



Ein Projekt von ZWÄRGFÄLL ab 8 Jahren

BEGLEITMATERIAL ZUR INSZENIERUNG

GMÖFFEL der unsichtbare Freund

Ein Projekt von ZWÄRGFÄLL ab 8 Jahren

Es spielt:

Gmöffel	Philippe Graff
Sophie	Danijela Milijic
Grosi	Cornelia Lüthi

Regie	Christin Glauser
Stücktext	Christin Glauser & Philippe Graff

Dramaturgische Beratung	Petra Fischer , jetzt&co Theaterproduktionen
Raum / Figuren	Valentin Fischer
Musikalische Leitung	Tom Tafel
Theaterpädagogik	Nina Knecht & Tanja Stauffer

Produktionsleitung	Zwärgfäll, Christin Glauser und jetzt&co
Produktionsleistungsassistentz	Silvia Bär
Grafik	Philippe Graff
Begleitmaterial	Tanja Stauffer

In Zusammenarbeit mit dem **Theater Stadelhofen**, Zürich
und **jetzt&co Theaterproduktionen**, Zürich

Uraufführung	3.März 2010 14.30h im Theater Stadelhofen, Zürich
Weitere Vorstellungen 2010	Theater Stadelhofen, Zürich: 4. und 5.März jeweils 10.00h / 6.März 14.30h / 7.März 11.00h / 10. März 14.30h Theater PurPur, Zürich: 25. und 26.Nov. und 3.Dez 2011 jeweils 10h 26.Nov. und 3.Dez 18.30 h / So 12.Dez 15 h

Vorstellungen 2011	TheaterFalle Basel: 28.Feb. 17h / 1. und 2.März jeweils 10.30h Alte Dorfturnhalle, Pratteln: 3.März 10h und 14h Theater Stadelhofen, Zürich: 19.Juni 11h / 21.Juni 10h Vorstadttheater Basel: 29.Sept. und 30.Sept. jeweils 10.30h / 2.Okt.11h
--------------------	---

Vorstellungen 2012	Theaterhaus Thurgau, Weinfelden: 4.März 17.15 h / 5.März 10.15h und 14.15 / 6.März 10.15h und 14.15
--------------------	--

Dauer	ca.50 Minuten. Ohne Pause
-------	---------------------------

Weitere Informationen auf www.zwärgfäll.ch

INHALT

1. Hintergrundwissen für Lehrpersonen	4
Einleitende Gedanken	
Unsichtbare Gefährten	5
2. Nachbereitung	6
Fragen zum Stück	
Fragen zur Umsetzung	
3. Kreative Schreibaufgaben	7
Szenen / Geschichten schreiben	
Steckbrief: Mein unsichtbarer Gefährte	
4. Theater – Spiele(n)	8
Oh ja -Spiel *	
Sophie sagt * („Anna sagt Spiel“)	
Gmöffel Abenteuer Training (Magischer Kreis) *	
Figuren Kreis *	9
Abenteuer Reisen ***	
Fantasiefiguren- Wer den Hut hat ist Sophie, die Chefin *	10
Unsichtbar * bis ***	
Alltagsgegenstände zu Figuren erwecken / Figurenspiel ***	11
- * einfach / ** anspruchsvoller	
5. Gestalterische Ideen	12
Abenteuer - Welten bauen	
Instrumente aus Alltagsgegenständen bauen	

Hintergrundwissen für Lehrpersonen

Einleitende Gedanken

Kinder besitzen die Fähigkeit, ihre Umgebung anders wahrzunehmen als Erwachsene. Sie erwecken Puppen oder Teddybären, aber auch Alltagsgegenstände wie Pinsel oder Zahnpastatuben zum Leben. Sie begegnen verschiedensten Wesen wie Zwergen, Gnomen oder Elfen. Und manchmal haben sie auch unsichtbare Gefährten. Freunde, die ausser ihnen niemand sehen kann. Dies können kleine Wesen sein, die in der Hosentasche wohnen, ganz grosse, starke oder fliegende, die überall hin mitkommen, aber auch Tiere oder Helden wie Spiderman und Batman. Mit dem Älterwerden schliesst sich die Türe zu dieser Phantasiewelt langsam. Die Fähigkeit, seiner Phantasie so viel Raum zu geben, nimmt ab und irgendwann realisiert man, dass aus der Bettdecke keine Höhlenlandschaft mehr wird und keine Fee mehr hinter dem Baum hervorschaut, so sehr man sich auch anstrengt.

In unserer Gesellschaft ist nicht viel Platz für Reisen in die eigenen Phantasiewelten. Es benötigt viel Zeit, die meistens nicht vorhanden ist, außerdem ist es ökonomisch schlecht, da niemand etwas daran verdienen kann. Die gesamte Unterhaltungsindustrie, - vom Spielzeughersteller bis zum DVD Produzenten- hält unzählige Produkte für uns bereit und will, dass wir uns damit vergnügen und es uns nie langweilig ist. Durch die permanente Unterhaltung und Ablenkung werden Freiräume, in denen die Phantasie sich ausbreiten kann, immer seltener. Außerdem gehört es in unserer Gesellschaft zu einem erwachsenen Menschen, realistisch zu sein. Deshalb wird von den Kindern, wenn sie älter werden, auch erwartet, dass sie aufhören mit unsichtbaren Gefährten zu spielen oder Gegenstände zu personifizieren. Und je älter sie werden, desto weniger werden Phantasiewelten geduldet, und es wird immer schwieriger für das Kind, beide Welten zu vereinbaren. Die Geschichte von Sophie und dem Gmöffel, ihrem unsichtbaren Freund, ist einerseits eine märchenhafte Reise in die Welt der Phantasie. Andererseits erzählt sie aber genau vom Konflikt, der dann entsteht, wenn sich die Phantasiewelt und die reale Welt nicht mehr vereinbaren lassen. Es geht ums Erwachsen werden. Und es geht um Sophies ganz besondere Freundschaft, die sie aufgibt, um von den Anderen akzeptiert zu werden.

ZWÄRGFÄLL beschäftigt sich mit dem Prozess des Erwachsenwerdens und dem damit zusammenhängenden Verlust der Phantasiewesen und -welten.

ZWÄRGFÄLL möchte dem Phänomen der unsichtbaren Gefährten auf den Grund gehen.

ZWÄRGFÄLL möchte den Kindern Mut machen, dass Reisen in die Phantasiewelten etwas Wichtiges sind und diese, auch wenn man älter wird, ihren Platz im Leben haben dürfen. In der Welt der Phantasie wird alles machbar. Das gibt auch Hoffnung für das „echte Leben“. Die Geschichte kann Kindern einen Impuls geben, sich in schwierigen Situationen auf die eigenen Wünsche zu besinnen.

ZWÄRGFÄLL hat sich vorgenommen, ein rasantes, lustiges und poetisches Stück zum Thema Phantasie und Erwachsen werden zu entwickeln. Ein Stück, das Lust macht wieder öfters „Tag zuträumen“. Und vielleicht begegnet ja nach der Vorstellung der Einen oder dem Anderen ein Gmöffel auf dem Nachhauseweg.

Unsichtbare Gefährten

Das Phänomen der unsichtbaren Gefährten von Kindern ist noch sehr schlecht erforscht. Es gibt dafür auch keine wissenschaftliche Bezeichnung. Imaginäre Gefährten werden in der Psychologie die Begleiter genannt. Lange galten, gemäß den Studien des Schweizer Kinderpsychologen Jean Piaget aus den 60iger Jahren, unsichtbare Freunde als Reflektion unreifen Denkens. Er riet den Eltern und Pädagogen, unbedingt dafür zu sorgen, dass die imaginären Begleiter der Kinder spätestens im Schulalter verschwinden. Piaget meinte, sie träten vor allem bei zurückgebliebenen Kindern und solchen mit sozialen Schwierigkeiten auf. Erst viel später widerlegte Dr. phil Marjorie Taylor, Professorin für Psychologie an der Universität in Oregon, USA, Piagets Aussagen. Ihre Studien seit den späten neunziger Jahren bis heute belegen, dass bis zu zwei Drittel aller Kinder einen oder mehrere imaginäre Gefährten haben. Und, dass dieses Phänomen sich nicht negativ, sondern im Gegenteil positiv auf die Entwicklung eines Kindes auswirkt. Kinder mit unsichtbaren Freunden, so Taylor, können sich besser auf Sachen einlassen und sich besser in andere Menschen einfühlen. Außerdem besitzen sie ein besseres mündliches Ausdrucksvermögen. Und sie sind, entgegen dem was man wohl im ersten Moment vermutet, sozialer und weniger schüchtern.

Bestimmte Gruppierungen von Kindern, die sich auf solche Freundschaften einlassen, sind nicht auszumachen. Manchmal springen unsichtbare Freunde aber in eine Lücke und erfüllen einen ganz bestimmten Zweck, das heißt, sie ersetzen etwas, was das Kind in der realen Welt gerade nicht finden kann. Oder sie tauchen bei einer Umstellung im Leben des Kindes auf. Sei das der Umzug an einen anderen Wohnort, die Scheidung der Eltern, der Eintritt in den Kindergarten oder die Geburt eines Geschwisters. Kinder legen sich ihre Phantasiegefährten nicht zurecht oder konstruieren sie bewusst, sondern sie stoßen unbeabsichtigt auf sie. Oft drücken Kinder ihre eigenen Gefühle aus, indem sie diese den imaginären Gefährten zuschreiben. Oder aber die unsichtbaren Freunde können Sachen, welche die Kinder selber nicht können oder dürfen. So lenkt die Gefühlswelt der Kinder die Handlungen und Ideen der unsichtbaren Gefährten. Taylor beschreibt, dass es auch für Kinder im Schulalter noch völlig normal ist unsichtbare Freunde zu haben. Viele Kinder verabschieden sich dann aber irgendwann von ihnen und sie verschwinden von einem Tag auf den andern. Nicht selten aber verabschieden sich die Kinder auch unter Druck der Mitmenschen von ihren besonderen Gefährten. Denn vor allem Eltern von Kindern im Schulalter haben immer noch oft Angst, der unsichtbare Freund sei ein Zeichen einer psychischen Störung oder ihr Kind sei zurückgeblieben. Die meisten Erwachsenen erinnern sich einfach nicht mehr an die eigenen unsichtbaren Freunde.



Nachbereitung

Folgende Fragen können helfen im Anschluss ans Theaterstück mit der Klasse ins Gespräch zu kommen. Bitte setzen sie die Nachbereitung nicht als Abfragen von Wissen ein. Jeder erlebt das Theaterstück individuell auf seine Weise und es gibt da kein Richtig oder Falsch, was eben das Schöne am Theater ist.

„Fragen zum Stück“ sind mehr ans Thema gebunden. „Fragen zur Umsetzung“, setzen sich mit der Form wie Bühnenbild, Musik, Kostüme und der Spielweise auseinander:

Fragen zum Stück

Allgemein

- Was hat euch am Stück sehr gefallen / nicht gefallen?
- Von was habt ihr den Leuten erzählt, die das Stück nicht gesehen haben.
- Habt ihr Fragen und Unklarheiten zum Stück?

Freundschaft Sophie & Gmöffel:

- Was hat euch an der Freundschaft von Sophie & Gmöffel gefallen?
- Was ist die Schwierigkeit an ihrer Freundschaft?
- Hättet ihr Gmöffel auch gerne als Freund? Ja / nein? Warum?
- Warum fällt es Sophie schwer sich zwischen Gmöffel und der realen Welt zu entscheiden?
- Was würdet ihr Sophie als beste Freundin raten?

Das Verhalten der Anderen:

- Warum hat Manuel so reagiert? Wie hättet ihr reagiert an seiner Stelle?
- Ist Sophie verrückt? Was würdet ihr denken, wenn Sophie in eurer Klasse wäre? Wie würdet ihr sie behandeln?
- Habt ihr die Angst der Grossmutter verstanden? Wie hättet ihr euch in Ihrer Rolle verhalten?

Unsichtbarer Gefährte:

- Wer hatte/ hat selber einen unsichtbaren Gefährten?
- Was habt ihr mit diesem erlebt?
- Was konnte dieser gut oder schlecht?
- Wenn ihr euch jetzt einen solchen unsichtbaren Gefährten aussuchen könntet, wie würde er / sie aussehen? Was könnte sie / er gut?

Fragen zur Umsetzung

Figuren / Spielweise:

- Wie haben sich die SchauspielerInnen in die verschiedenen Figuren verwandelt? Welches waren Ihre Hilfsmittel / Erkennungskostümteile?

Kostüme:

- Haben euch die Kostüme gefallen?
- Haben sie zu den Figuren gepasst?
- Welches Kostüm hättet ihr anders gemacht? Wie?

Bühnenbild:

- Wo hat das Stück gespielt? Hauptspielort?
- Warum die vielen Kartonkisten?
- Hat euch das Bühnenbild für die Vorstellung der verschiedenen Abenteuer Orte gefallen?

Musik / Geräusche:

- Wie würdet ihr die Musik im Stück beschreiben? (Songs / Geräusche)
- Wer hat Musik / Geräusche gemacht?
- Wie hat die Musik im Stück mitgespielt? Wie hat sie das Stück unterstützt?
- Was hat euch daran gefallen / nicht gefallen?

Kreative Schreibaufgabe

Szenen / Geschichten schreiben

Die Aufgabe muss je nach Alter der Kinder angepasst werden. Es können zu den unten stehenden Punkten Geschichten oder Szenen erfunden werden.

Aufgaben:

- Ein weiteres Abenteuer von Sophie & Gmöffel
- Manuel besucht Sophie: Wie hätte die Szene anders verlaufen können, wenn sich eine der Figuren (Grosi / Sophie / Gmöffel oder Manuel) anders verhalten hätte?

Tipps beim Schreiben einer Szene:

- Dialog Schreibweise besprechen
- Handlungen der Schauspieler in Klammern zwischen die Sätze schreiben
- Figuren gut vorstellen: Was mögen sie, was nicht? Wovor haben sie Angst? Was erfreut sie? Etc.
- Stimmung eines Ortes beschreiben
- Zuerst die Szene spielen lassen und diese dann aufschreiben.

Weiterführung:

- Szenen einander vortragen mit verschiedenen SprecherInnen für die einzelnen Rollen
- Szene anspielen / in Kleingruppen vorbereiten



Steckbrief: Mein unsichtbarer Gefährte

Wie wünsche ich mir „meinen“ unsichtbaren Gefährten, wenn ich mir einen aussuchen könnte?

Erstellen eines Steckbriefes. Es ist hilfreich eine Vorlage anzufertigen oder die möglichen Aspekte eines Steckbriefes zu besprechen:

- Name / Alter
- Wie sieht er / sie aus? – Zeichnung oder Collage erstellen
- Hobby
- Lieblingsmusik / Essen etc.
- Sport
- Stärken / Schwächen
- Wo hilft er mir?
- Was erleben wir gemeinsam? Etc.

Theater- Spiele(n)

Hier finden Sie Spiele und Übungen, welche einen Bezug zum Stück aufweisen, und es der Klasse ermöglicht sich spielerisch an das Stück heranzutasten.

Legende zu den Abkürzungen: - SPL = Spielleiter / Lehrperson
- * einfach / ** anspruchsvoller

Oh ja -Spiel *

Sophie & Gmöffel erleben zusammen die wildesten Abenteuer. Gemeinsam springen sie in die Ideen und Bilder des Anderen. Damit das funktioniert, muss man die Vorschläge des Anderen akzeptieren und mitspielen können. Dieses Spiel ist genauso aufgebaut: Die Klasse verteilt sich im Raum. Jemand aus der Gruppe macht einen Vorschlag, wie z.B.: „Wir springen alle in die Luft.“ Die ganze Gruppe muss nun mit Enthusiasmus rufen: „Oh ja!“ und den Vorschlag ausführen, bis jemand eine andere Idee hat. Dann folgt sofort die nächste Aktion.

Dauer: 15 Min
Ort: viel Platz- Turnhalle / im Freien / leeres Klassenzimmer
Ziel: Körper & Stimme aufwärmen / Hemmungen abbauen und Gruppenpower steigern
Wichtig: Tempo aufrechterhalten: Aktion so lange durchführen, bis jemand mit einem neuen Vorschlag kommt. Falls Kinder zögern, bringt der SPL eine neue Idee ein. Es ist wichtig damit das Spiel in Bewegung bleibt.

Sophie sagt * („Anna sagt Spiel“)

Sophie gibt den Ton an. Auch in diesem Spiel. Ein Kind darf Sophie sein. Es leitet die Gruppe, wie folgt an: Das Kind gibt der Gruppe immer wieder neue Aufträge, wie zum Beispiel. Springen / Singen / auf einem Bein hüpfen / Klatschen etc. Es hängt immer die folgende Einleitung davor: „**Sophie sagt**“: Springen!“ Nun müssen alle anderen Kinder Springen, bis Sophie einen neuen Input gibt. Sie dürfen den neuen Auftrag nur dann ausführen, wenn das leitende Kind „*Sophie sagt*“ vorne dran hängt. Wenn sie das nicht tut und ein Kind trotzdem zur neuen Aufgabe wechselt hat es ein Leben verloren oder scheidet aus. (Diese Regel muss man zuvor abmachen.) Das Ziel ist es, sich gut zu konzentrieren und nur bei den Aufträgen mit dem Einleitungssatz „*Sophie sagt*...“ zu reagieren. Sophie spielt sozusagen gegen die Gruppe und versucht möglichst viele Kinder raus zu werfen, indem sie manchmal Befehle ohne den Vorsatz sagt.

Dauer: 10-15 Min
Ort: viel Platz- Turnhalle / im Freien / leeres Klassenzimmer
Ziel: Konzentration / Warm up
Tipp: Es hilft, wenn das anleitende Kind die Gruppe via schnelle Wechsel von Aufträgen versucht aus der Konzentration zu bringen und einen Fehler zu machen.

Gmöffel Abenteuer Training (Magischer Kreis) *

Gmöffel muss im Stück ja immer das machen, was Sophie will. In diesem Spiel darf er die Abenteuergruppe trainieren und das Grosi an der Nase herum führen.

Die Klasse stellt sich in einen Kreis. Eine Person geht vor die Türe. Sie steht stellvertretend für „das Grosi“ aus dem Stück. Der SPL bestimmt einen unsichtbaren Freund. Alle im Kreis wissen, wer es ist. Dieser zeigt Bewegungen des Abenteuertrainings vor. Alle machen seine Bewegungen nach. Es müssen immer wieder neue Übungen erfolgen. Das Grosi kommt herein, stellt sich in die Mitte des Kreises und muss herausfinden, wer hier der unsichtbare Gefährte ist und die Klasse anleitet. Die Person hat 3 Chancen.

Dauer: 15 Min
Material: Platz für einen großen Kreis
Ziel: Körper Aufwärmen / Spielcharakter

Figuren Kreis *

Die Klasse stellt sich in einen Kreis. Eine Person macht eine Bewegung und einen Laut, welche zu einem Wesen / Figur passt, welche Sophie & Gmöffel auf ihren Abenteuern angetroffen haben oder in einem weiteren Abenteuer antreffen könnte. Die Klasse wiederholt die Bewegung und den Laut. Dann kommt das nächste Kind dran mit vorspielen und wieder wiederholen es alle.

Dauer: 5 Min
Material: Platz für einen großen Kreis
Ziel: Körper & Stimme aufwärmen / Einstieg ins Theaterspiel

Abenteuer Reisen ***

Die Klasse geht im Raum herum. Jeder für sich. Es gibt die Regel, sich gleichmäßig im Raum zu verteilen und keine großen Lücken entstehen zu lassen. Die Spieler dürfen sich nicht berühren. Klatschen des SPL heißt : Alle bleiben sofort stehen und erstarren wie zu Eis = Freeze. Wenn alle im Freeze sind kann der SPL der Klasse einen Input geben. Der Input besteht aus einem Ort, an dem sich die SpielerInnen gerade befinden:

Beispiele:

- in der Wüste: heißer Sand am Boden
- auf dem Mond : man schwebt
- im Dschungel : man kämpft sich durch das Gestrüpp
- in New York:
- etc.

Die Kinder kommen nach einem zweiten Klatschen des SPL wieder in Bewegung und versuchen die Stimmung an diesem Ort zu spielen. Erneut Klatschen bedeutet wieder Freeze. Ein neuer Input kann folgen.

Dauer: 20 Min.
Ziel: Einstieg ins Theaterspiel / Verschiedene Stimmungen für Spielorte kreieren
Tipp: Klasse in 2 Gruppen teilen in Publikum und SpielerInnen / Wechsel nach einiger Zeit
Bühnen & Zuschauerraum klar definieren



Fantasiefiguren- Wer den Hut hat ist Sophie, die Chefin *

Eine kleine Gruppe von Spielern geht im Raum herum. Eine davon trägt einen Hut. Sie ist die Chefin und leitet die Gruppe an. Der oder die Hutträgerin gibt eine Gangart vor. Sie spielt eine Fantasiefigur, welche Sophie und Gmöffel auf ihren Abenteuerreisen begegnen könnten. Wenn sie nicht mehr will, gibt sie den Hut weiter und der neue Hutträger übernimmt mit einer neuen Bewegungsidee.

Dauer: 10-15Min
Material: Viel Platz / Spielfläche: evtl. mit Klebband markiert / ein Hut
Ziel: Gemeinsam ins Spiel kommen/ Improvisieren



Unsichtbar * bis ***

Hier folgen drei unterschiedlich schwierige Spielideen(* bis ***) zum Thema „Unsichtbar“.

Alle sitzen in einem Kreis und definieren so einen Bühnenraum. Die SchauspielerInnen begeben sich in den Kreis zum Theater spielen.

- * Spiele einen pantomimisch einen Kampf mit einem unsichtbaren Gegner.
- ** Es werden Dreiergruppen gebildet und drei Figuren A, B, C bestimmt:
Figur A = Figur, welche unsichtbaren Gefährten hat (wie Sophie)
Figur B= Unsichtbarer Gefährte (wie Gmöffel - für Publikum aber sichtbar)
Figur C= Sieht Sophie, aber den unsichtbaren Freund hört und sieht sie nicht. (wie die Großmutter)
Jede Gruppe erfindet eine Szene und spielt diese vor.
- *** Spieler A hat einen unsichtbaren Gefährten und spielt mit diesem eine kleine Szene. Spieler B steht außerhalb vom Kreis und gibt diesem unsichtbaren Gefährten seine Stimme aus dem OFF.

Dauer: 30 Min
Material: Viel Platz / Spielfläche: evtl. mit Klebband markiert.
Ziel: Gemeinsam ins Spiel kommen/ Improvisieren

Alltagsgegenstände zu Figuren erwecken / Figurenspiel ***

Im Stück entstehen aus Alltagsgegenständen Figuren, die von den Spielern mit wenigen Handgriffen zum Leben erweckt werden.

Die Kinder versuchen selber Alltagsgegenstände zum Leben zu erwecken. Wie z.B. alte, staubige Bücher, die sich auf dem Estrich die Lunge aus dem Leib husten. Sophies Schuhe verstecken sich, damit sie einmal einen Tag faulenz können und nicht immer auf Abenteuerreise müssen. Und sobald Sophie alleine ist, klettern die Gummihandschuhe der Großmutter als fünfflüssige Wesen aus dem Putzkessel, um Sophie auf ein Bad einzuladen.

Aufbau: a) Gegenstände untersuchen und ihnen eine Stimme und Bewegung verleihen:

- Wie spricht ein Buch? (Stimmlage: hoch –tief/ nervös-gemütlich..etc)
- Wie kann es sich bewegen?
- Welches sind seine Themen? (Alltagsorge / Gewohnheiten ..)

b) in 2er Teams kleine Szenen erfinden. Jeder sucht sich einen Gegenstand aus und erkundigt seine Bewegungen / Stimme / seine Gewohnheiten / Ticks und Sorgen. Die beiden Figuren treffen aufeinander. Die Kinder entwickeln eine kurze Szene.
Am Schluss können die Szenen einander vorgespielt werden.

Dauer: 60 Min

Material: Alltagsgegenstände

Ziel: eigene Ideen & Kreativität freien Lauf lassen / Einstieg ins Figurenspiel

Hilfe: Die Technik der 5 Satz Kurzgeschichte kann hilfreich sein, sich nicht in Details zu verlieren. Sie funktioniert wie folgt:
Schreiben sie den fett gedruckten Text an die Tafel und machen sie gemeinsam mit den Kindern einige Beispiele einer Kurzgeschichte. Jeder soll zu seiner Figur eine 5 - Satz Geschichte erfinden.

Es war einmal ...ein Buch mit Namen.....Rosa. (*Wer*)

Jeden Tag...schüttelte es seine Seiten aus und freute sich über seine Schönheit.(Gewohnheit)

Doch eines Tages....fielen ihr plötzlich die Buchstaben heraus.(*Problem*)

Dann traf es Herrn Leim, der ihm half die Buchstaben wieder einzufangen. (*Lösung*)

Seit diesem Tag lebte Rosa glücklich mit Herrn Leim und einer neuen Geschichte in ihrem Buch.(*Ende*)



Gestalterische Ideen

Abenteuer - Welten bauen

Ziel ist es, dass die Kinder andere Welten erfinden, wo Sophie & Gmöffel mit ihrem Lastwagen hinreisen und ein Abenteuer erleben.

Zuerst werden folgende Fragen beantwortet:

- An welche Orte könnten Sophie & Gmöffel noch reisen?
- Welchen Figuren könnten sie dort begegnen?

Nun werden in die Kartonschachteln diese gesammelten Abenteuerlandschaften mit verschiedenen Bastelmaterialien gebaut. Aus verschiedenen Materialien werden kleine Figuren hergestellt, die dann in diese Abenteuerlandschaften hineingestellt werden können. Eventuell können auch die Figuren von Sophie und Gmöffel nachgebaut werden. Jede Schachtel erhält einen Titel und dieser wird gut sichtbar befestigt.

Material:

- Schuhkartons
- Bastelmaterial (Knöpfe; Wolle & Stoffreste, verschiedene Papiere, Karton, Watte, Federn, Bündeli etc.)
- Leim, Farben, Schere, Klebeband etc.

Instrumente aus Alltagsgegenständen bauen

Im Theaterstück werden Alltagsgegenstände zu Instrumenten umgebaut. Zum Beispiel entsteht aus einem Wäschekorb, einem Besenstiel und einer Schnur mit wenigen Handgriffen ein Saiteninstrument oder ein Regenrohr aus Kartonrollen. Ein mit Reis gefüllter Ballon wird zum Kies auf dem Meeresboden oder eine Spritzkanne zur Stimme des Eisriesen. Die Kinder können selber, angeregt durch das Theaterstück, aus Alltagsgegenständen Instrumente bauen. Diese Instrumente können sehr einfach gehalten sein. Es wäre auch schön mit diesen dann ein kleines Geräuschkonzert zu geben.

Material: Diverse Alltagsgegenstände: z.B. Spritzkannen, Kartonkiste, Reisverschluss vom Etui, Wandtafel etc. Jeder kann etwas von zu Hause mitbringen oder man sucht sich in der Umgebung des Klassenzimmers zusammen.

Weiterführung: - als Band eine kleine Einlage bieten
- eine Szene musikalisch unterstützen