

Dein *Kartenset*

**Zur theaterpädagogischen
Vor- und Nachbereitung**

für Kitas, Schulen und Familien



Dein *Kartenset* hat **fünf verschiedene Kategorien**



Über verschiedene **methodische Ansätze** wird der Theaterbesuch **spielerisch vertieft** und die **Ästhetik** und **Form** der **jeweiligen Inszenierung** vermittelt.

Die Karten können im **Baukastensystem** nach zwei Prinzipien gesammelt und eingesetzt werden: Verschiedenfarbige Kategorien bereiten ein und dieselbe Inszenierung vor oder nach. Oder Karten verschiedener Inszenierungen, aber der gleichen Kategorie werden eingesetzt, um mit bestimmten Spielweisen oder pädagogischen Zugriffen zu arbeiten.

In ganz eigenen **Kombinationen** entstehen so neue Ansätze zur kreativen Weiterarbeit in Kita und Schule.

Die Karten können zur Vertiefung des Theaterbesuchs sowohl in der Vor- als auch in der Nachbereitung genutzt werden, zum Beispiel auch von Pädagog*innen für ihren Unterricht. Ein Set hat bis zu 5 Karten. Alle erhältlichen Karten liegen im Foyer des Puppentheaters aus und sind auf der Webseite verfügbar. **Sammeln** lohnt sich also!

Bei Interesse an einem **kostenfreien Workshop** zur Vor- oder Nachbereitung in Eurer Einrichtung meldet Euch gerne bei der **Theaterpädagogik!**

Die kleine

Hexe

von Otfried Preußler

Impulse zur Figurenart

In unserer Inszenierung **Die kleine Hexe** werden Tischpuppen verwendet, die auf einem beweglichen Bücherregal gespielt werden. So entsteht eine kleine, lebendige Welt, die das Publikum entdecken kann. Die kleine Hexe gehört zu dieser kleinen Welt. Die großen, bösen Hexen erscheinen dagegen nur als Köpfe und Arme – dadurch wirken sie unheimlicher. Es entsteht ein spannender Gegensatz zwischen kleiner und großer Welt.



Grundschulen
Förderschulen
Familien



Impuls zur Vor- und Nachbereitung

Figurenart: Tischpuppe

Wenn Tischpuppen fliegen lernen

Hallo, ich bin die kleine Hexe und ich bin eine Tischpuppe. Meinen Namen habe ich wohl daher, weil ich beim Spielen fast immer auf etwas stehen muss, wie z.B. auf einem Tisch, einem Regal, einer Kiste oder so.

Wenn ich mich bewege, dann geschieht das meistens durch mehrere Puppenspieler*innen, die meine Beine, meine Arme und den Kopf führen.

Dabei verstecken sich die Puppenspieler*innen nicht, sie achten immer darauf, dass ich für das Publikum gut zu sehen bin. Und manchmal muss ich dann Dinge tun, die ich eigentlich nicht kann, nämlich fliegen.

Kannst du deine Puppe oder Figur fliegen lassen, sodass es für die Zuschauer*innen richtig echt aussieht?

Such dir eine Puppe oder Figur, die zwei Arme, zwei Beine oder vier Pfoten hat.

Schritt 1: Probiere, wie sich die Puppe/ Figur bewegen kann, wenn du sie allein bewegst, und sie dabei so lebendig wie möglich auf festem Untergrund läuft.

Schritt 2: Probiere das Gleiche wie in Schritt 1 – diesmal mit der Unterstützung von zwei weiteren Spieler*innen. Wer bewegt was? Schafft ihr es, dass die Puppe/ Figur für die Zuschauer*innen gut sichtbar ist?

Schritt 3: Probiert nun als Puppenspieler*innen-Team unterschiedliche Bewegungsarten aus: rennen, springen, humpeln und schließlich fliegen. Fliegt durch die Luft. Fliegt auf einem Hexenbesen, wie die kleine Hexe in unserem Theaterstück.



Die kleine

Hexe



Grundschulen
Förderschulen
Familien

von Otfried Preußler

Impulse zum Spielen & Gestalten

Damit die Kleine Hexe auf dem Blocksberg mittanzen kann, soll sie lernen, eine GUTE Hexe zu sein. Sie muss erkennen, dass es gar nicht so einfach ist, festzulegen, was gut ist und was böse. Was ist eigentlich gut und was böse und gibt es dazwischen nicht auch ganz viel anderes?



Impuls zur Vor- und Nachbereitung

Die Zauberwelten-Macherei

Wir erschaffen eine eigene Zauberwelt mittels Mapping-Methode

„Mapping“ bedeutet abbilden oder kartieren – und das bedeutet wiederum einen Raum, ein Gebiet oder Gegenstände durch Betrachtungen oder Begehungen zu erfassen und in eine Karte einzutragen.

Mapping wird auch als Methode im Theater benutzt, um Zusammenhänge zwischen Orten, Zeiten, Personen, Umständen, Ereignissen auf der Bühne darzustellen.

Und wir benutzen dieses Mapping heute, um deine eigene Zauberwelt zu erschaffen.
So geht's:

Schritt 1: Nimm ein weißes Blatt Papier und zeichne alles ein, was es in deiner Zauberwelt gibt.

- Landschaften: Berge, Flüsse, Seen, Hügel, Wiesen ...
- Orte: Städte, Dörfer, Siedlungen, Schlösser, Parks, Labyrinth ...
- Lebewesen: Riesen, Zwerge, Drachen, Pferde, Schlangen ...

Wo wohnst du in dieser Zauberwelt und was sind deine Aufgaben?

Schritt 2: Such dir einen Raum (dein Zimmer, Klassenraum, Garten, Schulhof). Besorg dir selbstklebende Zettel oder Kreppband. Beschrifte die Zettel/das Kreppband mit Orten/Dingen aus **Schritt 1** und klebe sie an die Stelle im Raum/Gelände, an der sie sich befinden sollen.



Schritt 3: Da du nun genau weißt, wo sich in deiner Zauberwelt alles befindet, kannst du selbst in die Zauberwelt eintauchen und sie durch dein Spiel lebendig werden lassen. Wo ist das Portal zu deiner Zauberwelt? Ist der Schrank immer noch ein Schrank? Haben die Gegenstände plötzlich magische Kräfte oder sind neue Lebewesen?

Viel Spaß beim Bauen magischer Welten – allein, zu zweit, als kleine Gruppe oder mit der ganzen Klasse.

Die kleine

Hexe

von Otfried Preußler

Impulsfragen zum Weiterdenken

Die kleine Hexe wird Meisterin im Zaubern, indem sie anderen hilft. Dabei gewinnt sie neue Erkenntnisse darüber, was eine gute Hexe ausmacht und wer – außer ihr selbst – sich daran noch erfreuen kann.



Grundschulen
Förderschulen
Familien



Impuls zur Vor- und Nachbereitung

Fragen fragen und noch mehr fragen

- Was ist eine Hexe?
- Wer hat schon einmal eine Hexe gesehen?
- Was weißt du über Hexen und woher?
- Ist eine Hexe eigentlich weiblich, männlich oder divers?
- Was unterscheidet eine Hexe von einem Menschen?
- Wo würdest du das geheime Zauberbuch der Hexen aufbewahren und wie würdest du es schützen?
- Welche Regeln gibt es für das Zaubern oder Hexen?
- Sind Hexen gut oder böse oder beides?
- Kann eine Hexe alles zaubern?
- Sind Hexen unverwundbar und sterben nie?
- Können Menschen auch Hexen sein oder werden?
- Hast du schon mal etwas Unerlaubtes gemacht, weil du zu neugierig warst?

Der Verwandlungszauber (Foto)

Schaut euch gemeinsam das Foto an.
Was denkt ihr, wer oder was wurde hier verwandelt
und warum? Denkt euch zusammen eure eigene
Verwandlungszauber-Geschichte aus.



Die kleine

Hexe

von Otfried Preußler

Impulse zum Thema im Stück

Die kleine Hexe will unbedingt zu den Großen gehören. Dann muss sie feststellen: Die Regeln, die die mächtigen alten Hexen gemacht haben, passen nicht zu ihr. Gemeinsam mit dem gewitzten Raben Abraxas findet sie ihren Weg raus aus der Welt der strengen Normen.



Grundschulen
Förderschulen
Familien



Impuls zur Vor- und Nachbereitung

Das Thema:

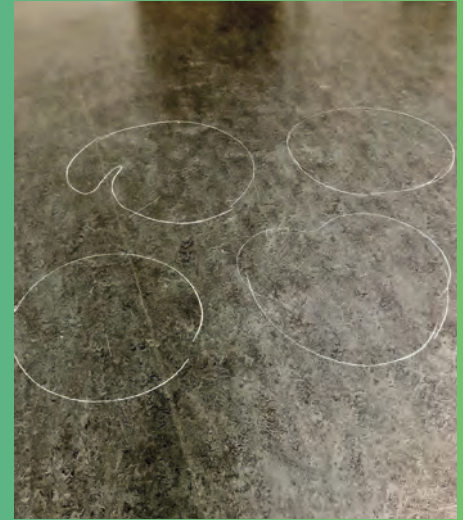
So sind die Regeln! Oder so?

Der Hexenkodex

Meine Welt, deine Welt, unsere Welt

Schritt 1: Geht durch den Raum. Achtet darauf, dass ihr beim Gehen niemanden berührt. Ab jetzt dürft ihr auch nicht mehr reden. Die spielleitende Person klatscht irgendwann in die Hände, dann müsst ihr sofort stehenbleiben (mehrmals wiederholen).

Nun bekommt ihr ein Stück Kreide und kreist euch damit ein, sodass viele kleine Inseln entstehen (geht genauso gut mit Zeitungspapier).



Schritt 2: Jeder von euch hat nun die Aufgabe, sich 4 bis 7 Regeln zu überlegen, welche auf seiner Insel gelten. Dann könnt ihr nacheinander einige der Regeln im Raum laut verkünden.

Schritt 3: Mittels Loses (oder anderen kreativen Verfahren) werden Paare gebildet. Ihr lebt ab jetzt gemeinsam auf einer Insel. Versucht nun gemeinsam 4 bis 7 Regeln zu finden, welche nun auf eurer Insel gelten. Und was passiert eigentlich, wenn jemand dagegen verstößt?

Schritt 4: Findet euch jeweils zu viert, zu acht – je nach Gruppengröße – und schließlich so zusammen, dass zwei gleichgroße Gruppen übrig sind, und versucht immer wieder eure 4 bis 7 wichtigsten Regeln zu finden.

Schritt 5: Jetzt versucht sich die ganze Gruppe gemeinsam auf 4 bis 7 Regeln zu einigen.

Die Global-Mind-Methode hat es ganz schön in sich und kann mitunter sehr anstrengend sein. Dafür ist sie äußerst effektiv und fördert die gemeinsame Kommunikation, Kooperation, die eigene Selbstbehauptung, das Werteempfinden und die Weltanschauung.

Die kleine

Hexe

von Otfried Preußler

Impulse zur Bühne

In dieser Inszenierung wird viel gezaubert: Dinge verschwinden, tauchen wieder auf und manchmal passieren waschechte Wunder. Dafür haben die drei Puppenspieler*innen lange geprobt. Eine Person hat dabei eine ganz besondere Rolle gespielt und den Spieler*innen geholfen, die Zauberei auf die Bühne zu bringen – wer das war, muss allerdings ein Geheimnis bleiben. Simalabim.



Grundschulen
Förderschulen
Familien



Impuls zur Vor- und Nachbereitung

Das Material

Das Buch oder viele alte Bücher

Gestalte dein eigenes Hexenbuch aus alten Büchern oder Zeitschriften

Besorge dir alte Bücher, die vielleicht auf dem Dachboden verstauben, auf der Straße in „Verschenke-Boxen“ liegen oder sich in kostenlosen Bücherregalen in deiner Stadt langweilen.

Das Hexenbuch – Der Buchumschlag

Mit bunten Papieren, Seiten/Bildern aus Zeitschriften, eigenen Zeichnungen kannst du dem Buch ein neues Gesicht schenken. Benutze dazu auch Tapetenkleister, Schere, Stifte, Deko-Steine, Naturmaterialien.

Das Hexenbuch – Die Zaubersprüche

Was wäre ein Hexenbuch ohne Zaubersprüche? Deine Fantasie ist gefragt: Was möchtest du zaubern und wie heißt der passende Spruch dazu? Denk es dir aus, schreib es auf ein schönes Papier und klebe es in das alte Buch. Noch ein weiterer Zauberspruch und vielleicht auch einer für gefährliche Sachen? So füllst du das Buch Seite um Seite mit deiner eigenen Magie.

Das Hexenbuch – Die Geheimschrift

Vielleicht sind einige Zauberformeln so wichtig und be-

sonders, dass sie unbedingt geheim bleiben sollen.

Dann benutze einfach eine geheime Sprache:

Der Trenn-Code:

Nimm deine Zauberformel und verschiebe immer den letzten Buchstaben eines Wortes an den Anfang des nächsten Wortes. Dadurch wird das Wortbild im ersten Blick entfremdet.

Das verdrehte Alphabet: Für diesen Code wird das Alphabet in umgekehrter Reihenfolge genutzt. A=Z, B=Y, C=X und so weiter. In der Mitte trifft man sich bei M=N.

Das Hexenbuch – Das Geheimversteck

Du kannst sogar in deinem Zauberbuch oder mit einem weiteren Buch, das du verwandelst, ein Geheimversteck einbauen. Dazu gibt es verschiedene Anleitungen bei Youtube, die hier auf der Karte keinen Platz hätten. Folge einfach diesem QR-Code, er führt dich zu einer Anleitung und Möglichkeit.

