

Vorwort	3
1 Im Theater-Trainingslager	4–13
Aufwärmspiele	4–5
Fremder Planet	6–7
Koffer-Chaos mit Koffer „Karlchen“	8–9
Deutschland sucht den Superfinger!	10
Gebärdensprachdolmetscher	11
Bärenstarke Berufe	12
Standbilder	13
2 Stimm- und Textproben	14–16
Rund um die Stimme	14
Zungenbrecher	15–16
3 Zehn Tipps für deinen Auftritt	17
4 Gereimtes auf der Bühne	18–24
Casting	18
Pfft	19
Das große Turnier	20–22
Bügelballade	23–24
5 Starke Stücke	25–43
Flaschengeist	25–29
Lieblingsschüler	30–33
Quak quak	34–38
Kuscheltiere	39–42
Ohrläppchen-Alarm	43
6 Theater auf Tournee	47
7 Ab nach draußen!	48

Vorwort

Theater geht immer... und überall, wie die Spielideen, die Tipps zum Improvisieren und die kleinen Stücke auf den Folgeseiten zeigen. Im Mittelpunkt stehen dabei die Kinder einer Klasse oder einer Spielgruppe, die das Material mit Fantasie und Spielfreude aufgreifen, proben und auf der Klassenbühne oder vor großem Publikum mal anarchisch wild, mal poetisch leise präsentieren.

Zunächst geht es ins „Theater-Trainingslager“, wo sich alles um Bewegung, Körpereinsatz, Mimik und Gestik dreht. Viele Warmup-Spiele helfen dabei, sich in der Spielgruppe zu orientieren und Selbstvertrauen zu gewinnen. Sie ermutigen die jungen Akteure, Gefühle zu zeigen und meist pantomimisch zu agieren.

Bei den „Stimm- und Textproben“ darf nach Herzenslust geschrien, geflüstert, geschimpft und geschmeichelt werden. Humorvolle Zungenbrecher und Dialoge in Gedichtform dürften eine Menge Spielvergnügen bereiten.

Gereimtes steht auch im Mittelpunkt des nächsten Kapitels: Texte in Versform bereiten Lese- und Spielvergnügen, machen wenig Mühe beim Rollenlernen und kommen auch beim Publikum gut an.

Fünf „Starke Stücke“ bieten sich für kleine Aufführungen und für den großen Theaterabend vor Publikum an. Die Textvorlagen lassen sich spontan mit geringem Aufwand und wenigen Requisiten inszenieren.

Schließlich werden in den letzten Kapiteln dieses Bandes ungewohnte Spielorte im Gebäude und rings um die Schule aufgesucht.

Sämtliche Texte richten sich direkt an die jungen Akteure, erklären ihnen die „Spielregeln“ und geben Tipps für die eigene Theaterarbeit. Das Material kann im Regelunterricht für die kleine „Theaterpause“ ebenso genutzt werden wie in Spielgruppen außerhalb der Schule.

Eine Menge Spaß und kaum Lampenfieber wünschen

*der Kohl Verlag
& Hans-Peter Tiemann*



Niemand ...

käme auf die Idee, aus der Umkleidekabine auf den Platz zu rennen und sich sofort zum 100-Meter-Lauf in den Startblock zu hocken. Beim Sport ist erst einmal Aufwärmen angesagt, beim **Theaterspiel** auch, denn auf der Bühne sollten **Körper, Stimme und Ausdruck** schon in Topform sein, bevor das Publikum im Saal Platz nimmt!

Wenn Mario nur die nächste Englischarbeit im Kopf hat, kann er sich jedoch nicht auf seine Rolle konzentrieren. Wenn Emily nur an Leon aus der C denkt, kann sie gleich im Krimi keine Kommissarin, sondern höchstens die Leiche spielen. Also: Macht auch **die Köpfe frei!**

Diese **Aufwärm-Spiele** helfen euch dabei:



1. Abstreifen

Wir stellen uns im großen Kreis auf und haben ringsum Platz genug, uns zu bewegen. Wir bleiben stumm und stellen uns vor, dass sich überall im Körper Gedanken und Gefühle wie kleine Tiere eingenistet haben ...

Bewegen wir uns, damit wir sie loswerden: Wir schütteln Arme und Beine aus, streifen die Eindringlinge ab, helfen uns gegenseitig dabei, quetschen uns dabei regelrecht aus.

Doch Vorsicht! Wenn ihr meint, die kribbeligen Wesen hätten eure Körper verlassen, wenn ihr also erleichtert aufatmet, euch auf den Boden setzt, euch hinlegt und zur Ruhe kommt, kann alles wieder von vorn losgehen, denn niemand ist vor einer Ansteckung geschützt!

2. Tosender Applaus

Jeder geht allein oder mit Partnerin für einen Moment auf die Bühne, grüßt das Publikum, lässt sich als Star feiern und bekommt von der Gruppe einen Riesenapplaus. Das Publikum ist dabei außer sich vor Begeisterung, man jubelt, springt auf die Stühle, es gibt Standing Ovationen und Komplimente, die man den Stars zuruft: Du bist einmalig ...!

3. Vorsicht, Glasscheiben!

Plötzlich sind wir von hohen Glasscheiben umgeben, stoßen uns daran, prüfen sie, klopfen sie ab, suchen Schlupflöcher und rufen stumm um Hilfe ...

Wir gehen auf die Knie, recken und strecken uns, sehen nach, ob wir hinüberklettern können. Endlich finden wir Auswege, helfen uns gegenseitig dabei, die Glasscheiben zur Seite zu schieben. Vielleicht holen wir auch den großen schweren Hammer, schleppen ihn gemeinsam herbei und schlagen zu ...



4. Kalter Stuhl - heißer Stuhl

Wir stellen vor der Gruppe zwei Stühle nebeneinander: Zwei Mitspieler haben die Aufgabe, dort Platz zu nehmen und einen **Gegensatz** - nach Möglichkeit ohne Worte - etwa eine Minute lang im stummen Spiel auszudrücken. Dabei darf heftig übertrieben werden. Nach jeder Darstellung gibt es selbstverständlich Applaus von der Gruppe.



Ein paar Vorgaben zur Auswahl: *Kälte und Hitze - Freude und Kummer - Angst und Gelassenheit - Ruhe und Nervosität - schlechtes und gutes Benehmen - Bewunderung und Verachtung - Stärke und Schwäche ...*

5. Auspacken

Wir beschenken uns gegenseitig mit unsichtbaren großen und kleinen Paketen. Dann packen wir die Geschenke allein oder zu zweit aus, langsam und voller Erwartung lösen wir Bindfäden und Klebestreifen, entfalten das Papier, finden vielleicht einen Karton, heben den Deckel, finden darin einen weiteren Karton, werden langsam ungeduldig und entdecken schließlich ...

6. Kaugummi-Verwandlung

Wir bilden kleine Kreise - bis zu 4 Personen. Ein Mitspieler kaut auf einem unsichtbaren Kaugummi herum, nimmt es aus dem Mund, knetet es, formt es dabei zu einem anderen Gegenstand, vielleicht zu einem Ball, den er dann einem Mitspieler zuwirft. Der knetet weiter, aus dem Ball wird beispielsweise ein Vogel, der dem nächsten Mitspieler auf dem Kopf flattert. Weiter geht es, bis schließlich ein essbarer Gegenstand erschaffen, geteilt und verspeist wird. Guten Appetit!

7. Vor dem Spiegel

Jeweils zwei Personen stellen sich gegenüber auf und bewegen sich synchron, sodass man den Eindruck gewinnt, Person A sei das Spiegelbild von Person B. Bewegt euch dazu erst einmal sehr vorsichtig und langsam, sprecht vielleicht eure Choreografie ab und stellt das Ergebnis eurer Proben schließlich der Gruppe vor.



Deutschland sucht den Superfinger!

Wie wär's mit einem „**Aufzeige-Workout**“: Geht dazu auf eure Plätze in der Klasse. Jemand liest vorne die Anweisungen, die von allen befolgt werden. Im Hintergrund könnt ihr Musik spielen, die das Workout unterstützt. Ihr findet solche Titel, wenn ihr im Internet nach rhythmischer Musik zum Sport sucht. Etwa das hier:

<https://www.youtube.com/watch?v=qB5G6NOh-ww>

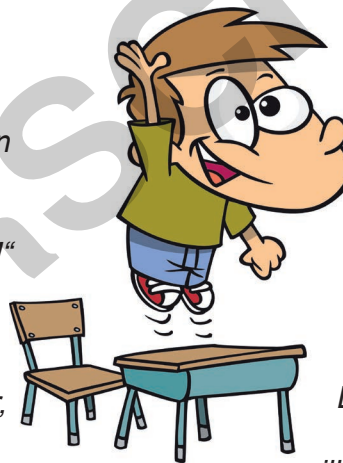
Also, auf die Plätze! Damit der Rhythmus auch beim Vorlesen stimmt, findet ihr hier die Ansagen in gereimter Form:

Herzlich willkommen zu „Deutschland sucht den Superfinger“, heute mit der Mottoshow „Aufzeigen in der Mathestunde!“

*Kinder rechnen, Köpfe rauchen,
Lehrer will bald Finger sehn,
die sich jetzt nach oben recken
und sich bis zur Decke strecken.*

*Kinder fangen an zu schwitzen,
leise hört man alle schnipsen,
lauter wird das Schnipskonzert,
bis der Lehrer dann erklärt:
„Für mich sind die wahren Helden
Kinder, die gerade sitzen,
dabei ihre Ohren spitzen
und sich ganz behutsam melden!“*

*Weiter geht's mit eleganten
und vor allem mit charmanten
Wedelhändchen, ist nicht schwer,
Wedelhändchen hin und her,
hin und her und her und hin,
weil ich klug und artig bin!*



*Auf einmal aber wird gedrängt,
wild gefuchelt und gequengelt,
es beginnt ein Mordsgewühle,
man erobert Tische, Stühle ...*

*Plötzlich fängt man an zu gähnen
nach der Pause sich zu sehnen.
Niemand ist mehr fit und frisch,
Köpfe kippen auf den Tisch,
mühsam wird der Arm gehoben,
Finger, in die Luft geschoben,
winkt erschöpft und ungeniert,
als wenn das Kind kapituliert.*

*Doch seht, der Lehrer hinterm Pult
zeigt Verständnis und Geduld,
will nicht schimpfen, will nicht strafen,
längst schon ist er eingeschlafen ...*

Noch mehr Spieltipps

Macht beim Vorlesen Pausen zwischen den Strophen, lest sie vielleicht mehrmals, damit das Aufzeigen ausgiebig dargestellt werden kann. Übrigens eignet sich dieses Spiel sehr gut für eine Präsentation vor Publikum. Einzeldarsteller können dazu auch diese Aufzeiger vorstellen:

- den **Wurmfinger**, der sich kringelnd bewegt, als führe er ein Eigenleben.
- den „**Bloß nicht drannehmen, hab eigentlich keine Ahnung**“-Finger.
- den **Flirtfinger**, dessen Besitzer sich nur meldet, um Emily oder Tom zu beeindrucken.
- den **Panikfinger** mit der **Alarm-Optik**: „Nimm mich dran, sonst wirst du es bereuen!“
- den **Wichtigtuer**, dessen Besitzer ein Geheimnis kennt.
- den **zaghaften Fingerzweig**, der sich nur bis zu Tischhöhe erhebt.



Gebärdensprachdolmetscher

Ihr Beruf ist vielfältig und hilft vielen Menschen. Er verlangt eine gute Ausbildung und fordert eine Menge Können. Wir erleben die Gebärdensprachdolmetscher oft im Fernsehen, wenn sie bei Veranstaltungen oder in Nachrichtensendungen die Aussagen mithilfe von Gebärdensprache für gehörlose oder gehörgeschädigte Menschen verständlich machen.

Allen, die mehr zu diesem Thema erfahren möchte, sei der wunderbare Spielfilm ‚*Jenseits der Stille*‘ (D. 1996, Regie: Caroline Link) empfohlen, der auf empfindsame Weise Einblicke in den Alltag eines gehörlosen Kindes und seiner Familie vermittelt.

Beim folgenden Spiel machen wir uns keineswegs über Gebärdensprachdolmetscher lustig. Wir spielen nur mit ähnlichen Ausdrucksweisen, ‚erfinden‘ komische Gebärden und übertreiben heftig, wenn wir diese oder eigene Texte ‚übersetzen‘.

Bildet Paare, die aus einem Sprecher und einem Dolmetscher bestehen. Die TV-Ansagen werden laut und deutlich vorgelesen und können gern verlängert und um eigene Ansagen, Berichte und Erzählungen ergänzt werden. Der Dolmetscher ‚übersetzt‘ dabei alles fürs Publikum:

Kinderprogramm

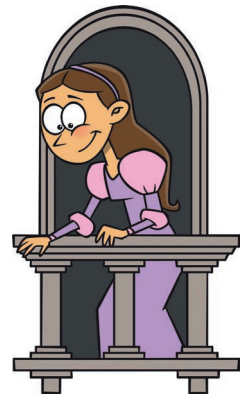
Hallo, liebe Kinder! Heute seht ihr den zweiten Teil des Gruselfilms „Das Biest unter dem Bett.“ Im ersten Teil habt ihr erlebt, wie der kleine Benjamin mitten in der Nacht plötzlich aufschreckt, weil er merkwürdige Geräusche und Bewegungen unter seinem Bett bemerkt. Er steht auf, schleicht durchs Zimmer und sieht ganz vorsichtig nach. Der gewaltige Körper eines Ungeheuers, das unter seinem Bett kauert, jagt ihm einen fürchterlichen Schrecken ein. Doch Benjamin überlegt, nimmt dann allen Mut zusammen und fordert das Biest zu einem Zweikampf heraus. Er bewaffnet sich in der Küche mit einem Messer und ... Was dann geschieht, zeigt euch unsere heutige Folge. Wir wünschen euch eine spannende halbe Stunde!

Sportstudio

Meine Damen und Herren, heute berichten wir zunächst vom Rudern der Herren im Vierer mit Steuermann, anschließend vom Turmspringen der Damen. Danach sehen Sie einen Bericht vom Gewichtheben, wo sich gestern Nachmittag ein Unfall ereignete, als dem sowjetischen Athleten Juri Kurasow beim Stemmen eine Hantel auf den Fuß fiel. Kurasow klagte über stechende Schmerzen bis hoch in Po und Hüfte. Der Athlet wurde mit Blaulicht ins Krankenhaus gefahren, wo man beim **Röntgen einen komplizierten Bruch** in Kurasows Sprunggelenk feststellte, den Athleten daraufhin sofort operierte und ihn anschließend bis zum Knie eingipste.



5 Starke Stücke



Pauline

(*schwärmt*) Von abenteuerlichen Reisen ins Märchenland?

Ayla

Von romantischen Liebesgeschichten im Park?

Anton

(*schwärmt und spielt*) Von Banküberfällen mit Schießereien auf der Bühne? -
Ah, (*sinkt zu Boden*) mich hat's erwischt!

Mia

(*liest*) Ich muss euch enttäuschen, Leute ... In diesem Stück geht es um ... geht es um ...

Alle

Sagt es endlich!

Mia

Es geht um das aufregende Leben ...

Alle

(*froh*) Ja!

Mia

... der Frösche und Kröten am Teich.

Alle

Frösche und Kröten am Teich?

Mehmet

(*hat sich auch ein Blatt genommen, liest*) Hört zu, Leute, hier steht: Frösche und Kröten nutzen ihren Teich am liebsten zur Fortpflanzung ...

Anton

Auf der Bühne?

Emily

(*liest*) Während der Paarungszeit hält sich das Männchen der Erdkröte mit kräftigen Oberarmen auf dem Rücken des Weibchens fest und lässt sich „huckepack“ zum Laichgewässer tragen ...

Sophie

Ohne mich!

Peggy

Ohne mich!

Ben

Ich find's genial!

Pauline

Das ist ja ein Kind für solche Sachen allerdings ziemlich ...



netzwerk
lernen

5 Starke Stücke



Mia

Die Froschdame legt ihren Laich im Wasser ab. Darin entwickeln sich die Larven, die durch Kiemen atmen. Nach wenigen Tagen erkennt man die Form der winzigen Kaulquappen.

Alle

Winzige Kaulquappen?

Finn

Merkwürdiges Theaterstück ...

Sophie

Ich will eine Prinzessin spielen und keine winzige Kaulquappe!

Pauline

Und ich bin die Königin, aber doch keine fette Kröte!

Ben

Quak quak!

Mia

Die Kaulquappen besitzen zu Beginn ihres Lebens Kiemen und kleine Ruderschwänze ...

Alle

Ohne uns!

Pauline

Soll sich Frau Kammer doch selbst als Kaulquappe verkleiden ...

Ayla

... und Hausmeister Bredebusch lässt sich mit seinen kräftigen Oberarmen als männliche Erdkröte huckepack tragen ...

Mia

Hier steht noch etwas ... (*liest*) In jedem Teich spielt der Schlamm eine wichtige Rolle.

Alle

Der Schlamm?

Anton

Wie spielt man denn Schlamm?

Sophie

Meckert nicht dauernd, Leute! Wir verwandelt die Bühne in einen riesigen Teich ...

Ben

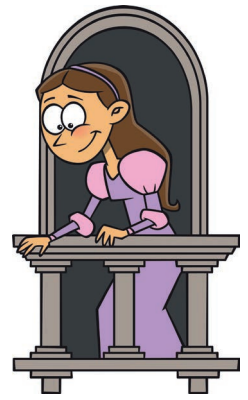
Ich könnte unseren Swimmingpool von zu Hause mitbringen ...

Peggy

Ich habe einen Schnorchel und bleibe während der gesamten Aufführung unter Wasser ...



5 Starke Stücke



Herr Backenbreder

(*zunächst sehr ernst*) Was meinen Sie, Herr Mahnke?

Alle Kinder

(*halten ihre Kuscheltiere hoch*)

Die hier!

Herr Backenbreder

Nun ja, das ist für mich als Schulleiter nicht so einfach, Herr Mahnke ...

Herr Mahnke

Nicht so einfach?

Herr Backenbreder

Ich müsste mich erst bei Frau Pietsch erkundigen ...

Herr Mahnke

Ihre neue Sekretärin?

Herr Backenbreder

(*plötzlich vergnügt*) Mein neues Kuschelhäschen!

Herr Mahnke

(*sinkt auf seinen Stuhl*) Nein!

Herr Backenbreder

(*holt das Plüschtier hervor*) Mucki, Mucki ... Magst du ein Möhrchen?

- Na, Kinder, wie findet ihr Frau Plietsch?

Alle

Süüüß!

ENDE





Es gibt ...

Theatergruppen, die ständig auf Reisen sind. So ein **Tournee-Theater** kann auch bei euch im Schulgebäude stattfinden, denn sicher kennt ihr viele interessante Spielorte: Vor dem Mitteilungsbrett jubeln Kinder über eine Freistunde, am Kiosk spendiert der frisch verheiratete Herr Franke für alle eine „Gemischte Tüte“, hinterm Aquarium verstecken sich Benni und Klara auf der Flucht vor der Pausenaufsicht und in der Aula findet Lennard ein Handy.

Die Spielidee

Kleine Gruppen - 3-6 Mitwirkende - wählen in Absprache mit Lehrerin oder Lehrer einen solchen Spielort im und am Schulgebäude, denken sich dort eine Szene aus, notieren ein paar Stichwörter dazu, proben und laden schließlich die gesamte Gruppe dorthin zur kleinen Aufführung ein.

Die Requisiten

Es wird euch leichter fallen, eine Spielszene zu entwickeln, wenn ihr euch an Vorgaben haltet. Dazu gehören etwa Gegenstände oder auch Aussagen, die in eurer Szene eine Rolle spielen sollten. Hier findet ihr Beispiele. Wählt **einen Satz** aus der linken Spalte **und einen oder zwei Gegenstände** aus der rechten Spalte aus.

Viel Spaß bei diesem Spiel!

Warum hast du das getan?	Ein Brief
Wir haben eine halbe Stunde Vorsprung.	Ein Hundehalsband
Herr von Ribbeck auf Ribbeck im Havelland ...	Ein Portemonnaie
Ich denke den ganzen Morgen an dich.	Ein Papierflieger, auf dem „Hilfe“ steht.
Dub dubidubi dubdu ...	Ein Foto, das eine alte Frau zeigt.
Los, wir gehen jetzt ...	Ein Zettel, auf dem steht: Süße Kätzchen abzugeben!

