vorfeld geübt werden.

Hier einige Beispiele, die ihr als Vorübungen gut einsetzen könnt.

- *Die Adlerübung:* Junge Adler sind unmittelbar vor dem Flüggewerden aus dem Nest gefallen. Sie hocken auf dem Boden, lassen die Flügel hängen und schauen sich verduzt und hilflos um. Mit einer kleinen Hüpfbewegung versuchen sie, den Ort zu wechseln. Der Ansatz zum Sprung ist ein Atemansatz. Die Flügel (Arme) heben sich dabei unwillkürlich mit und hängen dann wieder: Die jungen Adler wissen noch nicht, was sie mit ihnen anfangen sollen und können. Wieder wagen sie einen Hüpf, dann mehrere nacheinander. Nach einer Ruhepause wiederholt sich der Vorgang. Die Flügel bleiben während der Sprungfolge nun unwillkürlich ausgebreitet: gespannt. In Momenten des Schwankens bekommen sie Balance-Funktion. Zugleich geraten sie bei den Sprüngen in eine unwillkürliche Auf- und Ab-Bewegung. Bei einer längeren Folge von Sprüngen verwandelt sich das nahezu von selbst in ein Schlagen der Luft mit den Handflächen, das als Gegenbewegung dem Absprung Kraft und Energie gibt. Die Adler haben "am Widerstand der Luft" fliegen gelernt: der Flügelschlag hebt sie in die Luft - und die Spieler/innen in die aufrechte Haltung
- *Rehe am Abend:* In der Dämmerung treten die Rehe aus der Sicherheit des dunklen Waldes auf die Wiesen am Waldrand, um zu äsen. Dieser Schritt ins Offene birgt ein großes Risiko für sie, ist ein Augenblick der Unsicherheit. Ihre Gruppierung ist so dicht, dass sie sich wechselseitig Schutz bieten.

Sie rücken langsam vor, verhalten, schauen wie stillgestellt auf ungewohnte, sie beunruhigende Erscheinungen, Punkte möglicher Gefahr. Die Lauscher sind aufgestellt, die Blicke deutlich ausgerichtet. Sie wenden sich da- und dorthin, wenden sich einander (gleichsam beratend) zu. Ihre Körperspannung ist auf Aktionen eingestellt - darauf, im nächsten Augenblick sowohl einen Schritt vorwärts zu tun als auch sich zurückzuziehen, gegebenenfalls zu flüchten, bis die Situation sicher scheint und sie anfangen zu äsen

- *Das ästhetische Wiesel*: Diese Übung ist zunächst ein Spiel mit der *Balance*. Die erste Aufgabe ist das Balancieren über imaginierte Steine eines Wildbachs: Die Spielerinnen und Spieler suchen sich einen Weg über unregelmäßig verteilte große Steine in einem breiten Wildbach. Zunächst sind die stummen Überquerungen in verschiedenen Varianten: als Mutprobe, als Teil einer Wanderung ins Unbekannte, als Bewegung in vertrautem Gelände, vorsichtig, spielerisch, als eine Art Flucht oder Verfolgung usw. Diese Übung dient - neben der Arbeit mit Vorstellungen - unterschwellig der Stabilisierung der Atmung und mündet in eine sprachliche Arbeit mit dem Gedicht *Das ästhetische Wiesel* von Christian Morgenstern:

Ein Wiesel
saß auf einem Kiesel
inmitten Bachgeriesel.
Wißt ihr
weshalb?
Das Mondkalb
verriet es mir im Stillen:
Das
raffinier- te
Tier
tat's um des Reimes willen.

Während die Kinder langsam und achtsam über die Steine balancieren, spricht sie/er. Den Schritten entsprechend Einzelworte oder Sinneinheiten oder auch die Zeilen des Gedichts. Die Umsicht, die in den Bewegungsübungen vorab nur den Steinen galt, erweitert sich; sie gilt jetzt auch den Worten. Dabei wird diese doppelte Aufmerksamkeit durch den Text sehr unterschiedlich herausgefordert - je nach Länge der Zeile oder der Sinneinheit. Der Zeilensprung "das raffinier---te Tier" z.B. ist sehr heikel und eine ganz besondere Herausforderung im Gang über die "Steine"; er ist möglicherweise nur durch einen zusätzlichen Blick auf mehrere Möglichkeiten, eine kleine Drehung oder einen behutsamen Schritt zurück zu bewältigen. Für das letzte Wort oder die letzte Äußerung setzt sich der Spieler/die Spielerin auf einen schönen großen Stein mitten im Wildbach und schaut in die Runde.

Die Trainingsmomente, die diese Übungen für die Kinder enthalten, können den Kindern gänzlich verborgen bleiben. Jedenfalls stehen sie nicht im Vordergrund. Sie wirken sich in dem komplexen Handlungsarrangement, in den Momenten der Aktion, der Balance, der Genauigkeit der Handlungen und der auf die Sache, ohnehin aus.

Erzählen

Ein weiterer wichtiger Aspekt für das Theaterspiel von Kindern ist das *Erzählen*.

Auch das Theaterspiel selbst ist eine Art des Erzählens, des Erzählens von Handlungen und Vorgängen oder des Erzählens einer Beziehung oder auch eines wechselnden oder sich entwickelnden Verhaltens von Menschen. Ein wichtiger Aspekt des Erzählens ist nun, dass es niemals die Totalität eines Ereignisses abbilden kann und will, auch wenn oder gerade, wenn der Erzähler es als eine solche Totalität erfahren hat. Der Erzähler spinnt vielmehr einen Handlungsstrang, in dem sich eines nach dem anderen in einer Folge von Vorgängen abspielt.

Ein anschauliches Beispiel für eine sehr einfache Art des Erzählens, in einer Art Reihung von Vorgängen, überwiegend aus einer Folge ...undundund

Ein Federchen flog über Land
Ein Nilpferd schlummerte im Sand
Die Feder sprach „ich will es
wecken“ Sie liebte andere zu
necken
Aufs Nilpferd setzte sich die
Feder Und streichelte sein
dickes Leder Aufs Nilpferd
öffnete den Rachen Und
mußte ungeheuer lachen...

Diese Art des Erzählens, gerade in ihrer Reihung von einfachen Handlungen (ließe sich mit Kindern unmittelbar in eine spielerische Tierübung und von dort her in eine kleine szenische Handlungsfolge verwandeln.

In dieser Weise lassen sich auch für Kinder und von ihnen selbst kleine Handlungssequenzen entwickeln. Ähnlich können nach dem Prinzip des *Zug-um-Zug* aus einer solchen Folge von Handlungsschritten szenische Begegnungen oder ein Wechselverhalten zweier Menschen entstehen - entweder selbstgesteuert oder durch Impulse von außen: Hier bewegt sich immer nur eine Figur (sie bückt sich, die wendet sich um, hebt abwehrend die Hand, geht zum Ausgang usw.), dann verharrt sie in ihrer Position, und die andere bewegt sich.

Verlangsamung der Spielvorgänge.

Das Kind lernt auf diese Weise, sich in einem Raum von Vorstellungen situativ zu verhalten und nicht, wie häufig zu beobachten, im Zeitraffer allzu schnell zur Sache, zum Handlungsziel zu kommen.

8. Theaterspiel im Kindergarten – wie gelingt das Projekt?

- Der Entschluss, Theater zu spielen.
- Die Geschichte auswählen.
- Das Drehbuch entwerfen.
- Theaterspielen ohne Sprechen – der Trick mit der Erzähler-Rolle.
- Und dann einfach anfangen!
- Die Rollenverteilung.
- Das Projekt entwickelt sich.
- Und hinterher?

Der Entschluss, Theater zu spielen

Wenn Du den Entschluss fassen willst, mit den Kindern (erstmalig?) ein Theaterprojekt zu beginnen, sind ein paar Vorüberlegungen hilfreich:

Spiele ich selbst gern Theater?

Wenn Du öfter mal sowas wie spontane Rollenspiel-Lust empfindest, ist schon eine wesentliche Voraussetzung erfüllt.

Fühlst Du aber eher Abwehr, Verlegenheit, Unlust, wenn zum Beispiel in einer netten Runde vorgeschlagen wird, Scharade zu spielen, oder wenn Du bei einer Fortbildung bei einem Rollenspiel mitmachen sollst, dann lass lieber die Finger davon. Die Kinder würden Deine Blockaden schnell spüren und sich auch selbst zurücknehmen.

Eigene (Theater-) Spiel-Lust ist auch deshalb eine notwendige Voraussetzung, weil es nach meiner Erfahrung wichtig ist, dass Du im Laufe des Projekts immer wieder selber mitspielst.

Welche Kollegin macht mit?

Günstig ist, wenn Du eine Kollegin hast, die das gesamte Projekt mit Dir zusammen durchführt und mit der Du Deine Beobachtungen und Gedanken austauschen kannst.

Ihr müsst nicht durchgängig zu zweit bei den Proben dabei sein, aber in manchen Phasen ist es hilfreich.

Toll, wenn Ihr beide spiellustig seid, das ist aber nicht unbedingt nötig, denn eine von Euch sollte die Rolle der Erzählerin (siehe unten) übernehmen. Die Erzählerin sollte natürlich gut vorlesen können.

9. Was soll das Theaterprojekt den Kindern bringen?

Ein Theaterprojekt über mehrere Wochen kann ein richtiges Abenteuer für Alle werden.

- Die Kinder haben die (selten gewordene) Gelegenheit, sich mit einer Geschichte wirklich ganz gründlich auseinander zu setzen, immer neue Zusammenhänge und Einzelheiten zu entdecken. Die Eindrücke huschen nicht nur eben so an der Oberfläche vorüber, sondern können „bis in die Tiefe des Gemüts sinken“.
- Die Kinder erleben, wie aus einfachen, improvisierten Anfängen ein komplexes Geschehen (ein Kunstwerk) wird, weil Alle zusammenwirken und Jeder seine Rolle dabei verlässlich spielt. So erleben sie den Sinn disziplinierter, aufeinander abgestimmter Zusammenarbeit. Auch die kleinste Rolle ist wichtig, weil sie zum Ganzen dazugehört.
- Sie erfahren genauer und tiefer, was Theater ist, als wenn sie nur als Zuschauer Theater konsumieren.
- Vor allem die Kinder, die eine Hauptrolle spielen, erarbeiten sich ein Erfolgserlebnis, das ihr Selbstbewusstsein stärkt.
- Die jüngeren Kinder und die Kinder, die kleine Nebenrollen spielen, kommen bei jeder Probe als Zuschauer in den Theatergenuss. Die Faszination und die Konzentration nehmen dabei nicht etwa von Mal zu Mal ab, sondern eher zu, wenn die Erzieherin es als Regisseurin versteht, Anforderungen und Fortschritte klar zu benennen. Es ist immer dieselbe Geschichte, aber das Projekt entwickelt sich von Probe zu Probe weiter, also gibt es für die jeweiligen Zuschauer auch immer Neues zu beobachten.
- Wenn gut improvisiert wird, das heißt, wenn sich Niemand daran stört, dass die Kostüme oder die Kulissen noch längst nicht fertig sind, ist das eine wichtige Erfahrung für die Kinder. Ebenso wenn eben mal schnell ein Baustein ein Stück Brot ersetzen muss.
- Und nicht zuletzt haben die Kinder die Chance, beim Theaterspiel ihre Ausdrucksfähigkeiten zu entdecken und zu entfalten.

10. Balance zwischen Spaß und Ernst

Beim Theaterspielen mit jungen Kindern gibt es einen Drahtseilakt: die Balance zwischen Spaß und Ernst.

Beides ist wichtig: Ohne Spaß, naja macht's eben keinen Spaß – und wer will das schon? Die Kinder würden das Projekt irgendwann platzen lassen, wenn Du das Theaterspielen zu ernsthaft und trocken angehst.

Trotzdem ist ein befriedigendes Ergebnis wichtig, sonst ist es nicht Theater, sondern Karneval.

Das Ergebnis muss keine endgültige Aufführung vor Publikum sein. Die Entscheidung, ob es überhaupt eine „offizielle“ Schluss-Aufführung geben wird, sollte nicht am Anfang des Projekts getroffen werden. Diese Frage bleibt erst mal offen. Mehr dazu weiter unten im Absatz: Aufführung Ja oder Nein?

11. Die Geschichte auswählen

Es gibt viele Geschichten, die sich gut spielen lassen. Es lohnt sich, die vorhandenen Bilderbücher daraufhin durchzusehen.

Einfach umzusetzen – und daher für die ersten Versuche gut geeignet – sind Geschichten, die von Anfang bis Ende am selben Ort spielen, einen klaren Handlungsaufbau haben und ohne Verschachtelungen und Rückblenden auskommen.

So einfache Geschichten sind zum Beispiel „Die Raupe Nimmersatt“ oder „Der Regenbogenfisch“ oder auch „Die Vogelhochzeit“.

Die Raupe-Nimmersatt-Geschichte ist einfach aufgebaut und kann optisch wirkungsvoll in Szene gesetzt werden, wenn Erzieher:innen und Kinder einige Mühe auf ein fantasievolles Bühnenbild und die Gestaltung der Esswaren verwenden. Mit der Musik dazu kann ein rundum stimmungsvolles Theater mit den Kindern erschaffen werden.

Das eigentliche Theaterspielen besteht dann daraus, dass die Kinder zur rechten Zeit mit dem richtigen „Futter“ (Erdbeere, Törtchen usw. aus Pappe, jeweils mit einem Loch zum Durchschlüpfen) auftreten und von der Raupe durchkrabbeln lassen. Dies ist eine auch für Theateranfänger und kleinere Kinder zu bewältigende Aufgabe.

An die mimische Ausdruckskraft der Kinder werden dabei keine Anforderungen gestellt. Nur die Raupe kann mimisch oder auch sprachlich ausdrücken, dass sie Hunger hat und „immer noch nicht satt“

ist.

Hier gibt es eine eindeutige Hauptrolle und einige Statisten-Nebenrollen. Die Hauptrolle (Raupe) können sich zwei Kinder teilen: Ein Kind krabbelt aus dem Ei, frisst sich durch und verschwindet dann im Kokon. Das andere Kind sitzt von Anfang an (verborgen) im Kokon, erscheint dann zur rechten Zeit als schöner Schmetterling und spielt den Rest der Rolle.

Wenn Du und Deine Gruppe noch keine Erfahrung mit dem Theaterspiel haben, empfiehlt sich so eine vergleichsweise einfache Geschichte.

Wenn Du etwas Komplizierteres angehen willst – wie wär's mit „Hänsel und Gretel“? Die Beschreibung, wie man ein Theaterstück bis zum „Schlussakt“ bringen kann, könnt ihr demnach mit dieser Geschichte auf jedes Stück übertragen.

12. Die Geschichte muss stimmen.

Erste Überlegungen: Warum gerade dieses Märchen? Lieben es die Kinder besonders?

Die starken Seiten der Geschichte:

- Zwei Kinder halten zusammen, trösten und helfen sich gegenseitig.
Sie erleben Angst und Bedrohung, aber sie sind stark und haben gute Ideen.
- Sie werden konfrontiert mit dem Bösen in der Welt, zuerst in Gestalt der bösen Stiefmutter, die sie kalt und herzlos im Wald aussetzt.
Sie erleben Feigheit und Schwäche in der Gestalt des Vaters, der seine Kinder nicht beschützt.
- Und als Hänsel und Gretel schon Angst, Hunger und Verlassenheit erlitten haben, erscheint ihnen das Hexenhaus als Rettung aus aller Not. Die Hexe gibt sich freundlich – und jetzt erleben sie das Böse in seiner ganz gemeinen Form. Aber auch jetzt zeigen sie Stärke und Mut und besiegen das Böse.

Die schwachen Seiten der Geschichte:

- Die Kinder kehren zum Vater zurück, obwohl der sie, als es um Leben und Tod ging, im Stich gelassen hat.
- Die Vorstellung, dass Hänsel gebraten und von der Hexe gegessen werden sollte, zeigt das Böse zwar überdeutlich und ist eine dramatische Steigerung zur Aktion der bösen Stiefmutter, erschien uns aber für unsere heutigen Kinder und für unser eigenes Empfinden zu grauenvoll.
- Als Gegnerinnen der Todesstrafe konnten wir uns auch nicht mit dem Ende der Hexe anfreunden. Gretel handelt zwar in höchster Notwehr, wenn sie die Hexe in den heißen Backofen sperrt – aber wir wollten das dann doch nicht so erzählen und spielen.
- Die Rolle von Mädchen und Junge sind traditionell so gezeichnet, dass Hänsel beide Male nachts vors Haus schleicht und auf Rettung sinnt. Gretel ist beide Male die Ahnungslose und Passive. Das wollten wir so auch nicht stehen lassen.
-

13. Geschichten dürfen verändert werden.

Nirgends steht geschrieben, dass alles so bleiben muss, wie es ist. Auch die Märchen haben sich, bevor sie aufgeschrieben wurden und auch danach, immer wieder verändert. Sie wurden den sich wandelnden Lebensverhältnissen, dem Zeitgeist und der jeweils modernen Sprache angepasst.

Sicher gab es Erzählerinnen und Erzähler, die sich möglichst getreu an die Vorgaben gehalten haben, aber genauso sicher gab es immer wieder welche, die mit den Geschichten gespielt und neue Versionen erfunden haben. Und manchmal hat sich dann eine neue Version in einer Gegend durchgesetzt, weil sie den Leuten besser gefiel.

Wir texten oft Lieder um oder dichten neue Strophen dazu – warum also sollten wir nicht auch „Hänsel und Gretel“ in unserem Sinne umdichten?

14. Die Veränderung

Zunächst wurde Gretels Rolle aufgewertet: Als die Kinder mit Hilfe der leuchtenden Kieselsteine nach Hause zurückgefunden hatten, beschließen die Eltern zum zweiten Mal, die Kinder im Wald auszusetzen. Dieses Mal ist in unserer Version Gretel wach, hört alles und will mutig aus dem Haus schleichen. Als sie die Tür verschlossen findet, verzweifelt sie nicht, sondern hat eine eigene Idee und nimmt den Brot Rest an sich. Sie hatte bemerkt, wo die Stiefmutter das Brot versteckt hatte.

Dann beschlossen wir, dass Hänsel und Gretel nach überstandenen Gefahren und so viel bewiesener Selbstständigkeit nicht nach Hause zurückkehren, sondern vergnügt im Hexenhaus bleiben, wo es noch viele Lebkuchen zu knabbern gibt und die Hexe ihre Schätze aufgehäuft hat. Später entstand dann bei den Kindern noch die Idee, dass sie zum Schluss ihre Freunde einladen könnten zu einem großen Freudenfest.

Die Sache mit dem Fettfüttern und dem Gebratenwerden haben wir gestrichen. Hänsel wird von der Hexe in einen Käfig gesperrt, damit die Kinder nicht zusammenspielen können. Gretel muss den ganzen Tag arbeiten, und die Hexe ist unfreundlich und schimpft und schreit mit ihr. Hänsel muss das mitansehen und kann seiner Schwester nicht helfen. Das alles zusammen erschien uns schlimm genug und der Vorstellungswelt unserer heutigen Kinder näher.

Die Hexe wird am Ende nicht getötet, sondern sie verschwindet für immer mit Geheul und Blitz und Donner. Gretel führt dieses Verschwinden herbei, indem sie in einen verbotenen Topf guckt. Sie muss auch dabei all ihren Mut zusammennehmen, weil die böse Hexe ihr streng verboten hat, den Topf zu berühren. Um sich und ihren Bruder zu retten, muss Gretel also den verwundbaren Punkt der Hexe erraten. Sie muss, obwohl die Hexe in der Nähe ist, ein Verbot übertreten und ein Tabu brechen, um das Böse zu besiegen. Uns erinnerte das an den Begriff der Zivilcourage...

15. Die Kinder mit der Geschichte bekannt machen.

Zunächst haben wir, vor allem mit den jüngeren Kindern, ausgiebig ein Hänsel-und-Gretel- Bilderbuch betrachtet und sie mit der Geschichte bekannt gemacht, wie sie im Bilderbuch erzählt wird. Die älteren Kinder kannten das Märchen, es reichte, es ihnen noch einmal zu erzählen. Dann konnten wir in die inhaltliche Diskussion über unsere Veränderungen einsteigen. Wir hatten dabei den Eindruck, dass einige Kinder den Sinn der Änderungen sofort erfassten und damit einverstanden waren. Andere hielten sich mit Meinungsäußerungen zurück. Wir deuteten das so, dass diese Kinder sich die neue Version nicht wirklich vorstellen konnten. Sie hatten die Geschichte noch nicht so weit verinnerlicht, vielleicht hatten sie auch noch nicht die geistige Beweglichkeit und Reife, in einer Geschichte im Geiste Veränderungen vorzunehmen. Wir hofften darauf, dass sich ihnen – wie auch den jüngeren Kindern – der Inhalt mit seinen Facetten im Verlaufe des Theaterspiels immer besser erschließen würde. Und so kam es auch: Am Ende des Projekts konnten die meisten der vier- bis sechsjährigen Kinder gedanklich in der Geschichte hin und her springen. Wir halten es aus dieser Erfahrung heraus auch für ein gutes geistiges Training. Unsere sechs Dreijährigen konnten das natürlich nicht in dem Maße, aber sie haben auf andere Weise profitiert.

Es gibt noch einen anderen, vielleicht besseren Weg, den wir aber in diesem Projekt nicht gegangen sind, weil wir schnell ans Spielen kommen wollten: Ihr könnt natürlich auch mit den Kindern zusammen nach inhaltlichen Veränderungen suchen. Dann stellt Ihr den älteren Kindern nur die Fragen, die Ihr selbst an den Inhalt habt, also zum Beispiel: „Ist der Vater eigentlich ein guter Vater? – Sollen Hänsel und Gretel zu ihm zurück gehen oder lieber im Hexenhaus bleiben?“

Vielleicht kommt ein ganz anderes Ende als das von uns entworfene heraus, wenn die Kinder über die Frage nachdenken: „Wie können Hänsel und Gretel die Hexe besiegen, ohne dass sie sterben muss?“

16. Das Drehbuch

Nachdem die Geschichte nun klar ist, geht es daran, die Geschichte aufzuschreiben. . Die ganze Projektzeit über wird am Drehbuch gebastelt. Es ist erst fertig, als auch das Projekt beendet ist. Beim Ausprobieren kamen neue Ideen hinzu, die eingefügt wurden. Manche erste Idee hat sich in der Praxis nicht bewährt und wurde verworfen.

Wenn die Kinder bereits über Basiserfahrungen mit Theaterspiel verfügen, können wir nach und nach die ganze Gruppe von 20 Kindern einbeziehen.

Zu den aus dem Märchen bekannten Hauptrollen (Hänsel, Gretel, Vater, Stiefmutter und Hexe) können noch weitere Rollen erfunden werden: Sonne, Mond, schwarze Katze, Uhu, Eichhörnchen, mehrere Vögelchen, ein Angsthase und Schneeflocken.

Diese Rollen sind unterschiedlich umfangreich. Der Uhu, zum Beispiel, flatterte nur einmal durchs Bild und gab dabei Uhu-Laute von sich. Dem kleinen Jungen, für den wir die Rolle erfunden haben, war sie sehr wichtig und sie war sein persönlicher Zugang zum Theaterspiel.

Eine wichtige Rolle haben die Zuschauer. Alle Kinder der Gruppe, die in dem aktuellen Bild gerade nicht auftreten oder noch gar keine Rolle haben, sind Zuschauer, wenn sie es möchten. Für die agierenden Kinder ist es wichtig, dass sie ein Gegenüber haben und die Reaktionen des Publikums erfahren können.

Theaterspielen ohne Sprechen – der Trick mit der Erzählerrolle

Für kleine Kinder ist es schwierig, alle Ebenen des Spiels gleichzeitig zu beachten: Im richtigen Moment auftreten, sich auf der Bühne sinnvoll bewegen, die Mimik an das Geschehen anpassen, auf die Mitspieler achten – und dann auch noch Text behalten und sprechen?

Am einfachsten ist es, auf das Sprechen zu verzichten. Das kann sich, muss sich aber nicht im Verlaufe der Proben entwickeln. Kinder, die es sich zutrauen, können dann einzelne Sätze sprechen.

Ansonsten ist das Sprechen die Aufgabe der Erzählerin. Der Trick mit der Erzähler-Rolle ist:

Sie erzählt die Geschichte, übernimmt das Sprechen und gibt den Kindern gleichzeitig Orientierung in der Geschichte: Die Kinder spielen, was sie hören.

Und dann einfach anfangen

Jetzt könnt Ihr mit der Probe der ersten Szene beginnen.

Hierfür braucht Ihr, wenn Ihr nur dem Drehbuch folgen. Ihr braucht erstmal nur einen Tisch, 4 Stühle, 1 Kanne Wasser, 4 Gläser und die Bettstellen für Hänsel und Gretel.

Vier Kinder können mitspielen (Hänsel, Gretel, Stiefmutter, Vater). Lasst alle vier Kinder alle vier Rollen probieren, Nehmt Euch Zeit und beobachtet, wie die Kinder agieren. Probiert hier schon aus, wie die Kinder sich zueinander und in Bezug auf das Publikum bewegen. Können die Zuschauer alles gut erkennen?

Kinder, die gerne zugucken möchten, übernehmen die wichtige Rolle des Publikums. Am Ende dieser Proben der ersten Szene ist es sinnvoll, den Vorhang einzuführen. Er grenzt die Bühne klar vom Zuschauerraum ab und markiert den Beginn und das Ende der Szene. Erst wenn er geschlossen ist, gehen die Schauspieler von der Bühne, und es wird umgebaut.

Schön ist natürlich ein Vorhang aus Stoff, der auf- und zugezogen werden kann. Solange der nicht da ist, kann improvisiert werden.

Es könnten zum Beispiel vier Kinder die Verantwortung für das Öffnen und Schließen des Vorhangs übernehmen. Sie tragen von den beiden Bühnenseiten zwei Decken oder Laken auf die Vorhanglinie, die man schon vorher mit Kreide oder Klebeband markieren kann.

Auch sie brauchen ihre Probe, damit sie üben, den Vorhang schön gleichmäßig auf- und zuzuziehen.

Selber mitspielen

Am Anfang und auch später bei komplizierteren Stellen kann es hilfreich sein, wenn Du (die Regisseurin) immer mal wieder eine der Rollen übernimmst. Das hat zwei Vorteile: Erstens kannst Du ein Beispiel geben, wie die Rolle gestaltet werden kann (als Anregung, nicht als Schablone!). Dabei kannst Du gute Elemente, die die Kinder schon gezeigt haben, aufnehmen und damit bestärken. Zweitens hilft es den Kindern bei ihrem Spiel, wenn schon mal Eine mitmacht, die im Ablauf der Szene sicher ist.

Die Rollenverteilung

Ziel sollte sein, dass alle interessierten und dazu fähigen Kinder am Ende alle Rollen, die sie spielen möchten, auch spielen können, also beherrschen.

Das setzt voraus, dass genügend Zeit dafür da ist, dass munter in allen möglichen Konstellationen geprobt wird.

Die Zuschauerrolle wird dadurch interessanter, wenn zu beobachten ist, wie verschiedene Kinder die Aufgaben lösen und die Rollen ausfüllen.

Je länger gespielt (im Sinne von geprobt) wird, desto mehr Kinder trauen sich, auch einmal etwas zu versuchen. Manche sind aber mit der Zuschauerrolle total zufrieden, und anderen ist der ganze Theaterkram suspekt und sie halten sich ganz raus. Sie werden ihre guten Gründe haben und dann ist das auch zu respektieren.

Auch der Austausch unter den Kindern, was wie am besten gemacht werden kann, wird durch den häufigen Wechsel der Rollenbesetzungen befördert. Nach meiner Erfahrung erkennt die Theatergruppe bei so einer Arbeitsweise auch mit der Zeit von selbst, wer welche Rolle besonders gut spielt.

Das heißt nicht, dass auch jedes einzelne Kind erkennt, dass ein anderes die Rolle besser spielt als es selbst, aber die Gruppe wirkt da doch regulierend.

Schwierig wird es, wenn am Ende eine Aufführung geplant ist. Denn dann muss ja eine Entscheidung getroffen werden. Die Rollen müssen verteilt werden, und das geht nicht ohne Frust ab – wie im richtigen Theaterleben auch. Möglich sind eine Doppelbesetzung und zwei Aufführungen, aber das ist nicht immer eine alle befriedigende Lösung, wenn drei oder vier tolle Gretels gerne auch bei einer Aufführung dabei sein wollen.

Wenn also Theater in der Kita nicht so oft vorkommt und man die Enttäuschten nicht auf eine baldige neue Hauptrolle vertrösten kann, ist wirklich zu überlegen, ob man überhaupt eine Aufführung planen soll...

17. Das Problem der „bösen“ Rollen und der Verliererrollen

Bei einem Hänsel- und Gretel-Projekt möchte meist kein einziges Kind die Hexe spielen, auch überhaupt nicht nur mal ein bisschen. Alle wollten, dass es die Hexe gibt und dass sie böse sein musste – aber kein Kind wollte in diese Rolle schlüpfen.

Also konnte ich selber mich richtig austoben. Alle Kinder fanden es schaurig-schön, wenn die Hexe agierte, aber zwei Dreijährige hielten in der Stunde nach der ersten Probe mit Hexe vorsichtig Abstand zu mir, bis sie ganz sicher waren, dass ich mich nun wieder wie Hanna verhielt. Das passierte später nochmal, als wir mit Kostümen und Schminke probten.

Bei „Rotkäppchen“ wollten zwar drei sechsjährige Jungen der Wolf sein, sie konkurrierten um die Rolle – aber dass er am Ende in den Brunnen stürzen sollte, hielten sie zwar für den Wolf in seiner Rolle richtig und stimmig, aber für sie persönlich wurde die Rolle damit unbehaglich. Es ist eben letztlich eine Verliererrolle. Zwei der Drei überlegten dann, ob sie nicht doch lieber der Jäger sein wollten, überließen es dann aber doch Jüngeren. Sie fanden eine Lösung für sich: Sie gestalteten das In-den-Brunnen-Stürzen immer akrobatischer.

18. Das Hänsel-und-Gretel-Projekt entwickelt sich

Je mehr die Kinder in die Geschichte und die Rollen hineinwuchsen, desto mehr eigene Ideen brachten sie ein.

Nach und nach wurden die Nebenrollen ausführlicher geprobt, dadurch stiegen jüngere Kinder stärker ein und auch Kinder, die anfangs schüchtern wirkten, tauten auf. Die Nebenrollen waren: Sonne, Mond, schwarze Katze, Uhu, Eichhörnchen, mehrere Vögelchen, ein Angsthase und Schneeflocken.

Es entstanden Arbeitsgruppen für die Kulissen, die Kostüm- und Requisitenbeschaffung weitete sich aus, sodass ein Requisitenmeister gebraucht wurde, ebenso ein Beleuchter, der die Stehlampen entsprechend der Szene dimmte. Alle Kinder waren vom Theaterfieber gepackt.

Natürlich ist es auch wichtig, das Stück mit Zuschauer:innen zu spielen. Es wurden kurzerhand die Eltern eingeladen. Dazu brauchte wir Eintrittskarten, einen Abreisßer:in und den Zuschauerraum und vielleicht noch einen Einweiser:in.

Selbst Kinder, die nie auf der Bühne stehen würden, konnten Teil dieser Aufführung werden.

Nach der Aufführung ist oft vor der nächsten Aufführung. Haben die Kinder einmal die Erfahrung auf der Bühne gemacht und den Applaus genossen, sieht man den Stolz in den Augen der Kinder.

Lasst das Stück einige Zeit wirken. Hängt Fotos von der Aufführung an die Wand, lass die Kostüme noch ein wenig zum Spielen hängen. Oft wird das Stück in der Freispielzeit erneut gespielt oder Kinder, die während des Stückes keine Traute hatten, doch noch nachgespielt.

19. Ausstattung: Zum Theater braucht's

nicht viel Das Puppentheater

Wenn Ihr Eurem Kind oder der kleinen Gesellschaft beim Kindergeburtstag ein Puppentheater-Stück vorspielen wollt, braucht Ihr nicht gleich ein Puppentheater basteln oder kaufen.

Perfekt geeignet als Theaterbühne ist ein Spielständer mit einem oder zwei großen Spieltüchern. Aber auch ein Tisch mit einer langen Tischdecke oder einem alten Bettlaken tut es.

Auch braucht man nicht gleich Kasperlepuppen. Jegliche kleine Figuren, die man mit einer Hand halten kann, tun es: Figuren aus der Puppenstube, kleine Spielpuppen, Zwerge oder Filzpüppchen. Zur Not auch einfache Knotenpüppchen in verschiedenen Farben, die man an Fäden hält. Holztiere von Ostheimer oder Holztiger geben tolle Nebenfiguren ab.

Die Aufführungs-Form festlegen

Für kleine Kinder unter 5 Jahren eignen sich gut zwei Formen einer Theateraufführung:

Klassisches Puppentheater

In einer "Guckkastenbühne" bzw. über einer horizontalen Linie (z.B. Oberkante eines Spielständers oder Tisches) wird mit mehreren Spielpuppen eine Handlung gespielt. Hier bedarf es kaum weiterer Dekoration und Gegenstände. Die Vorstellungskraft der Kinder ergänzt, was nicht zu sehen ist.

Vorteil: Regt die Vorstellungskraft an, wenig Mühe bei der Vorbereitung, kann spontan inszeniert werden (einfach Tuch über einen Spielständer oder Tisch breiten, und los geht's!)

Nachteil: Das Puppenspiel muss vorher inhaltlich-dramaturgisch, vom Ablauf her und evtl. textlich gut durchdacht werden, um stressfrei und sicher gespielt zu werden.

20. Tipps fürs Puppenspiel

- Bei Kindern unter 3-4 Jahren: Haltet die Handlung super simpel, kurz und linear (Ideen für Geschichten siehe weiter unten, "Die Handlung ausdenken")
- Späße eines Kasperles bringen Kinder total zum Lachen und verzücken damit uns Erwachsene Ideen für Kasperle-Späße siehe unten.
- je weniger Figuren, desto leichter und einfacher zu spielen
- Stellt die Stühle/Bänke für die Kinder weit genug entfernt von der Bühne auf (psychologische Grenze)
- Beginn: Signalisiert den Kindern mit einem Glöckchen, dass es losgeht
- Wenn Ihr allein spielt: Denkt daran, dass Ihr nur zwei Puppen auf einmal halten könnt. Also darf das Stück keine Szene enthalten, in der mehr als 2 Figuren vorkommen (das hat mich beim ersten Mal Theaterspielen total in die Bredouille gebracht!).

- Auch deswegen: Ein zweiter Spieler bzw. ein/e Assistent/Assistentin hinter der Bühne ist schwer zu empfehlen. Der-/diejenige kann Text lesen, wenn es etwas zu lesen gibt, aber z.B. auch für Hintergrundgeräusche oder Musik (oder für Ruhe im Zuschauerraum) sorgen. Oder aushelfen, wenn etwas schief geht, z.B. das Spieltuch runterrutscht, etwas herunterfällt o.ä.
- Etwas Musik oder ein Lied zum Anfang sorgen für schöne Stimmung und eine gute Einleitung. Das kann man z.B. singen, oder auf einem Glockenspiel oder einer Flöte spielen. Wenn Ihr mit einem Kasperle spielt, kann dieser das klassische “Tri-tra-trullala, tri-tra-trullala, Kasperle ist wieder da!” singen.
- LANGSAM UND DEUTLICH SPRECHEN. Ganz, ganz wichtig!! Kleine Kinder verstehen nichts, wenn Ihr zu schnell sprecht oder nuschelt. Ihr müsst so langsam sprechen, dass es Euch *viel zu langsam* vorkommt. Sonst kommt bei den Kindern nichts von dem an, was gesagt wird.
- Wiederholungen: Baut feste Wiederholungen in das Stück ein. Z.B. Reime, ein Sprüchlein, immer die gleiche Frage, immer der gleiche Satz am Ende eines Abschnittes, ... Das strukturiert für die Kinder das Stück, sorgt für Wiedererkennungswert (=Vertrauen, “ich finde mich zurecht”) und macht es zugleich spannend (“Was kommt da noch?”)
- Interaktionen und Späße einbauen: Wenn Ihr ein lustiges Stück spielen wollt, eignet sich ein Kasperle-Stück oder zumindest eine Einleitung mit dem Kasperle gut (dafür braucht Ihr jedoch eine Kasperle-Figur). Da ist es gut, wenn das Kasperle die Kinder etwas fragt, wenn es doof ist, etwas nicht merkt, etwas nicht weiß, so dass die Kinder zum Mitmachen und
- “Reinschreien” angeregt werden. (Ideen siehe unten bei “Kasperle-Späße”).
- Keine Schreckmomente, “böse Figuren” oder Unheimliches für kleine Kinder! Bei einem Publikum unter fünf Jahren sollte man auf Figuren wie Räuber, Teufel usw. verzichten. Eine “freundliche Hexe” geht gerade noch, aber sie sollte eher schrullig als böse sein. Kleine Kinder brauchen keine “bösen Figuren”, um Spaß zu haben, sie fürchten sich nur. Bitte einfach weglassen.

21. Die Handlung festlegen

Wenn man keinen Vorlese-Text verwenden möchte, muss man sich eine einfache Handlung ausdenken, die mit den vorhandenen Puppen gespielt werden kann. Je einfacher die Handlung, um so einfacher zu spielen!

Die Handlung **d a r f** für Kinder bis zu vier Jahren super simpel sein und mit wenigen Figuren auskommen. Kinder unter drei leben total im Hier und Jetzt und können noch keine Taktik, Pläne und Ränke nachvollziehen. "Jemand, der so tut als ob" verstehen sie noch nicht, macht ihnen also auch keine Freude.

Deswegen kann man ihnen ganz einfache Geschichten nach dem "Und dann... und dann.... und dann..."-Prinzip erzählen, nach dem Muster: Jemand hat ein Problem, sucht nach der Lösung in drei bis fünf Schritten, und findet sie am Ende. Zum Beispiel:

- Prinzessin Tausendschön hat im Wald ihren Ring verloren. Sie fragt drei Waldtiere danach. Immer schicken die Tiere sie weiter zu einem anderen Tier ("frag doch mal das Reh!"). Das letzte Tier gibt ihr schließlich den entscheidenden Hinweis: Sie hat ihren Ring am Bach zuletzt gehabt. Dort findet die Prinzessin den Ring schließlich.
- Der Junge Jonas ist zum Geburtstag bei seinem besten Freund Theo eingeladen und hat kein Geschenk. Er fragt mehrere Leute/Tiere um Hilfe und alle geben ihm etwas – Eier, Zucker, Butter, Kakao und Mehl. Er geht immer weiter, denn: "Ich kann Theo doch keine Eier schenken, da bekleckert er sich doch nur!" (hier ist Platz für Lacher!). Am Schluss hat er die Idee: Er backt er einen leckeren Schokoladenkuchen für Theo aus den Zutaten. Vielleicht sind ja die Kinder schon auf diese Idee gekommen... Theo freut sich sehr.
- Hanna ist es langweilig, aber sie möchte nicht raus. Missmutig setzt sie sich aufs Bett. Da kommt ein Mäuschen/Häschen (Holztier) und nimmt sie mit in eine Wunderwelt. Dort gibt es: einen [gelben Bach \(Spieltuch!\)](#), in dem sie schwimmen und planschen kann, [ein bunter Vogel](#) (Holztier), der sie mit auf einen Flug durch den Himmel nimmt, und einen Wunderpilz (Holz- oder Filzfigur), der sich in alles Essbare verwandeln kann, was man sich wünscht (Schokolade, Bonbons...)... Da klingelt es. Hanna ist wieder zurück auf ihrem Bett und rennt zur Tür. Draußen steht ihre Freundin. Nun hat sie Lust, mit ihr zu spielen!
- Oma backt einen Kuchen für Gretel, die bald Geburtstag hat. Kasperle will ständig naschen. Da kommt die Hexe und verzaubert den Kuchen. Seppel kostet heimlich den Kuchen, denn er ignoriert die Warnungen der Kinder. Er wird verzaubert: er lallt nur noch herum (sehr lustig!) Kasperle will auch probieren, aber die Kinder warnen ihn erfolgreich. Kasperle geht zur Hexe und erfährt mit einem Trick den Zurückzauber-Spruch. Er zaubert Seppel wieder zurück und die beiden backen einen neuen Kuchen für Gretel.
- Es darf auch noch viel einfacher sein: Kasper geht durch den Wald, trifft verschiedene Tiere oder andere Figuren, macht mit jedem ein paar Späße (und natürlich mit den Kindern!) und verabschiedet sich dann mit *Tri-tra-trullala*.

22. Der Kasper

Man kann jede Geschichte von einem Kasper ankündigen und verabschieden lassen. Der Kasper öffnet den Vorhang und schließt ihn wieder. Er kann (oft als einzige Figur) mit den Kindern sprechen. So fungiert er auch als Verbindung zwischen der Welt des Stückes und der Welt der Kinder.

Ein Kasper ist verrückt, lustig und macht Späße. Er sorgt unter Umständen dafür, dass die Kleinen vor Lachen am Boden liegen (ist gar nicht so schwer zu erreichen!). Natürlich kann der Kasper auch im eigentlichen Stück mitspielen bzw. die einzige Figur sein.

Ideen für Kasperspäße

- Kasper kann ein Wort nicht richtig aussprechen (die Kinder müssen ihn immerzu verbessern)
- Kasper merkt etwas nicht (dass hinter ihm die Hexe steht, dass der Kuchen verzaubert ist...) — die Kinder müssen ihn warnen!
- Kasper findet etwas nicht, was im Blickfeld der Kinder liegt.
- Kasper fragt die Kinder um ihre Meinung (“Kinder, meint Ihr, ich darf ein Stück von dem Kuchen probieren?”)
- Kasper versteht etwas nicht richtig: “Ach so, ich soll den Kuchen *in die Luft schießen?*” (er soll ihn *in den Ofen schieben*) – ratet mal, ob kleine Kinder da lachen!
- Kasper muss sich etwas merken (Zauberspruch, Rezept, Anweisung, Reihenfolge), kann es aber nicht. Da müssen die Kinder helfen!

•
Noch einmal: Eure Theateraufführung muss nicht aufwändig und kompliziert sein. Macht es lieber einfach und spielt dann souverän, als dass Ihr Euch übernehmt, unsicher werdet und “aus der Rolle fallt”. Ein, zwei Späße vom Kasper und eine Prinzessin, die durch den Wald geht und ihren Ring wiederfindet, sind absolut genug für Kinder um die drei, vier Jahre.



23. Theater machen - Ein roter Faden

Einleitung

Sorgfältig geplante Theaterprojekte sind Grundlage für ein fundiertes Arbeiten mit Kindern und Jugendlichen. Dem praktischen Schaffen geht ein Grundverständnis von Abläufen voraus, welche ein Projekt durchlaufen kann.

Die Methodenwahl der Spielleitung bestimmen die Wege, die Wege sind verschieden und sind Ziele. Und dennoch oder gerade deshalb; eine Struktur in der Planung – als Ausgangslage verstanden – ist hilfreicher und unterstützender Begleiter. Das in Folge vorgestellte Planungsmodell in 6 Phasen ist ein möglicher Weg, ein Projekt mit Hilfe der sechs erläuterten Phasen zu planen, um diese im natürlichen und bewegten Ablauf des Projektverlaufes auch immer wieder zu verlassen, zu hinterfragen, umzukrempeln und zu überspringen. Es ist als Idee eines Planungsstrukturvorlage zu verstehen und nicht als streng einzuhaltendes Phasenmodell.

Phasen eines Theaterprojektes Phase 0 Planen und organisieren Konzept erstellen, Projekt in den Schulalltag einbauen, organisatorische Fragen klären.

Phase 1 Basisarbeit Vertrauen aufbauen, Spiellust wecken, Werkzeuge kennen lernen und umgehen damit, Freude an einer gemeinsamen Idee finden

Phase 2 Sammeln und improvisieren Auf spielerische Weise mit dem Thema, dem Stück in Beziehung treten, Spielanstöße geben.

Phase 3 Festlegen der Inhalte und Abläufe Textbuch oder Spielanlage entsteht, das Stück wird inhaltlich und dramaturgisch festgelegt.

Phase 4 Konkrete Umsetzung Am Stück, an den Situationen, an der Rolle arbeiten und Abläufe wiederholbar machen. Das Stück zusammensetzen.

Phase 5 Endproben und Feinschliff Das Stück steht, Details, Tempo und Rhythmusfragen werden geklärt, Sicherheit im Auftreten und Wiederholen wird erlangt.

Phase 6 Aufführung und Auswertung Alles ist bereit. Spannung und Lampenfieber reichen sich die Hand. Ein Publikum, das sich seiner Rolle bewusst ist, wartet neugierig. Und als Abschluss folgt schliesslich die Nachbereitung des Projektes.

Phase 0:

Planen und organisieren Damit ein Theaterprojekt den gewünschten Verlauf nehmen kann, lohnt es sich, im Vorfeld ein gutes Konzept festzulegen und das Projekt gut in den Kitaalltag einzubauen. Für einen

„reibunglosen“ Verlauf ist es notwendig, bereits im Vorfeld einige organisatorischen Fragen zu klären. Es erleichtert die darauffolgende praktische Arbeit am Stück.

Weitere Dokument vorhanden

- Projektphasen und Zeitplanung
- Exemplarischer Projektverlauf Phase 1: Basisarbeit Werkzeuge und Ausdrucksmittel
- Körper (Bewegung)
- Stimme, Atem, Sprache

- Konzentration In verschiedenen Spielformen werden diese Werkzeuge angewandt, ausgebildet und bewusst gemacht.

Ein verfeinerter Umgang mit den Werkzeugen und Ausdrucksmitteln ermöglicht es den Kindern, sich sicherer und differenzierter ans Theaterspielen heranzuwagen. Dadurch kann ein Klima des Vertrauens entstehen - Vertrauen zu sich selber, Vertrauen zur Gruppe. So wird das notwendige „Sich-Einlassen“ möglich. Kinder, die scherzen, kaspeln oder den Clown machen, wagen es oft nicht, sich einzulassen aus Angst sich bloßzustellen, sich zu blamieren, aus Angst vor Neuem... Unter Berücksichtigung dieses Aspektes und mit behutsamer Führung könnte für jene Kinder das „Sich-Einlassen“ auch möglich werden. Ansonsten wäre zu überlegen, solchen Kindern einen anderen verantwortungsvollen Auftrag in den Diensten des Stückes zu übergeben.

Phase 2:

Sammeln und improvisieren Auf spielerische, und sinnliche Weise frei mit Situationen (was? wo? woher? wohin? wann?), mit dem Thema, dem Objekt, dem Text, der Figur (wer?) in Beziehung treten.

Was kann man damit alles tun? Experimentieren! Einfach drauflos spielen!

- verkleinern, vergrößern, drehen, verstecken, essen, beschreiben, verschenken, bewachen, kochen, multiplizieren ...
- In Verbindung treten mit den eigenen inneren Bildern zu den Situationen, Figuren, Texten, Objekten ... In dieser Phase zeigen die Schüler und Schülerinnen oft schon Ansätze und sogar Lösungen für spätere szenische Umsetzungen. Es lohnt sich, genau zu beobachten und diese Fundstücke aufzunehmen. Vieles braucht dann nicht mehr am Schreibtisch erfunden zu werden.

Phase 3:

Festlegen der Inhalte und Abläufe Die Arbeit am Spielablauf / Spielvorlage / Textbuch ist meist „Tischarbeit“. Bei einem selbst entwickelten Stück geht es in dieser Phase darum, Improvisationsmaterial auf Papier zu bringen, inhaltliche Ideen festzuhalten und beim „Bauen“ des Stückes dramaturgische Prinzipien zu überprüfen. Liegt bereits eine Textfassung vor, gilt es hier, das Stück auf die Gruppe abgestimmt „masszuschneiden“. Figuren werden ergänzt, gestrichen, Texte neu verteilt, gekürzt, ergänzt, Szenen weggelassen oder neu erfunden...

Phase 4: Konkrete Umsetzung Zusammensetzen, vertiefen, festlegen und wiederholbar machen von Szenenabläufen. Hinzu wird hier die Rollenverteilung, das Bühnenbild, die Kostüme und die technischen „Notwendigkeiten“ zum Thema gemacht. Auf was man alles schauen kann.

- Zusammenspiel: Mangelndes Zusammenspiel kann darauf zurückgeführt werden, dass der Dreischritt „wahrnehmen - bewerten - reagieren“ nicht verstanden wurde.
- Der dramatische Verlauf: Anfang, Steigerung, Höhepunkt, Wendepunkt, Schluss. Das Spiel kann an jenen Stellen, an denen die Handlung so oder anders weitergehen könnte, unterbrochen werden. Fortsetzungen, die ebenfalls möglich wären, ansprechen und damit auf spannende Momente (Drehpunkte) hinweisen. Entscheidungen im Spiel sichtbar machen, zeigen. Bewusst auf diese Punkte hinarbeiten.
- Aktion - Reaktion:
- Konflikte und Gegensätze: Darauf schauen, dass die Standpunkte klar behauptet werden und nicht verwischt werden durch Anpassung.
- Auf- Abgänge: Woher kommt die Figur? Wohin geht sie?
- Unsicherheiten wahrnehmen und bearbeiten:

Die Darstellerin macht linkische Bewegungen. Der Darsteller weiss nicht, was er mit den Händen und Armen machen soll. Sie tritt von einem Fuss auf den andern. Er spricht zu leise. Sie blickt immer wieder Bestätigung suchend zur Spielleitung. Solche Unsicherheiten weisen darauf hin, dass sich der Darsteller, die Darstellerin verstecken will oder sich im Moment nicht einlassen kann. Das heisst, es fehlt an einem Motiv (was?) und einem klaren Fokus. Es kann auch sein, dass dahinter eine aufgezwungene Bühnenregie steht. Jetzt versucht er sich zu erinnern und kann sich nicht einlassen auf das, was im Moment auf der Bühne geschieht.

- Privat oder zur Rolle passend: Auf der Bühne kaut jemand Kaugummi. Klare Entscheidung treffen, ob die Figur Kaugummi kaut oder ob er einfach so im Mund geblieben ist. Das Einbeziehen solcher und anderer privater „Ticks“ in die Rolle kann das Verständnis und das Bewusstsein für die Figur fördern.
- Körperausdruck und Körperhaltung: Die Körperhaltung passt nicht zur Rolle. Welches Tier, welches Material oder Element passt zu der entsprechenden Figur? Mit diesem Fokus weiterprobieren.
- Sich beobachtet wissen: Wer Theater spielt, übernimmt eine Verantwortung und soll sich bewusst sein, dass die Zuschauenden erwarten, dass ihnen eine Geschichte erzählt wird, dass sie erkennen können, was die Figuren auf der Bühne wollen, was sie entscheiden, wie es ihnen geht, woran sie denken, was sie fühlen.
- In Verbindung mit den eigenen inneren Bildern treten:

Phase 5: Endproben und Feinschliff

- Rhythmus, Tempo, Dynamik, Akzent, Pause • Zeit lassen
- Echtheit und Überzeugungskraft: Geht Hand in Hand mit dem Glauben an die Rolle, an die Situation und letztendlich auch mit der Spielfreude und der Motivation etwas darstellen zu wollen
- Zuwendung - Abwendung: Wie zeigen die Figuren ihre Beziehungen. Distanz, Blickrichtung, Haltung, Tonfall ...
- Formale, äussere Gestaltungsaspekte
- Mit verschiedenen Tempi arbeiten bis hin zu stehende Bilder. Statuen erwecken. Mit Standbildern Atmosphäre schaffen. Zeitlupe
- Wiederholungen. • Parallelschaltungen von gleichen (kontrastierenden) Abläufen und Handlungen. Chorische Möglichkeiten einbeziehen.
- Raumbenützung (eng, weit, diagonal, am Boden, in der Höhe, Möglichkeiten des Raumes nutzen) Allgemeine Fragen, die ab Phase 2 auftauchen werden
- Welche Bedeutung hat das Publikum?
- Wen laden wir ein? Anzahl limitieren? • Organisation und Gestaltung des Raumes, der Bühne, des Lichts.
- Einladungen und Plakate verschicken und aufhängen.
- Vorbereitungsstunde vor der Aufführung mit Konzentrations- und Wahrnehmungsspielen.

Phase 6:

Aufführung und Auswertung Das Stück ist nun bereit – im Publikumsraum ist es noch still, aber nicht mehr lange. Draussen wartet schon ungeduldig das Publikum. Mit dem Betreten des Theaterraumes übernehmen nun auch die Zuschauerinnen und Zuschauer eine Rolle: nämlich jene des aufmerksamen Publikums. Eine notwendige, verantwortungsvolle und wichtige Rolle, denn ohne Publikum bleibt ein Theaterstück eine Probe.

24. Ein Lied zu einem kleinen Theaterstück verwandeln

In vielen Liedern findet sich schon im Text eine kleine Geschichte, so dass ihr schnell und ohne viel Vorbereitung ein kleines Musical erarbeiten könnt.

Lied: Klettert hier ein dicker Clown

Alter der Kinder: ab 2 Jahre

1 Kind wird als Clown ausgesucht – Verkleidung kann aber muss nicht sein

- Rote Nase (angemalt)
- Große Hose und Hemd

2 bis 3 Kinder stellen die Apfelbäume dar. (bekommen vielleicht Tücher in die Hände als Apfel oder haben welche im Vorfeld aus Pappe ausgeschnitten)

Die anderen Kinder bilden einen Zaun (alle Kinder stehen in einer Reihe)

Variante: Kinder die keine Lust haben mitzuspielen, können die Instrumente spielen und das Lied oder Stück begleiten (Schüttleier, Klanghölzer)

Variante: Es gibt einen Erzähler. Der Erzähler spricht den Text und die Kinder animieren dazu gleichzeitig.

Variante: Die CD wird dazu angemacht und zum Lied wird die Aktion durchgeführt.



25. Musikgeschichte mit 3 Liedern verknüpft

Alter der Kinder: ab 3 Jahren

Rollen: Der Erzähler, Der Baggerfahrer, der Floh und die Musiker Lieder:

Der kleine Baggerfahrer, Hey, wach auf...

Geschichte: Der kleine Baggerfahrer Willibald hat den schönsten Beruf, den er sich vorstellen kann. Jeden Tag darf er in seinen Bagger steigen und Löcher graben. Manchmal findet er sogar Schätze.

Wie jeden Morgen steht er früh auf und reckt und streckt sich. (**Lied: Hey, wach auf /Musiker begleiten dazu**)

Nachdem er seine Morgengymnastik abgeschlossen hat, zieht er seinen Baggeranzug an (**Kind zieht den Anzug an**) und geht aus dem Haus (**Papptür die aufgeht**) und setzt sich in seinen Bagger. (**Karton als Bagger gestaltet oder ein richtiger Bagger aus der Sandkiste zum draufsetzen**).

Er baggert los und freut sich riesig (**Lied: der kleine Baggerfahrer – Musiker begleiten dazu**)

Plötzlich stößt er auf etwas hartes und steigt von seinem Bagger herunter. Geht zu dem Loch (Decke oder ähnliches als Sand darstellen – darunter befindet sich ein großer Stein. „Wie könnte ich den Stein denn nur da rauskriegen?“. fragt sich der Baggerfahrer. Er überlegt und legt den Finger an die Stirn. Er sagt“ Ich bin stark, ich schaff das schon“

Er nimmt den Stein in beide Hände (**Pappstein liegt unter dem „Sand“ bzw. Decke**)

Alle Kinder: **rufen HauRuck, Hau Ruck**, bis der Baggerfahrer den Stein aus dem Loch gezogen hat.

Er freut sich riesig und tanzt um den Stein herum (**Lied: der Tanz – alle Kinder begleiten mit Instrumenten und singen mit**)

Es wird schon leicht dunkel und der Baggerfahrer muss Feierabend machen. Er buddelt noch schnell das Loch zu, setzt sich auf den Bagger (**Lied: Kleiner Baggerfahrer – Musiker mit Instrumenten**) und weil er sich so freut, fährt er aus Versehen eine Ampel um (**Ampel aus Pappe basteln**)

Er richtet die Ampel wieder auf und fährt schnell nach Hause. Dort zieht er sich aus (**Kind zieht den Baggeranzug aus**) und geht in sein Bett – bis er morgen wieder aufsteht und er wieder mit seinem Bagger losfährt.

Was passiert ihm wohl wieder alles?

26. Kleine Musik -Theatergeschichte für Kinder ab 3 Jahren

Lieder: Der Frosch, Guck der Bär, Schüttelsong

Instrumenten Kinder: Trommeln, Regenmacher, Schütteleier

Material: großes Schwungtuch, kleine blaue Chiffontücher

Bühnenbild: Mit einem Schwungtuch oder Bettlaken (blau anmalen) wird ein Teich gestaltet (buntes Glitzer knister Papier geht auch) Als Hintergrund (Bettlaken – eine Wiese mit Bäumen oder Blumen oder einen Wald malen)

Es war einmal ein kleiner Frosch. Er saß an seinem Teich und wusste nicht, was er heute spielen sollte. Er hüpfte ein wenig herum, mal auf dem einem Bein, mal auf dem anderen Bein, dann versuchte er einen Kopfstand...Er sprang hoch, er sprang weit, er sprang rückwärts (**Lied: aus der SiSa Sommerhits: Der kleine Frosch – die Instrumenten Kinder begleiten das Lied**)

Kinder: spielen dazu Eieretc.

Irgendwie hatte der Frosch doch Spaß und durch sein Lachen kamen immer mehr Froschfreunde dazu und tanzten zusammen den Froschtanz. (**Lied: der Kleine Frosch... alle Frösche stehen in einer Reihe und springen gemeinsam**)

Kinder: spielen dazu Eier..etc.

Aber ganz hinten in einer Ecke am Baum saß ein kleiner Bär und bestaunte die Frösche beim Tanzen. Wenn ein Frosch auf einem Bein hüpfte und umfiel, lachte der kleine Bär leise in sich hinein. Ach wie schön wäre es, wenn er dort mittanzen durfte. Aber er war ja ein Bär und bestimmt hatten alle Angst vor ihm.

Plötzlich tippte ihm etwas auf die Schulter und er erschrak. Hinter ihm saß ein kleiner Frosch und lachte ihn an.

„Was sitzt du hier kleiner Bär?“ „Tanz doch mit uns mit“

„Hm, ja, würde ich so gerne aber ich weiss nicht, ob die Frösche mich mögen, weil ich doch ein Bär bin und bestimmt alle Angst vor mir haben“.

„Ach“, sagte der kleine Frosch“ „Pappelapapp, komm mit“

Langsam trottete der kleine Bär mit dem Frosch mit. Als die anderen Frösche den kleinen Bären sahen, blieben sie abrupt stehen. Bevor die Frösche etwas sagen konnten, hob der Frosch die Hand und sagte“ „Hei ihr lieben Frösche, das ist der kleine Bär und er möchte mittanzen, das ist doch großartig, oder? Schaut mal, wie er mit dem Popo wackeln kann.“

Der Bär fing an, mit dem Pop zu wackeln und das sah so lustig aus, dass alle Frösche an zu lachen anfangen. Es gab plötzlich kein halten mehr und alles tanzten um den Froschteich herum (Schüttelsong)

27. Zootiere machen einen Ausflug

Lieder: Eisenbahn nach Afrika, Der Bus, das Flugzeug

Instrumente: Glockenspiel, Eier, Trommeln

Kulisse: auf Bettlaken malen – Zoo – Bushaltestelle – Flughafen – Afrikalandschaft

Material: Eine Pfeife, Äpfel – Apfelbaum, Tierkostüme oder Masken, Bus und Flugzeug aus Pappe

In Hamburg (Stadt in der ihr wohnt) gibt es einen Zoo, den Hagenbecks Tierpark. Dort leben Elefanten (Elefant kommt raus und zeigt sich), Giraffen (kommt raus und zeigt sich), ein Affe (kommt raus und zeigt sich), ein Löwe (kommt raus und zeigt sich).

(Kommentar – ihr könnt die Tiere tauschen und noch mehr dazunehmen. Schaut auf eure Gruppe und welche Tiere sie mag)

Der Elefant stand da in seinem Gehege und wollte unbedingt eine Reise machen. Er hatte nämlich in einem Buch (**Elefant hat Buch in der Hand**) Bilder von Afrika gesehen. Das dort auch Elefanten wohnen. Die würde er sooo gerne einmal treffen.

So schlich er aus seinem Gehege raus und kletterte über den Zaun. Dieses bemerkten auch die Giraffe, der Affe und der Löwe und riefen“ **Hei Elefant, was machst du da“?**

„**Psst,**“ flüsterte der Elefant, „**ich möchte nach Afrika, da gibt es auch Tiere wie uns und die möchte ich besuchen, kommt doch mit“.**

Da musste die Giraffe, der Affe und der Löwe nicht lange überlegen und schlichen auch aus ihren Gehegen.

(Ein Kind darf das Glockenspiel spielen, so lange die Tiere aus dem Gehege rausklettern)

Nun standen die Tiere an der Straße und wussten nicht so recht, was sie machen sollten. Da hielt plötzlich ein Bus (aus Pappe ein Autobus schneiden, Kopf des Busfahrers guckt raus.)

„**Wo wollt ihr denn hin?**“, rief der Busfahrer etwas erstaunt.

„**Nach Afrika, kannst du uns dort hinfahren?**“ sagte der Löwe

„**Ich kann euch zum Flughafen fahren, denn Afrika ist weit weg.**“ Kommt steigt ein“ sagte der Busfahrer

Lied: der Bus – alle Tiere steigen nacheinander ein. Der Bus fährt los – mal rechts und mal links, mal über einen Stein. Die Tiere fanden es so lustig, dass sie alle lachend im Bus saßen.

Am Flughafen angekommen stand schon das Flugzeug mit dem Kapitän bereit (Flugzeug aus Pappe mit Fenstern, Tiere schauen durch. Kapitän hat eine Mütze auf und schon geht es los.

Die Tiere winkten nochmal dem Busfahrer zu und schon hob das Flugzeug ab (**Lied: Kommt ein Flugzeug angefliegen**).

Das Flugzeug landete sicher in Afrika und alle Tiere stiegen aus. Es war furchtbar warm und der Elefant fragte „Hat einer von euch Sonnencreme dabei?“

Der Löwe holte einen Rucksack hervor und hielt ihn hoch“ Ich habe alles dabei“

Nach dem ausgiebigen eincremen, schauten sich die Tiere in Afrika um und entdeckten einen großen Baum mit Äpfeln dran. Die Giraffe mit ihrem langen Hals hatte keine Mühe, sich einen Apfel herunterzuholen, der Elefant versuchte es mit seinem Rüssel, der Affe sprang auf den Baum, nur der Löwe schaute traurig zu. Aber da bekam er einen Apfel auf den Kopf „Hei Löwe, hier...ich werfe dir Äpfel herunter“ sagte der Affe“

Der Löwe hatte etwas Mühe die Äpfel alle aufzufangen aber es machte viel Spaß und es gab ein großes Gelächter.

Nachdem sich alle satt gegessen hatten, gähnte der Löwe laut und sagte „Ich bin soooo müde, ich möchte etwas schlafen“. Auch die anderen wurden müde und legten sich unter den Baum (**Licht wird dunkel und eine kleine Melodie ertönte...Kinder spielen das Glockenspiel leise**)

Das laute Schnarchen der Tiere war noch weit zu hören.

Die Sonne ging langsam auf und die Sonnenstrahlen kitzelten auf der Nase. Alle Tiere reckten und streckten sich. (Lied: Sonnentanz)

Als alle Tiere fit und wach waren, sagte der Elefant „ich habe von Zuhause geträumt und am liebsten wäre ich jetzt bei meinen Freunden“

„Jaaaa“ sagten die anderen fast wie in einem Chor, „lasst uns nachhause fahren. Und da plötzlich hörten sie ein Geräusch (**Kinder machen ein Zuggeräusch**)

„**Der Zug kommt“ rief der Löwe (Lied: Auf der Eisenbahn“)**

Der Zug hielt an, machte die Türen auf und die Tiere stiegen in den Zug. **Der Zugführer piff durch seine Pfeife (Kind als Zugführer hat eine Pfeife)**

Auf direktem Wege fuhr der Zug nach Hamburg und hielt an der Haltestelle „Hagenbeck Tierpark“

Die Tiere stiegen aus dem Zug, winkten dem Zugführer zu und liefen schnell in den Zoo. Dort wartetet schon Ott der Zoodirektor mit einem freudigen Lächeln.

„**Na ihr, hattet ihr einen schönen Ausflug?“**

„**jaaaaaa, es war toll und aufregend und bald möchte ich nach Amerika aber zuhause ist es doch am schönsten“**

Alle Tiere und Otto lachten und dann gab es eine große Portion Äpfel und Karotten.

Wie die nächste Reise wohl aussieht.

Impressum: LÜTTE SKOL

Academy Henriettenstr. 38 a.

20259 Hamburg

www.luetteskol-academy.de

Auflage 1: 1.6.2022

Quellenangaben:

Brecht, Bertolt: Gesammelte Werke, Bd. 1-20. Frankfurt/Main 1967

Brecht, Bertolt: Arbeitsjournal 1938-1942. Frankfurt/Main 1973 (Zitiert: AJ mit Datum)

Ritter, Hans Martin: Das gestische Prinzip bei Bertolt Brecht. Köln 1986

Ritter, Hans Martin: Theater und Musik auf dem Grat. Waldorfpädagogik und Theaterpädagogik und Das Spiel vom Starken Wanja. Berlin (Hochschule der Künste) 1991

Ritter, Hans Martin: Sprechen auf der Bühne. Berlin, 2. Aufl. 2009a

Ritter, Hans Martin: ZwischenRäume. Grenzgänge zwischen Kunst und Wissenschaft. Berlin-Milow 2009b [Darin die bearbeitete Vortragsfassung des vorliegenden, hier neu bearbeiteten Aufsatzes s.u.: Taube, Gerd (Hrsg.): Kinder spielen Theater]

Ritter, Hans Martin: Das Lehrstück als Impuls: Brecht auf! Kleine Re-Lektüre der Lehrstücktheorie. Zeitschrift für Theaterpädagogik, Heft 57/Okttober 2010

Scherf, Elisabeth: Aus dem Stegreif. Soziodramatische Spiele mit Arbeiterkindern. In: Kinder, Kursbuch 34. Berlin 1973

Wi WaWackelhits – RiRaRasselbande/Marion Böller

Si Sa Sausehits – RiRaRasselbande/ Marion Böller

Auszug des Artikels aus www.theatergeschichte.de