

Theaterfiguren herstellen – und dann?



Von der Übung zur Szene Spielideen für die Jahrgangsstufen 0–4

Johanna Vierbaum und Wolfgang Buresch



Mit freundlicher Unterstützung von:

hamburgische
kulturstiftung

SCHECK-STIFTUNG

Christl und Michael Otto
Berit und Rainer Baumgarten
Erica Arenhold
Dr. Inge Volk
Elke Fontaine

im Haus Flachsland
HAMBURGER
PUPPEN
THEATER



Herausgeber Redaktion:

Peter Räcker

Wolfgang Buresch

Johanna Vierbaum

Arbeitsgemeinschaft für das Puppenspiel e.V. / Hamburger Puppentheater

Layout:

Elisabeth Rutzki, www.elisabethrutzki-illustration.de

INHALTSVERZEICHNIS

<u>VORWORT</u>	4-5
<u>1. KENNENLERNEN DER THEATERFIGUR</u>	6-11
Spiel	
Spiel frei im Raum	
Spiele im Kreis	
Wer bist du? Figurenprofil	
Stimmfindung	
<u>2. SPIELTECHNIK</u>	12-17
Führung der Handpuppe	
Bewegung der Handpuppe	
Spiele an der Spielleiste	
<u>3. SPIELE MIT MUSIK</u>	18-19
<u>4. SPIELE MIT SPRACHE</u>	20-23
Na, wie geht's? Erste Dialoge	
<u>5. SZENENENTWICKLUNG – SPIELAUFGABEN STELLEN</u>	24-29
Requisiten	
Witze	
Sprichwörter	
Impulssätze	
Gedichte	
<u>6. EINAKTER</u>	30-35
<u>7. PUPPENBAU KLASSE 4A</u>	36-39



„THEATERFIGUREN HERSTELLEN – UND DANN?“ SPIELIDEEN FÜR KLASSE 0–4

Vorwort

Mit einem Würfel aus Schaumstoff, einer Schere und einer Idee im Kopf kann die Geburt einer Theaterfigur beginnen. Durch den Einsatz von einfachen und zugleich fantasievollen Materialien haben schon 20 000 Kinder und 7000 Pädagoginnen und Pädagogen in Hamburg selbst erfahren, dass sie innerhalb von 2 Stunden ihre Handpuppe bauen können. Es ist ein individueller Prozess, der über den kreativen Umgang mit verschiedensten Materialien einer Figur Gestalt gibt, mit der man kommunizieren kann. Sowie die Handpuppe fertiggestellt ist, beginnt das spontane Spiel. Die Handpuppen werden lebendig, sie bekommen Bewegung, Sprache und Charakter.

Diese Handreichung setzt genau an diesem Punkt des ersten Spiels an. Sie zeigt methodische Wege in Form von Spielen und Übungen auf, um den Charakter der Figur zu entwickeln ihr Sprache und individuelle Bewegungen zu geben und um miteinander ins Spiel zu kommen. Anhand von Spielaufgaben erlernen die Kinder die Entwicklung von szenischen Abläufen nach eigenen Ideen. Maßstäbe für eine gute Szene werden den Kindern an die Hand gegeben und durch die Reflexion über ihre Aktionen als Spieler/innen oder Zuschauer/innen versprochen.

2012 ist in Hamburger Schulen das Fach Theater als drittes künstlerisches Fach durchgehend von Klasse 1 – 13 eingerichtet worden. In den Grundschuljahren soll zum einen das Handwerkszeug des Theaterspiels vermittelt und den Kindern zum anderen die Anwendung der theatralen Mittel in einem Gestaltungsprozess ermöglicht werden. Die Kompetenzen des Bildungsplans Theater können in allen Handlungsfeldern auch über das Spiel mit Theaterfiguren erreicht werden.

Die Spielerinnen und Spieler agieren mit ihren Theaterfiguren frei im Raum oder an der Spielleiste. Es ist ein körperliches Spiel mit der Figur möglich sowie die Betonung des Sprachlichen in der Kommunikation zwischen den Handpuppen und szenischen Dialogen.

Die Theaterfiguren lassen sich sehr gut ergänzend in der Sprachförderung und für den Spracherwerb in internationalen Vorbereitungsklassen einsetzen.

Viele Übungen und Spiele oder auch die szenischen Ergebnisse der Spielaufgaben können zu Präsentationen vor größerem Publikum zusammengestellt werden.

Die Fotos in dieser Handreichung entstanden im Theaterprojekt der Klasse 4a der Schule Krohnstieg. Wir bedanken uns bei der Schulleitung Herrn Wichmann, bei der Klassenlehrerin Frau Semtner und bei der Theaterlehrerin Frau Bensch für die gute Zusammenarbeit.

Sp = Spielerin und Spieler, SpL = Spielleitung, ThL = Theaterlehrerin und Theaterlehrer, Var = Spielvariation

Johanna Vierbaum und Wolfgang Buresch





1. KENNENLERNEN DER THEATERFIGUR

Freies Spiel

Sowie die Theaterfiguren fertiggestellt sind, sollten die Kinder die Möglichkeit bekommen mit den Handpuppen zu spielen, frei und ohne Vorgaben. Es entstehen sehr spontan die ersten Charaktere, erste Dialoge und erste Beziehungen untereinander. Ist das Spiel beendet, benötigt jede Figur einen festen Platz im Klassenraum. Geeignet sind Flaschen mit einem Stab, über den die Theaterfigur gezogen wird. Die kann man sehr gut als Dekoration zu kleinen Gruppen zusammenstellen.

Spiele frei im Raum

Die Übungen und Spiele können mit Musik als strukturierendes Element durchgeführt werden. Es eignet sich Musik, die keine starken Impulse gibt, inhaltlicher oder emotionaler Art, sondern die Bewegungen begleitet. Alle Sp stehen vor dem Spielbeginn frei im Raum auf einem Platz ihrer Wahl mit Blickkontakt zur SpL. Mit dem Musikbeginn startet die Übung. Ist die Musik stumm, bleibt jeder Sp dort stehen, wo er gerade ist. Gibt es eine längere Erläuterung seitens des ThL, setzt sich der Sp mit seiner Figur auf den Fußboden und hört zu.

Begrüßungen

Alle Sp gehen mit ihrer Handpuppe durch den Raum. Begegnen sie einer anderen Person, begrüßen die Theaterfiguren einander auf verschiedene Weise: schnell weggucken, schüchtern zuwinken, nach einem „Hallo!“ hinterhergucken, förmliche Begrüßung, sportliche Begrüßung, herzliche Begrüßung, Hände schütteln, in 20 Sekunden so viele Hände schütteln wie möglich.

Wo bin ich?

Die Handpuppe führt die Bewegung der Sp an. Sie führt den Sp durch den Raum und zeigt und erklärt verschiedene Gegenstände.

Au ja!

Alle Sp gehen durch den Raum, geführt von ihren Theaterfiguren. Die SpL ruft ihnen eine Aufgabe zu, z.B. „Alle Handpuppen schauen aus dem Fenster!“ Die Sp antworten chorisch „Au, ja!“ und führen die Aufgabe aus. Dann folgen weitere Aufträge, die mit „Au, ja!“ eingeleitet werden: Winkt einer anderen Figur zu, setzt euch hin, geht in die vordere rechte Ecke usw.

Auf der Suche

Alle Sp gehen mit ihrer Figur durch den Raum. Die Figur führt wieder die Bewegung des Sp an. Die SpL gibt Anweisungen: Du hast einen Schlüssel verlegt und suchst ihn überall, du hast dich verlaufen, du machst einen Spaziergang und genießt die gute Aussicht, du gehst und erschrickst dich, du fürchtest dich und musst dich schnell verstecken usw.



Puppen auf Flaschen zu Gruppen gestellt.



Die Kinder spielen frei im Raum.

Stopp-Tanz mit Figur

Alle Sp tanzen zu einer Musik im Raum. Bei Musikstopp geht jeder Sp mit seiner Handpuppe sofort ins Freeze und darf sich nicht bewegen, bis die Musik wieder startet.

Var: Die Sp bekommen Aufträge, in welcher Haltung die Theaterfigur beim Musikstopp steht: klein, breit, hoch, tief, zusammengerollt, versteckt usw.

Var.: Die Sp bilden Paare. Beim Musikstopp nimmt Sp A mit Theaterfigur eine Haltung ein, Sp B spiegelt die Haltung ganz genau.

GangArt

Die Sp erproben verschiedene Fortbewegungsarten frei im Raum mit ihrer Figur: schleichen, fliegen, hüpfen, rennen, trippeln, torkeln ...

Immer 5 Sp präsentieren ihre Ideen: Sie gehen dabei im Abstand zueinander über die Raumdiagonale, bleiben in der Mitte in einer Pose stehen und setzen ihre Gangart fort.

Var.: Die Zuschauer raten, welcher Gang gezeigt wurde.

Var.: Die Präsentation findet an der Spielleiste statt.

Schattengehen

Immer 2 Sp mit Theaterfiguren gehen im gleichen Abstand hintereinander her. Stoppt die Figur von Sp A mit vernehmbare „Stopp!“, stoppt sofort auch Sp B mit „Stopp!“. Danach wechselt die Führung.

Var: Spiel mit unterschiedlichem Gehtempo.

Nach mehreren Durchgängen gehen immer 2 Paare zu einer Kleingruppe zusammen und bilden eine Schlange mit gleichem Abstand der Sp. Stoppt Sp A, stoppt auch Sp B, danach Sp C und Sp D. Das „Stopp!“ setzt sich fort.

Die Aktion wird in der Emotion variiert: Alle gehen hintereinander her. Sp A erschrickt, die anderen imitieren die Sprache und die Geste. Die Handpuppe von Sp A zeigt auf etwas und ruft „Da!“, die anderen 3 Sp imitieren nacheinander. Sp A ruft mit Theaterfigur „Oh, nein!“.

Kurze Präsentation der Vierer-Gruppen.

Var.: Die Emotion wird von einem Sp zum anderen gesteigert.

3 Lieblingsplätze

Jeder Sp sucht sich 3 Plätze im Raum, die weit auseinander liegen. Alle Sp gehen geführt von ihrer Handpuppe von Platz zu Platz. An den Plätzen führen sie eine kurze Aktion aus: Haltung im Freeze, neugierig die Wege der anderen Sp beobachten, eine Handpuppe beobachten, eine Geste wiederholen, einen Satz sprechen usw.



Die Schachtel wandert im Kreis.



Spiele im Kreis

Papagei

Die SpL macht mit ihrer Theaterfigur Bewegungen vor, die Sp imitieren die Bewegung.

Var.: Die Sp geben die Bewegung vor.

Var.: Zu einer Musik führen die Theaterfiguren sportliche Bewegungen aus, die rhythmisch gebunden sind.

Die Schachtel wandert

Ein kleines Requisite, das gut für die Handpuppen zu greifen ist, wird im Kreis herumgegeben.

Laute Post

Wie bei dem Spiel „Stille Post“ wird ein Wort oder ein Satz von Handpuppe zu Handpuppe weitergegeben.

Der Satz ist hörbar. Die Sp probieren verschiedenen Stimmklang aus.

Wer bist du? Figurenprofil

Was siehst du?

3–4 Sp bilden mit ihren Handpuppen eine Gruppe. Ein Sp zeigt den anderen seine Figur, die anderen beschreiben sie ohne Wertung. Dann stellt der nächste Sp seine Theaterfigur vor.



Die Puppen stellen sich vor.

Wie bist du?

In der Kleingruppe gibt jeder Sp seine Eindrücke und Vermutungen über die Eigenschaften der Puppe wieder.

Wie heißt du?

Wieder steht eine Theaterfigur im Fokus der Kleingruppe. Die Sp führen mit jeder Figur eine Befragung durch. Aus den Antworten, inhaltlich und vom Sprachduktus her, entwickelt sich der Charakter der Handpuppe. Das Profil jeder Figur schärft sich.

Wie heißt du? Wie alt bist du? Hast du Geschwister? Was magst du gern essen? Wie und wo wohnst du? Was machst du am liebsten in deiner Freizeit? Was magst du gar nicht? Welche Musik hörst du gern? Was ist dein Lieblingsgeräusch? Hast du einen Lieblingssatz?

Wanted!

Die Sp schreiben einen Steckbrief zu ihrer Theaterfigur. Beispiele dazu finden Sie am Ende des Heftes.

Wer mit wem?

Die Theaterpuppen bieten durch ihr Aussehen, ihren Charakter und die Art der Bewegungsführung viele Möglichkeiten der Paar- und Gruppenbildung. Daraus ergeben sich Themen, Spannungen, kleine Dialoge und Geschichten, die für das szenische Spiel gute Impulse geben.

Alle Sp gehen zu einer Musik durch den Raum. Bei Musikstopp kommt es zu Begegnungen mit 2–3 Handpuppen der näheren Umgebung. Die Figuren agieren miteinander, bis die Musik wieder einsetzt.

Stimmfindung

Die Sp entwickeln für ihre Handpuppe eine dem Charakter entsprechende Stimme. Die Stimme sollte für Präsentationen verständlich und über längere Zeit sprechbar sein. Dialekte, kleine ungewöhnliche Veränderungen wie Wortwiederholungen, Pausen, Geräusche, für die Figur typische Wörter oder Laute, Veränderungen der Wort- und Satzmelodie oder Gesang geben der Sprache Ausdruck. Die Sp benötigen Zeit für Stimmexperimente und für die Entwicklung einer Stimme.

Ein Satz wandert

Siehe „Laute Post“. Jede Theaterfigur spricht den Satz anders.

Stimmcluster

Die Sp bilden kleine Gruppen von 5–6 Sp. Jede Gruppe bekommt ein Satz. Hier eignen sich auch Gedichtzeilen sehr gut. Ein Sp der Klasse ist der Dirigent. Nach vereinbarten Handzeichen für den Sprechbeginn, für das Ende und für die Dynamik werden die Einsätze der Gruppen dirigiert. Es entsteht ein 3- bis 4-stimmiges Sprechstück. Die Sp sprechen für ihre Figuren.

Var.: Die Textzeilen werden emotional gefärbt.

Der Lieblingssatz

Jede Figur bekommt einen Lieblingssatz oder kurzen Ausruf. Mit dem Spiel „Drei Lieblingsplätze“ präsentieren die Handpuppen ihren Satz und sprechen ihn an jedem Platz laut und vernehmlich zu den Zuschauern.

Var.: Der typische Satz wird mit einer Geste kombiniert.

Reime

Kurze Reime oder Strophen eines Gedichts, die die Sp je nach Alter schnell auswendig lernen können, werden in der Sprechart der Theaterfiguren gesprochen. Diese Übung eignet sich gut für das Spiel an der Spielleiste.



Die Kinder spielen Stopp-Tanz mit Figur.



ER WOHNTE
IM WALD

ER IST
SCHÜCHTERN

ER MAG
KEINE
STÖRCHE!

ER ISST
GERN EIS



2. SPIELTECHNIK

Eine bebilderte Beschreibung der Spieltechnik finden Sie im Heft „Theaterfiguren zum Spielen und Lernen“ der Arbeitsgemeinschaft für das Puppenspiel e.V., S. 56ff. Wichtigste Voraussetzung für das Spiel mit den Figuren: Die Sp müssen ihre Figuren mögen, um sie glaubwürdig einsetzen zu können.

Die SpL demonstriert an der Spielleiste verschieden Aspekte:

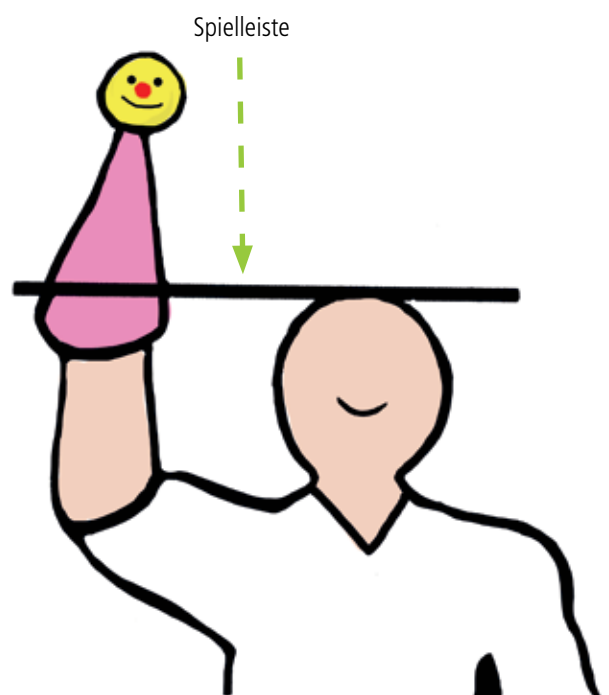
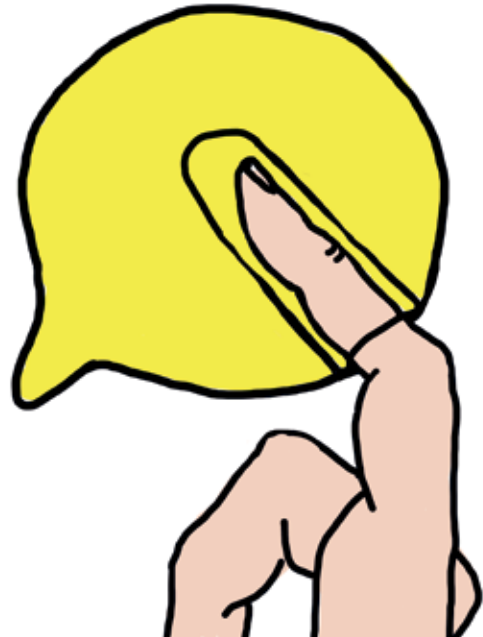
- Auf- und Abtritte
- aufrechter Gang
- reduzierte Bewegungen
- Blick ins Publikum
- Treppe steigen
- Fahrstuhl

Führung der Handpuppe

- Der Zeigefinger steckt im Kopf der Figur. Er darf nur bis zum zweiten Fingerglied im Kopf stecken, damit das Mittelgelenk beweglich bleibt.
- In den Puppenhänden stecken der Daumen und der kleine Finger.
Einfacher ist es zwar den Daumen und Mittelfinger in die Puppenhände zu stecken, doch dann ist die Puppe schief. Andererseits lässt sich mit Daumen und Mittelfinger besser mit schweren Requisiten hantieren.

Vorschlag: Sprechende Theaterfiguren mit Daumen und kleinem Finger spielen; hantierende Figuren mit Daumen und Mittelfinger. Die Puppenhände müssen die Fingerkuppen der Sp so eng umschließen, dass das sichere Hantieren mit Requisiten möglich ist.

- Die zwei nicht benötigten Finger der Hand werden wie beim Schließen einer Faust in den Handteller gelegt.
- Der Puppenspieler steht beim Spielen aufrecht, der Arm ist neben dem Kopf ausgestreckt. Das Puppenkleid endet etwa 5 cm unter der Spielleiste.
- Das Spielern ist anstrengend und daher neigt der Anfänger dazu, den Arm gegen die Spielleiste zu lehnen. Dadurch werden die Puppen statisch und unbeweglich. Also immer Abstand von der Spielleiste halten: Die Spielleiste wird nur bei Hinsetzen und beim Hantieren mit Requisiten berührt.
- Spielen mit halbausgestrecktem Arm ist nicht sinnvoll, da die Puppe dann wie ein „Kopffüßler“ wirkt. Das Spiel im Sitzen hindert die Beweglichkeit.
- Die Puppe soll immer aufrecht stehen. Nur wenn die Handpuppe das Publikum anspricht, neigt der Spieler die Puppe im Handgelenk so weit nach vorne, dass sie nicht über das Publikum hinwegblickt.
- Die Puppe tritt aus einer seitlichen Abdeckung (Vorhang, Kulissee etc.) heraus auf die Bühne oder kommt aus der Bühnentiefe nach vorne. Nur Geister, Teufel, Ungeheuer, Gespenster und ähnliche Wesen fahren durch den imaginären Fußboden auf die Bühne.



Bewegungen der Handpuppen

- Die Bewegungen der Puppe sollten zu dem Charakter der Figur passen. Ein kleiner ängstlicher Typ macht keine forschen Bewegungen.
- Auch ein hektischer Typ sollte beim Puppenspiel zwischendurch zur Ruhe kommen. Der Spieler sollte sich immer die Zeit nehmen, die Zuschauer mit der Puppe anzugucken; das hilft auch, wenn man als Spieler nicht sofort eine Antwort auf einen Einwurf oder eine Frage der Zuschauer weiß.
- Grundsätzlich gilt für alle Bewegungen: Weniger ist mehr!
- Es wird immer die Theaterpuppe bewegt, die gerade spricht. Die anderen Puppen reagieren darauf nur, wenn es notwendig ist.
- Differenzierte Sprechbewegungen machen die Figuren lebendig und glaubwürdig. Die Grundbewegung ist ein Nicken des Kopfes im Rhythmus des Sprechens, betonte Bewegungen und wenige betonte sind abhängig vom Inhalt des Gesprochenen. Auch die Hände der Puppen können das Gesagte betonen und unterstreichen.
- Wenn die Figuren gehen, geht auch der Spieler. Die Bewegungen übertragen sich synchron auf die Puppe. (Wenn der Spieler nur die Arme hin und her bewegt, schwankt auch die Puppe nur hin und her.) Der Spieler geht, läuft und tanzt, und so bewegt sich auch die von ihm geführte Puppe. Die menschlichen Schritte sind allerdings „puppenhaft“ zu verkleinern.
- Auch bei den Theaterpuppen ist der Blickkontakt **wichtig**: Die handelnden Figuren müssen sich anschauen. Damit die Zuschauer die Puppen bei längeren Dialogen nicht nur immer von der Seite sehen, vermittelt die jeweils zuhörende Puppe zwischen Publikum und ihrem Gesprächspartner, indem sie sich in längeren Monologen zwischendurch dem Publikum zuwendet.
- Wenn die Puppe die Zuschauer ansieht, beugt der Spieler sein Handgelenk so weit in Richtung Zuschauer, dass der Kopf als Ganzes die richtige Blickrichtung aufweist.



Prinzessin Sophie ist schon fertig.



Erste Übungen mit Kapitän Schwarzbart.

HALLO
WIE HEISST
DU?

Puppe wendet sich
dem Publikum zu.

HALLO
ICH BIN
LUCY!

Puppen im Gespräch
schauen sich an.



Spiele an der Spielleiste

Auftritte – Übungen für zwei Handpuppen

Der erste Spieler führt nonverbal oder nur von Stimmgeräuschen unterstützt alle möglichen Auf- und Abgänge mit seiner Theaterfigur hintereinander vor.

Der zweite Spieler marschiert hinterher, macht den ersten nach.

Eine Theaterfigur kann

- von hinten nach vorne kommen,
- eine Treppe auf- und runtergehen,
- mit einem fiktiven Fahrstuhl die Bühnenraum betreten.
- Ein Teufel oder Geist kann darüber hinaus auch noch von unten hochkommen und wieder nach unten verschwinden.
- Tiere können noch anders auftreten – Ideen ausprobieren!



Die Kinder üben das Gehen an der Spielleiste.

GangArt

Endlosschleife – Gruppenspiel für 3 bis 6 Spieler

Ein Spieler tritt mit einem „besonderen“ Gang auf und geht hinter der Spielleiste im Kreis.

Er kann z.B. humpeln oder schlurfen, er kann sich auch roboterartig ruckend vorwärts bewegen oder jeden zweiten Schritt eine Pause machen usw.

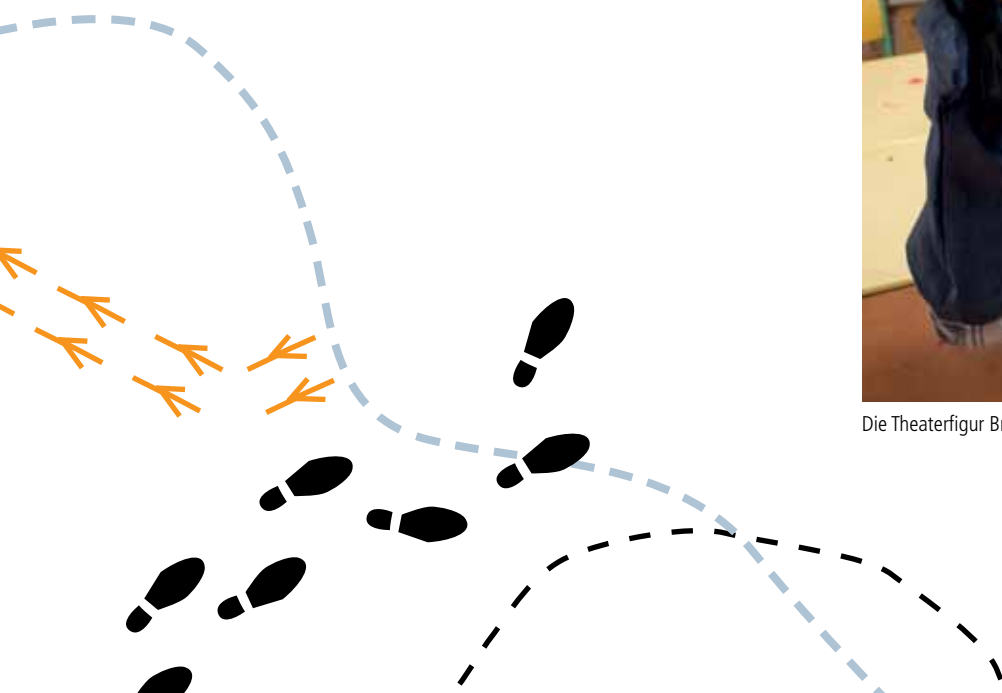
Nachdem der erste Spieler zwei Mal im Kreis gegangen ist, tritt der zweite Spieler auf, beobachtet den ersten, der nach dem dritten Mal Im-Kreis-gehen abtritt. Er geht nun seinerseits in der gleichen Gangart im Kreis über die Bühne.

Nachdem er nun auch zweimal im Kreis gegangen ist, tritt der dritte Spieler auf, ...usw.

Wenn der ursprünglich erste Spieler wieder dran ist, wechselt er in eine andere Gangart.



Die Theaterfigur Brad stellt sich vor.







3. SPIELE MIT MUSIK

Die Figur tanzt

Die Sp stehen mit ihrer Theaterfigur auf der Spielfläche und bewegen sich und die Puppe zur Musik. Der Bewegungsimpuls geht von der Musik aus.

Wenn die Musik und auch der Musikstil häufiger wechseln, hören die Kinder genauer hin und entwickeln eigene Bewegungen, die sie der Musik anpassen. Auch hier gilt wieder: Die Figur führt die Bewegung an.

Stopp-Tanz

Siehe Stopp-Tanz mit Figur (Seite 7)

Stopp-Tanz verkehrt

Die Sp stehen im Freeze, wenn die Musik spielt und bewegen sich, wenn keine Musik erklingt.

8 gehen – 8 stehen

Die Sp stehen mit ihren Handpuppen zunächst im Kreis. Ein Musikstück mit deutlichem Metrum im Viervierteltakt ist zu hören. Die Theaterpuppen machen das Metrum durch Gesten sichtbar. Dann gehen die Spieler im Puls der Musik durch den Raum, sodass sich das Tempo bei jedem verfestigt. Die SpL zählt 8 Zählzeiten ein, jeder Sp bleibt für 8 Zählzeiten stehen, geht dann wieder für 8 Schritte weiter.

Kleine Choreografie

Die Sp entwickeln paarweise oder in kleinen Gruppen Choreografien mit ihren Figuren zur Musik frei im Raum. Sie üben den Ablauf und präsentieren ihren Tanz. Geeignet ist das Stück „Mah Na Mah Na“ von Piero Umiliani, weil es wie ein Rondo einen immer wiederkehrenden Refrain hat. Die Struktur ist für ungeübte Ohren leicht zu erkennen.

Die Choreografien können auch für die Präsentation an der Spielleiste geübt werden.

Puppenchor

Zu einem Lied, das den Sp gut bekannt ist, wird eine Bewegungsfolge für die Handpuppen eingeübt. Drei- oder vierstimmige Kanons eignen sich auch gut, wenn jede musikalische Phrase eine andere Bewegung bekommt.



Der Puppenchor übt eine Bewegungsabfolge.



HALLO!
ICH BIN
....

4. SPIELE MIT SPRACHE

Alle Wortspiele fördern auch die Sprache der Kinder. Sie erleben sinnhaften Sprachgebrauch als Voraussetzung für das tägliche Miteinander und erhalten durch die Spiele sprachentwicklungsfördernde Anregungen. Durch Reime, Verse, Wort-Blödeleien o.ä. erleben sie Sprache als vergnügliches Material, sie lernen Sprache spielend.

Besonders wichtig ist es, dass die SpL zu all diesen Spielen sehr klare verständliche Anweisungen gibt und das Spiel ggf. vormacht.

Vorstellung

Die Kinder stehen mit ihren Handpuppen im Kreis. Die erste Puppe dreht sich zur nächsten um und sagt: „Ich heiße ... Wie heißt du?“ Die zweite Puppe sagt ihren Namen: „Ich heiße ...“ – dreht sich zur nächsten um und fragt: „Wie heißt du?“ usw.

Mnemotechnik – Fortführung des Spiels „Vorstellung“:

Die Sp stehen mit ihren Puppen im Kreis. Die erste Puppe dreht sich zur nächsten um und sagt: „Ich heiße ... Wie heißt du?“ Die zweite Puppe sagt: „Ich kenne jetzt (1. Name) und ich heiße ...“ Sie dreht sich zur nächsten um und fragt: „Wie heißt du?“ Die dritte Puppe sagt: „Ich kenne jetzt (1. Name) und (2. Name) und ich heiße ...“ Sie dreht sich zur nächsten um und fragt: „Wie heißt du?“ usw.

Mein Freund – meine Freundin

Die Sp bilden Paare. Jeweils zwei Theaterfiguren befreunden sich und gehen nebeneinander zu einem der anderen Paare und eine Puppe des ersten Paares sagt: „Ich heiße ... und das ist mein Freund ...“ – und die zweite Puppe des ersten Paares sagt: „Das ist meine Freundin ... und ich heiße ... Wie heißt ihr?“ usw.

Die Aussagen können variiert werden. „Ich mag schwimmen. Das ist meine Freundin, die mag lieber Rad fahren ...“

Quatsch machen 1 – Du bist keine Kuh

Eine Puppe geht auf eine andere zu und sagt: „Ich heiße ... und bin eine Kuh!“ Die andere Puppe erwidert: „Quatsch! Du bist keine Kuh, du bist ... (Name).“

Die andere Puppe sagt: „Aber ich bin ein Auto und heiße ...!“ – „Quatsch, du bist kein Auto, du bist ...“ usw.

Mit etwas älteren Kindern macht die folgende Variation auch viel Spaß: „Ich heiße ... und bin eine Kuh!“

„Quatsch, du bist keine Kuh. Eine Kuh hat vier Beine, du bist ... (Name).“



Das Spielen im Kreis.

Quatsch machen 2 – Das ist kein Tisch

Jeweils abwechselnd geht eine Handpuppe durch den Raum, zeigt auf einen Gegenstand und benennt ihn falsch.

Sie fasst einen Stuhl an und sagt „Das ist ein Tisch!“

Chor: „Nein, stopp, das ist ein Stuhl!“

Die nächste Puppe fasst den Tisch an und sagt: „Das ist ein Bett!“ usw.

Quatsch machen 3 – Dolmetschen

Drei Puppen stehen zusammen. Eine Puppe redet mit scheinbar sinnlosen Lauten auf die anderen ein: Bla, bla, bla.... blu, blu, blu... Eine der beiden anderen Puppen glaubt zu verstehen und „übersetzt“ für die Dritte: „Sie sagt, dass sie Hunger hat und etwas essen möchte!“ Das bestätigt oder verneint die erste Puppe wieder nur mit Lauten. Wenn es richtig war, ist die nächste dran. Sonst raten die beiden anderen Puppen weiter.

Wo bin ich?

Die Handpuppe führt die Bewegung der Sp an. Sie führt den Sp durch den Raum und zeigt und erklärt verschiedene Gegenstände oder Orte im Raum.

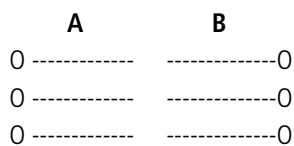
Kofferpacken

Die Handpuppen gehen auf Reisen und packen ihre Koffer. Die Sp stehen mit ihren Theaterfiguren im Kreis. Der erste Sp stellt seine Figur vor. „Ich heiße Bruno und nehme einen Regenwurm mit.“ Der nächste Sp wiederholt den Namen und den Gegenstand des ersten Sp und fügt seinen Namen und Gegenstand hinzu. Der dritte Sp wiederholt alle Informationen und fügt seine Idee dazu usf.

Na, wie geht's? Erste Dialoge

Aus dem Spiel „Begrüßungen“ ergibt sich bei der Begegnung zweier Handpuppen ein kurzer Dialog. Begrüßungsformeln können eingeübt werden.

Die Sp bilden Paare und stehen sich im großen Abstand gegenüber. Vorher wird vereinbart, wer den ersten Gesprächsimpuls gibt.



Die Sp gehen aufeinander zu. Sp A: „Na, wie geht's?“ Sp B antwortet spontan, ein kurzes Gespräch ist möglich. Ist der Dialog

beendet, geht jeder Sp an seinen Ausgangspunkt zurück.

Weitere Anfangssätze:

- Hast du schon gehört?
- Guck mal da!
- Kennst du den Weg zum Sportplatz?
- Hallo, ich heiße ... Und du?

Klatsch und Tratsch - Spiel mit Impulssätzen

Gespräche entstehen, auch an der Spielleiste, über Impulssätze.

- Hast du schon gehört?
- Hast du heute Zeit?
- Das muss ja Spaß machen!
- Das ist gefährlich!
- Ich kann doch nichts dafür.

Zwei Sp sprechen einen kurzen Dialog ab, der durch den festgelegten Satz eröffnet wird. Sie präsentieren die Geschichte an der Spielleiste.

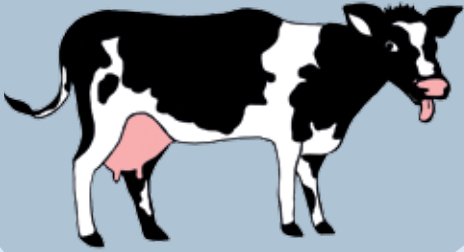
„Gespräch“ Spielaufgabe I für 2 Handpuppen

Zwei Figuren begegnen sich. Entwickelt ein kurzes Gespräch. Der Satz „Hast du heute Zeit?“ muss das Gespräch eröffnen. Baut einen Auftritt und einen Abgang der Handpuppen mit ein. Präsentiert die Geschichte an der Spielleiste.

„Gespräch“ Spielaufgabe II für 2 Handpuppen

Entwickelt mit dem Requisit (Schachtel) und dem Satz „Das ist meins!“ eine kurze Szene. Beginnt und beendet die Szene mit einem Freezebild. Präsentiert die Geschichte an der Spielleiste.

ICH BIN EINE



ABER ICH
BIN EIN



QUATSCH
DU BIST EIN
FROSCH!!





BOOOM!!
BANG!!

5. SZENENENTWICKLUNG – SPIELAUFGABEN STELLEN

Um mit den Schülerinnen und Schülern Szenen zu entwickeln, stellen die Theaterlehrerin und der Theaterlehrer Spielaufgaben: „Die ästhetische Erfahrung, die Schüler und Schülerinnen dabei machen, bezieht sich auf das Handeln selbst. Im Handeln, im Agieren mit anderen müssen Kinder immer wieder Entscheidungen treffen. Jede Handlung löst eine andere Handlung aus. Handeln zu können heißt auch offen zu sein für den Augenblick ... Eine spezifische Form des Handelns auf der Bühne ist die Improvisation. Sie stellt eine szenisch inszenierte Situation dar, um Handlungszusammenhänge und Verhaltensweisen der Figuren weiter zu klären.“

Czerny, 2010, (G. Czerny, Theater-SAFARI, 2010, S. 16)

Die Spielszenen können in der Großgruppe durch praktisches Tun entstehen oder in Kleingruppen erarbeitet werden. Die Vorgaben durch die Spielleitung orientieren sich am Alter der Spielerinnen und Spieler und an deren Vorerfahrungen mit der Entwicklung von Darstellungen und mit den Prozessen der Gruppenarbeit. Manche Kinder sind beflügelt durch freie offene Aufgaben und kommen zu fantasievollen Ergebnissen, andere Spielerinnen und Spieler sind eher überfordert. Hilfreich sind Aufgabenstellungen, die innerhalb der Vorgaben Freiräume lassen und spannende Darstellungen für alle ermöglichen. Die Spielleitung kann Hinweise zu Anzahl und Charakter der Theaterfiguren geben, zeitliche und inhaltliche Einschränkungen vorgeben oder Hinweise zum Szenenanfang und -ende geben. Der Arbeitsauftrag sollte zielgenau formuliert und dem Alter der Agierenden in seiner Komplexität angepasst werden. Diese Hinweise konkretisieren den Arbeitsauftrag:

- zeitlicher Rahmen
- Anzahl der Spielerinnen und Spieler
- Hinweise zum Szenenanfang und -schluss
- besonderer Fokus (Sprache, chorisches Sprechen, Darstellung, Wege im Raum)
- Beobachtungsaufgaben für die Zuschauer

Mit diesen Hinweisen können Inhalte präzisiert werden:

- nur Darstellung des Spielortes
- Darstellung der Handlung über 2–3 Standbilder
- Impulssatz anstatt Dialog
- Figuren und ihre Fortbewegungen
- Wege der Figuren im Raum

Vom Requisit zur Szene

Requisiten geben den Spielerinnen und Spielern viele Spielideen. Die Gegenstände sollten so gewählt sein, dass die Handpuppen sie greifen können. Es ist aber auch möglich, sie mit einer Hand des Spielers hinter der Spielleiste zu führen.

Mit dem Requisit soll eine kleine Geschichte entstehen.

Beispiele für Spielaufgaben:

„Requisit“ Spielaufgabe I für 2–3 Theaterfiguren

Eine Theaterfigur hat einen kleinen Koffer. Die anderen möchten wissen, was sich in dem Koffer befindet. Wie bekommen sie es heraus? Jede Figur bekommt zum Beginn der Szene ihren Auftritt zur Vorstellung. Präsentiert die Szene an der Spielleiste.

„Requisit“ Spielaufgabe II für 2–3 Theaterfiguren

Auf der Spielleiste steht ein Karton. Der Karton hat eine besondere Eigenschaft: Er bewegt sich von allein. Wie reagieren die Figuren? Jede Figur hat ihren besonderen Charakter. Macht ihn durch Sprache und Bewegung deutlich. Präsentiert die Szene an der Spielleiste.

„Requisit“ Spielaufgabe III für 2–3 Theaterfiguren

Auf der Spielleiste steht ein Karton, er ist sehr schwer und muss verschwinden. Wie bekommen die Sp ihn von der Bühne?
Baut chorisches Sprechen in die Szene ein.
Präsentiert die Szene an der Spielleiste.



Weitere Beispiele für Requisiten, die Spielimpulse geben: Kordeln oder Seile, Bücher, Tücher, Stöcke, ein Brief, Kostümteile wie Hüte oder Taschen und vieles mehr.

Vom Witz zur Szene

Kennst du den?

2–3 Theaterfiguren gestalten das Erzählen eines Witzes. Der Witz kann in einen Vorspann oder Nachspann eingebettet werden, er kann unter den Figuren aufgeteilt werden, er kann mehrmals auf verschiedene Weise erzählt werden.

Beispiele für Spielaufgaben:

„Kennst du den?“ Spielaufgabe I für 2–3 Theaterfiguren

Die Handpuppen erzählen, jede ihrem Charakter entsprechend, den gleichen kurzen Witz.
Präsentiert die Szene an der Spielleiste.

„Kennst du den?“ Spielaufgabe II für 2–3 Theaterfiguren

Stellt einen kurzen Witz szenisch dar. Die Handpuppen übernehmen die Figuren im Witz.
Beginnt und beendet die Szene mit einem Standbild. Präsentiert die Szene an der Spielleiste.

Sprichwörter wörtlich genommen

Ein Sprichwort wird von den Spielerinnen und Spielern in kleinen Gruppen gestaltet.

Beispiele für Sprichwörter:

Wer andren eine Grube gräbt, fällt selbst hinein.

Wer nicht kommt zur rechten Zeit, der muss seh'n was übrig bleibt.

Wer zuletzt lacht, lacht am besten.

Wie man in den Wald hineinruft, so schallt es zurück.

Beispiele für Spielaufgaben:

„Sprichwörter“ Spielaufgabe I für 2–3 Theaterfiguren

Entwickelt zu dem Sprichwort „Wer anderen eine Grube gräbt, fällt selbst hinein“ eine Szene. Verwendet Requisiten. Präsentiert die Szene an der Spielleiste.

„Sprichwörter“ Spielaufgabe II für 2–3 Theaterfiguren

Entwickelt eine Szene zu dem Sprichwort „Wer nicht kommt zur rechten Zeit, der muss seh'n was übrig bleibt“. Die Szene spielt auf einer Party. Präsentiert die Szene frei im Raum.

Impulssätze

Kurze Sätze geben inhaltliche Vorgaben für eine Szene.

Beispiele für Spielaufgaben:

„Impulssätze“ Spielaufgabe I für 2–4 Theaterfiguren

Den Satz „Du darfst nicht mitspielen“ kennen alle. Entwickelt dazu eine Szene. Denkt euch 2 verschiedene Endungen aus. Präsentiert die Szene an der Spielleiste.

„Impulssätze“ Spielaufgabe II für 2–4 Theaterfiguren

Entwickelt eine Geschichte zum Thema Freundschaft. Sie spielt auf dem Schulhof. Der Satz „Psst, aber erzähl es nicht weiter!“ muss in der Szene mindestens drei Mal genannt werden. Präsentiert die Szene an der Spielleiste.

Weitere Beispiele für Impulssätze:

- Das ist meins.
- Das darf doch nicht wahr sein.
- Ich will noch nicht ins Bett.
- Ich kann nicht schwimmen!
- Nicht mit mir!

Spielorte

Der Spielort gibt an, wo eine Szene spielt und ist gleichzeitig Ideengeber für eine kurze Geschichte. Nicht nur die Inhalte, sondern auch der Ort muss durch einfache Mittel dargestellt werden.

Beispiele für Spielorte:

- im Museum
- in einer Warteschlange
- in der Discothek



Lucy mit Stock.

„Spielorte“ Spielaufgabe I für 2–4 Theaterfiguren

Die Handpuppen befinden sich in einem Aufzug. Dieser Raum soll für die Zuschauer deutlich werden. Nacheinander steigen die Figuren zu. Was passiert? Entwickelt eine kurze Szene und präsentiert sie an der Spielleiste.

„Spielorte“ Spielaufgabe II für 2–4 Theaterfiguren

Die Handpuppen befinden sich in der U-Bahn. Entwickelt eine Szene, in der die unterschiedlichen Gefühle der Figuren sehr deutlich werden. Präsentiert die Szene an der Spielleiste.

Titelgeschichten

Überschriften geben Hinweise auf Inhalte und Spannungsfelder einer Szene.

„Titelgeschichten“ Spielaufgabe I für 2–4 Theaterfiguren

Legt einen szenischen Ablauf fest zu dem Titel „Das Geheimnis“. Es müssen 3 verschiedene Spieltempi zu sehen sein. Beendet die Szene mit einem Abgang der einzelnen Figuren. Präsentiert die Szene frei im Raum.

„Titelgeschichten“ Spielaufgabe II für 2–4 Theaterfiguren

Der Titel der Szene heißt „Von der Mücke zum Elefanten – Streit in der Klasse“. Entwickelt eine Szene, in der die Handpuppen in verschiedenen Lautstärken sprechen. Nutzt auch das chorische Sprechen. Präsentiert eure Szene an der Spielleiste.

Weitere Beispiele für Überschriften von Geschichten:

- Der Überfall
- Verloren
- Der bunte Luftballon
- Dem Dieb auf der Spur
- An allem ist die Katze schuld

Gedichte

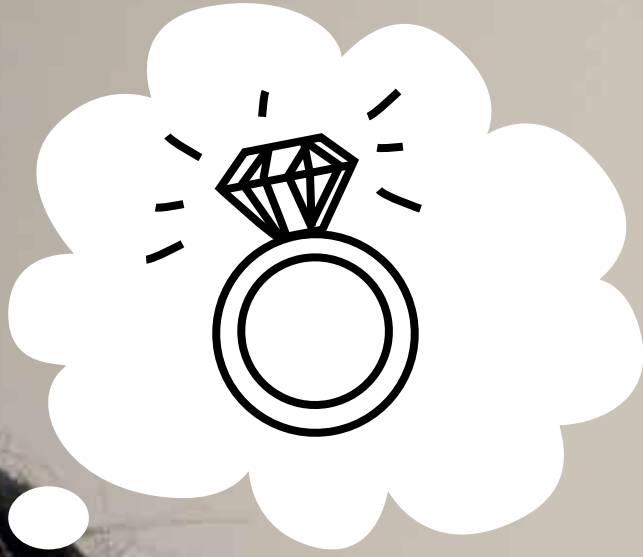
Grundsätzlich eignen sich alle Gedichte vom Vierzeiler bis zur klassischen Ballade für das Spiel mit den Theaterfiguren. Die Texte können auf unterschiedliche Weise präsentiert werden:

- Strophen von einzelnen Puppen sprechen
- Strophen in verschiedenen Emotionen sprechen
- Strophen szenisch darstellen
- Gedicht mit verteilten Rollen spielen und darstellen
- Bewegungschoreografie
- Gedicht sprachlich verfremden
- chorisch sprechen
- Gedicht als Kanon



WO MÖCHTEN
SIE HIN?





6. EINAKTER

Diebe in der Nacht

Bewegungsimprovisation

Die Spielerinnen und Spieler improvisieren mit ihren Figuren eine Szene zur Musik von Henry Mancini, die Titelmelodie von „The Pink Panther“. Sie agieren frei im Raum.

Die Puppen befinden sich in London im Museum. Sie sind nachts in den Tower eingestiegen und suchen nach den Kronjuwelen. Sie schleichen durch die Räume, manche ängstlich, manche forsch, immer mit der Furcht entdeckt zu werden. Die Spielerinnen und Spieler reagieren auf die Impulse der Musik. Diese Improvisation sollte mehrmals mit neuen Spielvariationen wiederholt werden, damit sich jede Spielerin und jeder Spieler in die Musik einhört und Ideen für die anschließende Spielaufgabe entstehen können.

- Die Sp stehen als Anfangsbild auf der Bühne. Beginnt die Musik, machen sich die einzelnen Theaterfiguren nacheinander auf die Suche nach den Juwelen.
- In der Bewegungsimprovisation beziehen die Sp die drei Spielebenen Oben - Mitte - Unten bewusst mit ein.
- Die Sp greifen Strukturelemente der Musik, wie Melodieverläufe, wiederkehrende Rhythmen oder Instrumentierung auf und setzen sie in Bewegung um.
- Die Sp legen einen Bewegungsablauf zu wiederkehrenden Phrasen der Musik fest.



Verstecke



„Diebe in der Nacht“ Spielaufgabe I für 2 Theaterfiguren

Entwickelt eine Bewegungsfolge zu den ersten 4 Takten der Musik. Baut die Bewegungsebenen oben und unten mit ein. Führt die Gestaltung synchron durch. Präsentiert die Idee.

„Diebe in der Nacht“ Spielaufgabe II für 4–6 Theaterfiguren

Entwickelt zur Musik einen kurzen Ablauf ohne Sprache. Überlegt euch einen Anfang und ein Ende. Präsentiert die Szene. Aufgrund der Ideen der Kleingruppen legt die Spielleitung gemeinsam mit der Gruppe einen Ablauf für alle fest, der nochmals geübt wird. Elemente der Kleingruppen werden auf die Großgruppe übertragen und in den Verlauf mit eingebaut.

Die andere Seite

Ein Spiel für 2 bis 20 Spielerinnen und Spieler hinter der Spielleiste

Grundlage dieser Szene ist die Musik „König Dickbauch“ aus dem Buch „Heiße Füße, Zaubergrüße“ von Ulrike Meyerholz und Susi Reichle-Ernst, Zytglogge, Zürich 2009. Dieses musik- und tanzpädagogische Werk mit CD ist an vielen Schulen vorhanden.

Die Präsentation der Gruppenszene findet an der Spielleiste statt, die vorbereitenden Übungen, das Kennenlernen der Musik und das Entwickeln von Bewegungsideen finden frei im Raum statt und werden anschließend den besonderen Bedingungen der Spielleiste angepasst.

Die Musik „König Dickbauch“, bestehend aus zwei sich abwechselnden Teilen A und B, initiiert zwei Bewegungsqualitäten. Die Spielgruppe teilt sich in zwei Hälften auf. Jede Gruppe ordnet sich einer Musik zu und erkundet die Spielmöglichkeiten mit ihren Handpuppen.

„Die andere Seite“ Spielaufgabe I für 2–4 Theaterfiguren

Erkunde die Bewegungsmöglichkeiten deiner Theaterfiguren zur Musik A und dann zur Musik B. Stelle der Gruppe zwei Ideen vor.

Weiterer Spielimpuls

Was verändert sich, wenn die Theaterfigur ein Requisit hält? Probiere es aus.



Spielt Musik A, steht Gruppe B im Freeze, ist Musik B zu hören, gehen die Sp von A in eine unbewegliche Haltung.

Jeder Gruppe werden Requisiten zugeordnet:

Gruppe A benutzt Stöcke als Requisit. Ihr Spiel ist laut, die Bewegungen eher schwer.

Gruppe B benutzt Rosen (ggf. aus Kunststoff) als Requisit. Sie sind fröhlich, ihre Bewegungen zur Musik eher leicht.

Inszenierungsidee:

Mit der Musik beginnt das Verschwinden. Die Handpuppen mit den Stöcken treten hinter der Spielleiste auf und bewegen sich von links nach rechts. Sie verschwinden, wenn die Theaterpuppen mit den Rosen auftreten und sich zu ihrer Musik bewegen. Dann kommen die Sp der Gruppe A wieder zu Teil A an die Spielleiste usw. Der Ausdruck steigert sich bei jeder Wiederholung. Die letzte musikalische Phrase vereint beide Musiken, Musik A und Musik B ertönen gleichzeitig. Schnell werfen die Theaterfiguren der Gruppe A ihre Stöcke über die Spielleiste, die Handpuppen begegnen sich und tanzen miteinander.

„Die andere Seite“ Spielaufgabe II für 2 Theaterfiguren

Wie tanzen 2 Handpuppen miteinander? Suche dir einen Tanzpartner/eine Tanzpartnerin und erprobe Möglichkeiten, wie ihr eure Figuren zur Musik bewegen könnt.

TANZT DU
MIT MIR?





Talentsuche

Inszenierungsidee für das Spiel hinter der Spielleiste

1. Links tritt die dreiköpfige Jury auf die Bühne. Die Figuren stehen leicht gestaffelt hintereinander, sodass alle drei vom Publikum gut zu sehen sind. (Wenn möglich, drei ganz unterschiedliche Charaktere; z.B. ein Tier, ein Fabelwesen, ein König).
2. Der Jurysprecher stellt ein Mitglied nach dem anderen vor und sagt, dass es heute darum geht, neue Talente zu entdecken und sie als Jury würden dann gemeinsam mit dem Publikum den Sieger ermitteln.
3. Aus der Tiefe der Bühne tritt dann in der Mitte der jeweilige Kandidat auf, der dann, jeweils von einem anderen Jurymitglied, nach Namen, Alter und Hobby befragt wird und nach dem, was sie/er vorführen will.
4. Dann kommt die große Stunde des Talentierten: Ein Kandidat sagt z.B. ein Gedicht rückwärts auf oder singt einen bekannten Popsong mit eigenem Text oder kann die langsamsten Bewegungen der Welt machen (stellt sich starr hin und sagt, dass er jetzt gerade ganz langsam rückwärts geht. Das würde natürlich seine Zeit dauern, bis die Jury das sieht, eben weil es so langsam ist) oder andere verrückte Dinge.
5. Danach lobt ein Jurymitglied den Kandidaten ganz überschwänglich, begründet auch seine Begeisterung und animiert das Publikum zu einem starken Applaus. So wird jeder Teilnehmer von jeweils einem anderen Jurymitglied ganz besonders gelobt und bekommt ausreichend Applaus.
6. Nach ihren Darbietungen bleiben die Talentierten dann jeweils rechts auf der Bühne stehen und schauen sich auch die Präsentationen ihrer Kollegen an.
7. Zum Schluss stellt der Jurysprecher fest, dass jedes Jurymitglied einen Sieger ausgemacht hat! Aller guten Dinge sind drei! Aus diesem Grund erklärt der Jurysprecher, alle drei heute hier entdeckten Talente zu Siegern und wenn das Publikum das auch so sieht, darf es jetzt noch einmal ausführlich klatschen.
8. Zu dem Applaus bilden die Kandidaten und Jurymitglieder eine Reihe an der Spielleiste, verbeugen sich einzeln nacheinander und gehen dann gemeinsam im Gänsemarsch ab.





NA, NA,
NAAAAA!

Die 3 Chöre

Eine Inszenierungs-idee für große Gruppen

1. Die Zuschauer sehen eine kleine Gruppe ähnlicher Puppen (Tiere, Märchenfiguren, Fantasiegestalten etc.) auf die Bühne kommen. Die Figuren unterhalten sich. Die Sprache ist zu hören, aber nicht zu verstehen, weil sie entweder alle durcheinander sprechen oder weil es sich um eine Kunstsprache handelt.
2. Kurz bevor die Zuschauer sich darüber ärgern, dass sie nichts verstehen, tritt die zweite Gruppe auf, wieder mit lautstarker, und unverständlicher Sprache. Das geht so weiter, bis alle Gesangsensembles auf der Bühne sind.
3. Der Chorleiter betritt die Bühne mit einem Dirigentenstab in den Händen. Er geht bis zur Mitte der Spielleiste, schaut auf die verschiedenen Gruppen und räuspert sich immer lauter, bis ihn auch die letzte Gruppe bemerkt. Der Chorleiter bleibt mit dem Rücken zum Publikum stehen.
4. Jetzt formiert sich der Chor. Die einzelnen Gruppen lösen sich auf und bilden zwei bis drei Halbkreise um den Chorleiter. Die kurzen Mitglieder stehen vorne, die längeren dahinter. Langsam ersterben die Gespräche der einzelnen Chormitglieder, während der Chorleiter sie stumm ansieht.
5. Wenn Ruhe eingekehrt ist, dreht sich der Chorleiter zum Publikum um und verbeugt sich. Setzt daraufhin nicht sofort Applaus ein, bleibt der Chorleiter solange mit gesenktem Kopf stehen, bis der Applaus beginnt (vtl. muss ein „Insider“ im Publikum damit beginnen).
6. Der Chorleiter richtet sich auf, dreht sich zu seinem Chor und gibt den Einsatz für den Gesang.
7. „Läuft“ das Lied, geht der Chorleiter langsam weiter dirigierend rückwärts an der Spielleiste entlang, um sie herum und kommt vor die Bühne, immer weiter mit dem Blick zu seinem Chor, also mit dem Rücken zum Publikum.
8. Steht der Chorleiter wieder in der Mitte der Spielleiste, kommt zuerst die letzte Chorreihe (die Längsten) ebenfalls einer nach dem anderen singend nach vorne, stellt sich vor die Spielleiste mit dem Gesicht zum Publikum. Danach kommt die nächste Reihe usw., bis der Chor wieder in der gleichen Formation steht und singt, nur jetzt VOR der Spielleiste.
9. Der Dirigent beendet das Lied, dreht sich jetzt ebenfalls zum Publikum und verbeugt sich. Bei anhaltendem Applaus verbeugt sich der gesamte Chor (nur die Puppen!), dann dreht sich der Chorleiter wieder zu seinen Sängerinnen und Sängern, die nun beginnen, das eben gesungene Lied zu summen. Die längsten beginnen rasch im Gänsemarsch abzugehen, dann die nächsten usw., der Dirigent folgt als letzter, das Summen wird immer leiser und leiser bis zum ENDE.



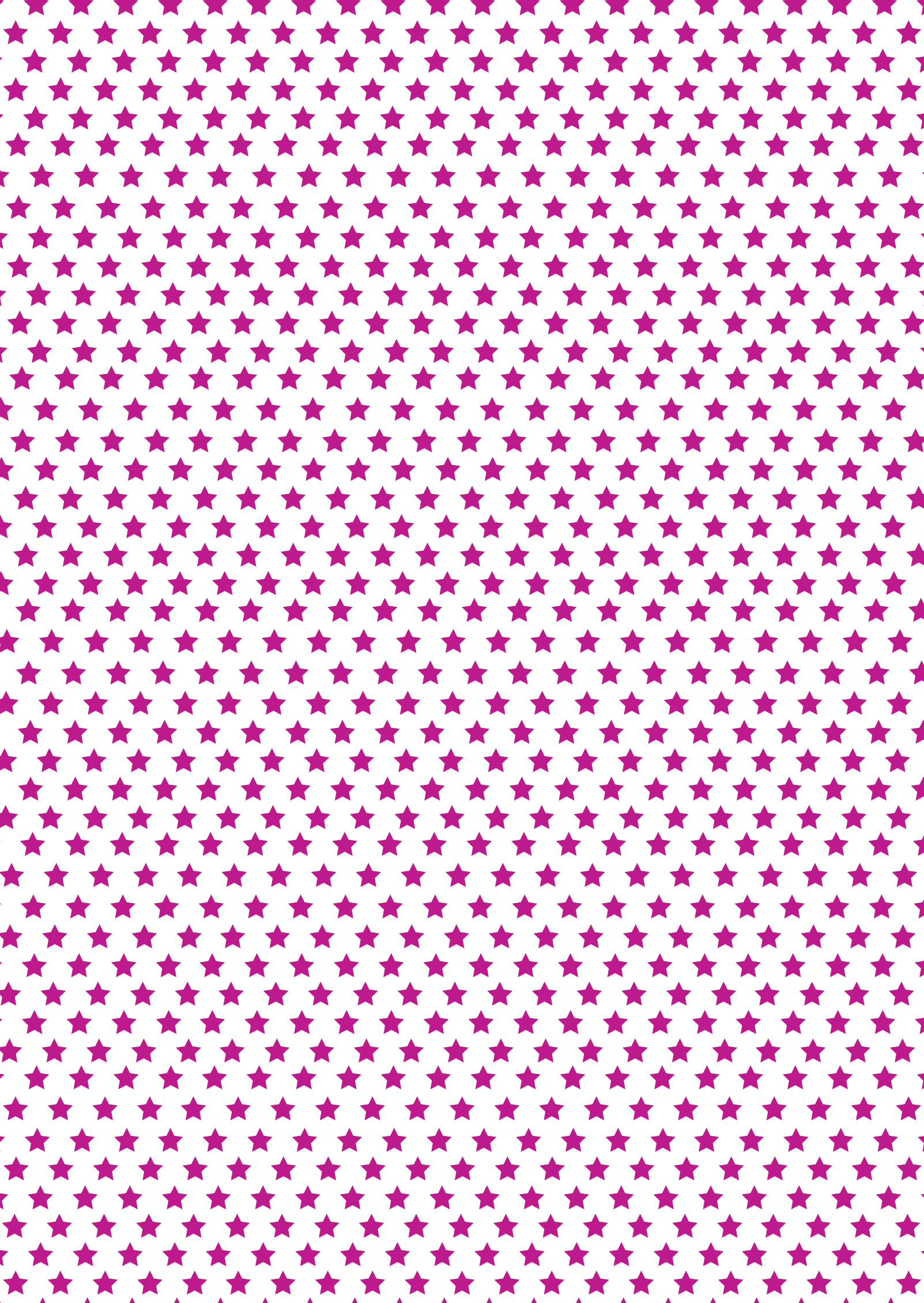
PUPPENBAU MIT DER KLASSE 4A DER SCHULE KROHNSTIEG











STECKBRIEF

Ich bin ein _____

Ich heiße _____

Ich bin Erwachsener

Jugendliche/r

Kind

und _____ Jahre alt.

Ich lebe zusammen mit _____

Folgende Eigenschaften passen zu mir: (du kannst mehrere ankreuzen)

schnell	<input type="checkbox"/>	ängstlich	<input type="checkbox"/>	sehr wichtig	<input type="checkbox"/>	laut	<input type="checkbox"/>
sportlich	<input type="checkbox"/>	verrückt	<input type="checkbox"/>	ernst	<input type="checkbox"/>	arrogant	<input type="checkbox"/>
schüchtern	<input type="checkbox"/>	vergesslich	<input type="checkbox"/>	fröhlich	<input type="checkbox"/>	cool	<input type="checkbox"/>
ordentlich	<input type="checkbox"/>	verträumt	<input type="checkbox"/>	langsam	<input type="checkbox"/>	wütend	<input type="checkbox"/>
lahm	<input type="checkbox"/>	modisch	<input type="checkbox"/>	schwungvoll	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>

Am liebsten esse ich _____

In meiner Freizeit mache ich _____

Das mag ich gar nicht _____

Das kann ich besonders gut _____

Dieser Satz passt zu mir _____



Arbeitsgemeinschaft für das Puppenspiel e.V.

Kontakt:

Hamburger Puppentheater
Bramfelder Str. 9, 22305 Hamburg
Telefon: 040-23 93 46 00

Puppenbau:

Peter Räcker
Alsterdorfer Str. 185
22297 Hamburg
Telefon: 040-511 31 16
E-Mail: info@hamburgerpuppentheater.de
Arbeitsgemeinschaft für das
Puppenspiel e.V.
www.hamburgerpuppentheater.de

Puppenspiel:

Wolfgang Buresch
Am Hehsel 13
22339 Hamburg
Telefon: 040-538 98 880
Fax: 040-538 98 881

Spiel- und Projektentwicklung

Johanna Vierbaum
Landesinstitut für Lehrerbildung und
Schulentwicklung
johanna.vierbaum@li-hamburg.de
Wolfgang Buresch

Wir freuen uns über Ihr Interesse an unserer Handreichung
„Theaterfiguren entstehen - und dann?“. Bitte schicken Sie uns
Ihre Anregungen und Hinweise, wenn Sie mit unserer Anleitung
gearbeitet haben, damit wir sie kontinuierlich optimieren können.

Auch für allgemeine Erfahrungsberichte über die verschiedenen
Einsatzmöglichkeiten sind wir dankbar.

Weiteres Material zum Thema finden Sie im Verlag Puppen &
Masken unter: www.puppenundmasken.de

