Theaterpädagogische Vor- und Nachbereitung zum Stück „Immer wenn es schneit“

Eine Produktion des Figurentheater Lupine

Liebe Lehrpersonen

Schön, dass Sie mit ihrer Klasse das Stück «Immer wenn es schneit» besuchen.
Ein Figurentheater über das Erinnern, das Vergessen und die Vergänglichkeit.
Uns geht es in der theaterpädagogischen Vorbereitung auf den Theaterbesuch nicht darum, den Schüler*innen das Theaterstück zu «erklären» oder im Nachhinein etwas «abzufragen». Wir wünschen uns, dass die Vorbereitung die Neugier auf den Theaterbesuch weckt und die Sinne schärft und die Nachbereitung das Gesehene erfahrbar macht.
Für viele Kinder ist der Theaterbesuch in der Klasse oft die erste Begegnung mit dem Ort des Theaters. Ein Ort der Fantasie, des Nachdenkens, Umdeuten, Entdeckens. Hier entstehen neue Welten und möglicherweise eine neue Sichtweise auf die eigene Welt. Auf diesem Weg kann die Lehrperson die Schüler*innen begleiten, sie auf den Besuch vorbereiten und den Theaterbesuch nachklingen lassen.
Mit den zusammengestellten Gesprächsideen und konkreten Spiel- und Gestaltungsvorschlägen wünschen wir Ihnen auf der Entdeckungsreise durch die Theaterwelt viele spannende Erlebnisse.

Auf bald im Theater!

Kathrin Leuenberger und Kathrin Brülhart Corbat

Die Geschichte

Ein Knopf, der nirgends passt
Ein einzelner Gummistiefel
Ein handgeschriebenes Lieblingsrezept

…und schon sind sie wieder da, die Erinnerungen an Irma, die Grossmutter.

Eine Geschichte über Erinnern, Loslassen und den Zauber, der selbst in den kleinsten Dingen wohnt.

Auf der Bühne stehen braune Papiertüten. Sie sind gefüllt mit Dingen aus Grossmutters Wohnung. Dinge, die man eigentlich wegwerfen sollte. Die Enkelin, inzwischen erwachsen, beginnt zu sortieren. Doch mit jedem Gegenstand rutscht sie weiter zurück in die Vergangenheit. Sie erinnert sich.

Da sind die wilden Schlittenfahrten auf dem Rücken der Grossmutter.
Nächtliche Abenteuer mit der Ziege.
Der Duft von frisch gebackenen Güetzli in Grossmutters Küche.

Und immer wieder die Liebesgeschichte der Grosseltern, die sie als Kind nie oft genug hören konnte. Unglaubliche Geschichten – und doch genau die, an die sich die Enkelin am besten erinnert.

Die Erinnerungen sind stärker als das Aufräumen. Die Enkelin vergisst Zeit und Raum. Sie ist wieder Kind und plötzlich steht die Grossmutter da. Ganz nah.

Gemeinsam mit der Grossmutter reist sie im selbstgebastelten Zipp-Zapp-Wunsch-Mobil durch Fantasiewelten. Sie sprechen über das Leben im Bergdorf mit den Ziegen. Über den vielen Schnee. Über das jährliche Papierschiffchenrennen am Bach, bei dem die Grossmutter ihrem Schiffchen bis ans Meer hinterherlief. Die Grossmutter erzählt von Weihnachten ohne Baum und ohne Geschenke. Über Versteckspiele bis zum Umfallen. Über die Motorradfahrt nach Venedig und das Strandkostüm im Zebralook.

Die Erzählungen lassen beide die Geschichten noch einmal erleben, als wären sie eben erst geschehen.

Das Kind und die Grossmutter haben verschiedene Vorstellungen davon, wie es nach dem Sterben weitergeht. Das Kind sieht die Grossmutter fliegen, hinter Wolken verschwinden und wieder auftauchen.
Die Grossmutter meint: «Wär weiss was de us mir wird? Aber jetzt bin i ja no da.»
In einem sind sie sich einig: Solange man sich erinnert, bleibt man verbunden.

Die Grossmutter beginnt gegen Ende des Stückes zu vergessen. Sie wird leichter, durchsichtiger und plötzlich hebt sie ab. Eine Wolke trägt sie davon. Man sieht sie immer weniger. Es schneit. Zurück bleibt die Erinnerung, in der die Enkelin spürt - Die Grossmutter ist noch da. Lebendig, mutig, voller Leben.

Formale Informationen zum Theaterstück

- Die Geschichte «Immer wenn es schneit» wird von der Puppenspielerin Kathrin Leuenberger mit Tischfiguren und Objekten erzählt und gespielt.
- Das Bühnenbild besteht aus einem rollbaren Tisch, einem Kleiderständer, verschiedenen Objekten, die am Boden liegen oder aus Papiertüten hervorgucken und Stoff, der im Raum gespannt wird.
- Die Musik wurde von der Cellistin Barbara Gasser für das Theaterstück komponiert und aufgenommen.
- Das Stück dauert 55 Minuten. Es gibt keine Pause.
- Die Sprache ist Schweizerdeutsch.

Die Menschen hinter dem Theaterstück

- Konzept, Spiel, Ausstattung I Kathrin Leuenberger
- Regie I Delia Dahinden
- Textcoach I Bettina Wohlfender
- Musik I Barbara Gasser
- Kostüm I Ursula Leuenberger
- Theaterpädagogik I Kathrin Brülhart Corbat
- Produktionsleitung I Das Theaterbüro I Monika Manger

Ideen zur Vorbereitung

Ich im Publikum

Mit dem Betreten des Theaterraumes übernehmen die Kinder eine bedeutende Rolle, jene der Zuschauer*in. Gespielte Geschichten wollen erzählt, verschenkt werden. Theater spielen und Theater anschauen ist immer ein gegenseitiges „Spiel".

- Wer war schon einmal im Theater? Was hast Du gesehen?
- Was sind Deine Bedenken oder Unsicherheiten?
- Was sind Deine Wünsche? Neben wem ist ein «guter» Publikumsplatz für Dich? (*viele «unruhige» Kinder wissen neben wem es ihnen gelingt, sich zu konzentrieren. Ermöglichen Sie ihnen diesen Sitzplatz in der Vorstellung)*
- Was ist der Unterschied von Kino / TV und Theater?
- Gibt es gewisse Regeln oder Verabredungen, die im Theater gelten? Warum kann ich im Theater nicht essen und trinken und mitten im Stück auf die Toilette gehen?

Präsent sein, ich kann mich konzentrieren und genau beobachten

Klatschkreis *

Alle stehend im Kreis. Eine SP gibt, kombiniert mit einem klaren Blickkontakt, das Klatschen im Kreis herum. Es entwickelt sich ein regelmässiger Rhythmus.
Variante 1: Das Klatschen kann über den Kreis hinweg an einen MSP abgegeben werden, der mit Blickkontakt in Verbindung steht.
Variante 2: Dem Klatschen im Kreis kann gefolgt werden und die innerhalb des Kreises gehende SP stellt sich an den Platz der MSP, die das Klatschen erhalten hat und an einen anderen MSP weitergibt.
Variante 3: Wir geben eine Gestik/Mimik im Kreis weiter, Beispiele: „Au!" und Knie halten / „puh!" und erschrecken / „Jupiee!" in die Luft springen, mehrere Zeichen gleichzeitig rumgeben

I Like ! *

Zu zweit einander gegenüberstehend. In gleichen Rhythmus klatschen sich die SP mit beiden Händen auf die Oberschenkel. Dann zeigen sie unabhängig voneinander mit beiden Daumen in eine Richtung (links, rechts, unten oder oben). Zeigen die Daumen von beiden SP in die gleiche Richtung, werden nach dem nächsten Oberschenkelklatschen die Hände von beiden SP zusammengeklatscht. Mit der Zeit wird das Tempo erhöht. Variante: Zusätzlich können neue Daumenzeichen erfunden werden.

Umgestaltung *
Zu zweit. Die SP betrachten einander gegenseitig ganz genau. Die SPL gibt ein Signal, auf das hin sich eine SP umdreht. Die andere SP verändert drei Dinge an ihrem Äusseren, z. B. Ärmel hochkrempeln, Haare aufstecken, Brille ausziehen. Auf ein zweites Signal der SPL hin dreht sich die andere SP um und versucht herauszufinden, was umgestaltet wurde. Danach werden die Rollen gewechselt. Variante: Fünf SP kommen auf die Bühne, Vier von ihnen legen/ setzen/ stellen sich in eine Position, Freeze. Klasse schaut sich das Arrangement genau an und schliesst die Augen. Die fünfte Person verändert kleine Details (Körperhaltung/ Kleidung/ Mimik) Klasse öffnet Augen und versucht herauszufinden, was verändert wurde.

Imaginationsspiele

Irma (Grossmutter) und Bäseli (Kind) durchleben im Stück mit dem Zipp-Zapp-Wunsch-Mobil eine imaginäre, fantastische Reise. Es lohnt sich, die Kinder auf die Fähigkeit des «Kopfkinos» vorzubereiten, sich etwas vorzustellen, das nicht real anwesend ist (zu imaginieren).

Was wandert da?
Im Kreis werden imaginäre Gegenstände weitergegeben: eine schwere Schachtel, Federn, Eier, Spaghetti, eine heisse Kartoffel, Zeitungen, eine gut riechende Rose... Mit Hilfe ihrer Vorstellungskraft versuchen die Kinder innere Bilder zu machen.

Imaginationsreise
Den Kindern eine Geschichte erzählen und sie auf eine imaginäre Reise mitnehmen. Zum Beispiel: Hinter dem Haus von Lisa fliesst ein kleiner Bach. Lisa hat ein Papierschiffchen gefaltet und lässt es im Bach treiben. SL erzählt oder lässt erzählen: Was passiert? Wo schwimmt das Papierschiffchen durch? Welche Enten / Tiere / Situationen begegnen ihm? Kann es auch fliegen, sich verwandeln? (Kopfkino/eigene Bilder entstehen lassen). Wer möchte, darf die Geschichte auch zeichnen.

Fotos im Kopf
Erzählungen über Erlebtes lösen Bilder in unserem Kopf aus. Das Vorstellungs-vermögen wird aktiviert. Erinnerungen bekommen plötzlich Farbe und Bewegung. Auch Träume sind von dieser Art. Durch das Erzählen oder Zeichnen von solchen Bildern im Kopf, kann den Kindern bewusst gemacht werden, dass die Fantasie ein Werkzeug ist, um an eigene Vorstellungen heranzukommen, sich ein eigenes «inneres» Bild von etwas zu machen.

Themenfeld Erinnerung

«Immer wenn es schneit» ist eine Erzählung über Grosseltern und ihre Geschichten. Über das Erinnern, das Vergessen und die Vergänglichkeit. Es ist sicher interessant dieses Thema in der Vorbereitung aufzunehmen.

- An was erinnerst du dich, als du noch jünger warst?
- Was waren starke Momente in deinem Leben?
- Wie teilst du Erinnerungen?
- Riechen deine Erinnerungen oder klingen sie?
- Haben deine Geschwister oder deine Freund*innen die gleichen Erinnerungen an eine gemeinsam erlebte Situation?
- Was lösen die Erinnerungen für Gefühle und Bilder aus?

Erinnerungs - Blicklauf *
Alle stehend im Kreis. Jeder einzelne SP blickt im Kreis umher und sucht den Blickkontakt zu einer MSP. Wenn sich zwei Blicke treffen, nicken sich die beiden SP zu und wechseln über die Mitte den Platz. Sofort suchen sie einen nächsten Blickkontakt. Alle SP sind dauernd in Bewegung. Variante: **sich in der Mitte zur Frage austauschen** (An was erinnerst du dich, als du noch jünger warst? Riechen deine Erinnerungen? Siehe Fragen oben)

Erinnerungs - Tauschrausch*
Alle SP gehen mit einem ausgewählten „Erinnerungs-Objekt“ durch den Raum. Treffen sie auf einen anderen MSP, erzählen sie sich gegenseitig die Erinnerungsgeschichte und tauschen dann die Objekte. Die anerzählte Geschichte geht mit dem Objekt und der neuen Besitzer*in mit. Bei einem weiteren Treffen mit einer anderen SP wird nun diese neue Geschichte zu diesem Objekt erzählt. Diese darf durchaus etwas „übertrieben ausgestaltet“ weitererzählt werden. Nach ca. vier bis fünf Tauschsituationen werden die Objekte der ersten Besitzer*in übergeben. Mal hören, wie sich die Erinnerungsgeschichte verändert hat.

Ideen zur Nachbereitung

Gedankenaustausch zum Theaterbesuch

- Dein erster Eindruck nach dem Stück?
- An welche Momente erinnerst du dich gerne?
- Was gab es alles auf der Bühne? An welche Bühnenbild-Details erinnerst du dich?
- Gibt es Szenen oder Momente, die du nicht verstanden hast?
- Was hat dich am meisten beeindruckt?
- Gab es Szenen, die dir bekannt vorkamen? Die du aus eigener Erfahrung kennst?
- Hat dich die Geschichte an Menschen in deinem Alltag erinnert?
- Was denkst du über die Grossmutter? Wie ist sie in deiner Erinnerung geblieben? Hat sie sich im Verlauf der Geschichte verändert?
- Was denkst du über das Kind Bäseli? Wie ist sie in deiner Erinnerung geblieben?
- Welchen Theatermoment, welche Figur würdest du gerne spielen? Warum?
- Kannst du die Geschichte nacherzählen?

Durch die erlebte Geschichte ins Spiel kommen

Atomspiel *
Die SP gehen durch den Raum. Auf einen Signalton bleiben alle eingefroren stehen. Der SL nennt eine Zahl. Sofort bilden die SP entsprechend grosse Gruppen. In der Folge nennt der SL einen Auftrag. Von einfachen Dreiecken, Vierecken, Kreisen, bis hin zu komplexeren Gegenständen oder Figuren aus dem Stück. Zum Beispiel: Aprilia, die Ziege, die Glocke der Geiss, das Zipp-Zapp-Wunschmobil, die Gummistiefel der Grossmutter etc. Die Gruppen versuchen, mit der Anzahl Mitglieder, welche sich in jedem Durchgang ändert, diese auf irgendeine Art darzustellen. Innerhalb von 10 Sekunden und ohne abzusprechen.

Verformen*
Zwei SP stehen sich gegenüber. Das eine Kind verformt das andere Kind, als wäre es ein Stück Ton. Die SL gibt Figuren aus dem Stück vor - z. B. Grossmutter Irma, Kind Bäseli, Geiss Aprilia, Grossvater Oskar. Durch Zeichen werden alle Figuren lebendig und frieren wieder ein.
Variante: Danach Schlangenlauf spielen (siehe nachfolgendes Spiel)

Schlangenlauf*
Zu fünft gehend, hintereinander. Der vorderste SP läuft in einer bestimmten Gangart zum Beispiel als Bäseli durch den Raum. Die anderen folgen ihm auf die gleiche Art und Weise. Auf ein Zeichen der SPL wechselt der vorderste SP an das Ende der Schlange und eine neue SP führt. Die Wechsel der Fortbewegung sind fliessend.
Variante 1: Bewegungen zu Figuren suchen als Grossmutter (als sie jung war / jetzt als alte Frau), Bäseli, Ziege Aprilia etc..
Variante 2: Geräusche und Begegnungen dazu nehmen.

Inselspiel*
Der Raum ist durch ein Kreuz in vier Inseln geteilt, markiert durch ein Klebeband. Jeder der vier Inseln wird ein Begriff zugeteilt, z. B. Langsamkeit, Übermut, Stress, Stolz, Angst, Langeweile usw. Die SP ziehen vor dem Besuch einer Insel eine Karte. Darauf sind Handlungen notiert, z. B. aufräumen, fischen, kochen, warten, schlafen, backen (Handlungen aus “Immer wenn es schneit” suchen) Alle SP wählen individuell eine Insel, auf der sie diese Handlung in der Art der Insel ausführen möchten, z. B. langsam aufräumen / schnell backen. Auf ein Signal („Switch“) der SL wechseln die SP die Insel.
Variante 1: Die Karten werden bei jedem Wechsel ausgetauscht.
Variante 2: Bevor die SP die Insel wechseln, stoppen alle ihre Handlungen mit einem «Freeze» (einfrieren). Ist von aussen erkennbar, um welche Gefühlsinsel es sich handelt?
Mit “Freeze” (einfrieren) und “Licht” (Spielstart) wird die Szene durch SL geführt.

Themenfeld Kindheit / Alter

Über Fragen Thema aufgreifen

- Hast du noch Grosseltern?
- Erzählen sie dir von ihrem Leben von früher?
- Wie war das, als die Grosseltern jung waren? Lebten sie gleich wie du oder völlig anders?
- Wie stellst du dir dich als Grossmutter/ -vater vor?
- Wie möchtest du sein, wenn du älter bist?
- Was sind deine Träume und Wünsche für jetzt oder für später?
- Irma, die Grossmutter wird gegen Ende der Geschichte immer langsamer und vergesslicher. Welche alten Menschen kennst Du?

Interview mit deinen Grosseltern oder mit einer alten Nachbar*in
Es wäre schön, wenn die Kinder mit folgenden Fragen (oder eigenen ☺) einen alten Menschen interviewen.

- Erinnerst du dich an einen Streich, den du gemacht hast? Hast du manchmal auch Blödsinn gemacht?
- Welche Spiele hast Du als Kind gespielt?
- Was hast Du gemacht, wenn es Dir langweilig war? War es Dir oft langweilig?
- Warst du früher mal auf einer Reise und hast ein (kleines) Abenteuer erlebt?
- Erzähle mir bitte von einem der schönsten Momente / traurigsten Moment in deinem Leben.
- Was war dein Lieblingsessen als Kind?

Die Antworten aus den Interviews können individuell gesammelt werden. Je nach Alter der Kinder können sie diese zeichnen, schreiben oder Sprachmemos davon machen. Eventuell erhalten die Kinder von den befragten Personen sogar Fotos von früher.

Lebensglück
Aus den schönsten Momenten im Leben, die im Interview gesammelt wurden, bauen die Kinder in Kleingruppen Standbilder (eingefrorener Moment, wie Foto). Zum Standbild wird jeweils erzählt, was der jeweilige Moment des Lebensglücks zeigt.

Erinnerungs-Nester gestalten
Mittels der erlebten Gespräche über fremde und eigene Erinnerungen (siehe auch „Themenfeld Erinnerungen“) werden grosse Nester / Häuser / Bilder der Erinnerungen konstruiert. Grosse Kartonschachteln, Abdeckfolien, Papierbahnen und Stoffe dienen als formale, flächige Ausgangslage. Die Kinder können diese

Materialien verformen, einrichten und schmücken. Ihr eigenes „Erinnerungsnest“ soll ein Ort der Geborgenheit sein. Mit Hilfe von alten Fotos, Zeitschriften, buntem Papier, Farbstiften, Kreide, Klebeband, Scheren, Nadel, Wolle, Faden, etc. werden die Nester bemalt, beklebt, beschrieben, zerschnitten, verformt oder bestickt. Es wird ausprobiert, wie es aussieht, wenn die Erinnerungen keine schönen sind. Wie kann ein solches Nest gebaut werden? Kann es trotzdem gemütlich sein, oder ist es abstossend? So wird gemeinsam die Vielfalt der Erinnerung erforscht. Vergangenes wird individuell verarbeitet. In Form von Bildern, Geräuschen, Gerüchen und Stimmungen werden Erinnerungstafeln oder eben solche Nester gebaut.

Themenfeld Vergänglichkeit / Tod

Das Theaterstück erzählt auf feinfühlige Weise vom Abschiednehmen, Loslassen und sterben. Die Grossmutter beginnt gegen Ende des Stückes zu vergessen. Sie wird leichter, durchsichtiger und plötzlich hebt sie ab. Eine Wolke trägt sie davon. Man sieht sie immer weniger. Es schneit. Zurück bleibt die Erinnerung.

Wir wünschen uns eine Gesellschaft, in der Trauer, Tod und Abschied weder tabuisiert noch verdrängt werden. Dieses Theaterstück bietet die Möglichkeit mit den Kindern darüber in den Austausch zu kommen.
«Trauern muss an Schrecken verlieren.» C.K., Familientrauerbegleiterin

Fragen zum Thema

- Was ist mit Irma, der Grossmutter am Schluss passiert? Wo ist sie für dich jetzt?
- Verschiedene Vorstellungen dazu: Bäseli, das Kind sieht die Grossmutter fliegen, hinter Wolken verschwinden und wieder auftauchen. Irma sieht sich selbst als guten Dünger für Wiesenblumen, auf denen Ziegen grasen. Was denkst du darüber?
- Hast du Menschen oder Tiere gekannt, die gestorben sind?
- Hast du dich auch schon von jemandem trennen müssen? Oder für immer Abschied nehmen müssen?
- Beunruhigt dich das Nachdenken über den Tod? Tauchen Fragen auf, die du gerne beantwortet haben möchtest?
- Was kannst du tun, wenn du jemanden ganz fest vermisst?
- Wer oder was kann dich trösten?
- Kennst du das Gefühl der Angst, der Hilflosigkeit, dass du jemanden, den du sehr gerne hast, durch den Tod verlieren könntest?
- Kennst du Möglichkeiten, mit diesen Gefühlen umzugehen?

Trostspender

Alle Kinder bringen einen „Trostspender“ mit. Mit dem Objekt gehen sie im Raum umher und erzählen den Spielenden, denen sie gerade begegnen, warum dieses Objekt ein „Trostspender“ ist und wie es dazu gekommen ist. Vielleicht erzählen sie auch eine Geschichte, in welcher der Trostspender eine wichtige Rolle spielte.

Erinnerungsraum bespielen

Erinnere dich an eine Situation, die du mit einem Menschen (oder einem Tier), der gestorben ist, erlebt hast. Versuche mit Hilfe des Klebebandes einen Raum zu kleben, einen Ort einzurichten, der dich daran erinnert. An diesem Ort darfst du dich zurückziehen und darüber nachdenken, oder wenn du möchtest, kannst du anderen MSP von dieser Situation (Erinnerung) erzählen.

Vielleicht möchtest du auch, dass andere Spielende dich ersetzen und diese Erinnerung für dich spielen. Du übernimmst dabei die Regieanweisungen.

Post für uns

Uns interessieren natürlich eure Bilder oder Geschichten, die ihr vielleicht im Anschluss an den Theaterbesuch malen oder schreiben durftet. Wir würden uns jedenfalls sehr freuen, von euch -Post zu erhalten!

Kontakt:
Kathrin Leuenberger, Lindenegg 6, 2502 Biel
www.figurentheaterlupine.ch // info@figurentheaterlupine.ch

Lehr-Lernmittel „TheaterLuft“

Alle Spiele, die mit einem Sternchen* gekennzeichnet sind wurden leicht angepasst und stammen aus dem Lehr-Lernmittel „TheaterLuft“ von Ursula Ulrich (PHLU) und Regina Wurster (FHNW), dieses Lehrmittel empfehlen wir wärmstens. Sie können es bei Interesse direkt hier bestellen: Theaterfächer Infos Fächer: 35.- Kistchen: 38.-

Verwendete Abkürzungen:

SP	Spielende Kinder
MSP	Mitspieler*in
SL	Spielleitung