



3+

SOCKEN, MOND UND STERNE

Objekttheater

Uraufführung: So, 11. Juni 2023, Kleine Burg

BEGLEITMATERIAL



Bald geht's ins Theater – Herzlich willkommen!

Theater zum Anfangen

Die Schauburg ist ein Theater für Anfänger*innen. Wir gehen davon aus, dass in jeder Vorstellung Menschen im Publikum sitzen, die zum ersten Mal in ihrem Leben einen Theaterbesuch erleben. Deshalb ist nicht für alle immer alles gleich verständlich oder schon bekannt. Aus unserer Erfahrung ist es hilfreich, über den Theaterbesuch als solchen zu sprechen.

Theater findet gemeinsam statt

Die Anwesenheit des Publikums macht den Theaterzauber aus. Auch das Publikum hat im Theater eine aktive Rolle: Zuhören, mitfühlen, mitdenken. Die Verantwortung, dass dies in Ruhe und mit Respekt passieren kann, tragen alle im Publikum gemeinsam. Trotzdem: Es geht nicht darum, dass alle immer stillsitzen. Wir lieben die unmittelbare Reaktion, die während einer Vorstellung vom Zuschauerraum auf die Bühne schwappt.

Drüber reden

Nach dem Applaus ist es noch lange nicht vorbei. Gerne laden wir Sie ein, noch für ein Nachgespräch zu bleiben. In der Regel sind bei Nachgesprächen immer auch Schauspieler*innen dabei, die gerade noch auf der Bühne standen.

Um einen Termin für ein Nachgespräch auszumachen, schreiben Sie an schuleundkita.schauburg@muenchen.de

In Kontakt bleiben

Mit dem Pädagog*innen-Newsletter erhalten Sie immer die aktuellen Informationen von uns. Hier können Sie sich anmelden: <https://www.schauburg.net/de/service/newsletter>



Ideen zur Vor- oder Nachbereitung des Stückbesuchs

Geräusche

In dem Stück „Socken, Mond und Sterne“ sind viele verschiedene Geräusche hörbar. Im Folgenden finden sich verschiedene Anregungen, mit den Kindern im Kindergartenalltag ihr Gehör spielerisch zu schulen.

1. Geräusche raten

Vorbereitung: Die Spielleitung stellt 2–3 Stühle nebeneinander und hängt eine Decke über die Stuhllehnen. Dahinter werden unsichtbar verschiedene Alltagsgegenstände aus dem Kindergarten wie z.B. Bausteine, Metalltöpfe, Zeitungspapier, Plastikfolien, Legosteine, Malstifte und anderes platziert. Falls im Kindergarten Styroporkugeln vorhanden sind, die sich öffnen und schließen lassen wie im Theaterstück, können auch verschiedene Gegenstände in mehreren Styroporkugeln versteckt werden. (Dann ist der Aufbau mit der Decke überflüssig.)

Eine Gruppe von maximal 10 Kindern setzt sich vor die Stühle, so dass sie keinen Einblick auf die Gegenstände haben.

Durchführung: Ein Kind geht jeweils hinter die Stühle, nimmt sich ein oder zwei der Gegenstände bzw. eine Styroporkugel und macht damit ein Geräusch. Die anderen Kinder raten, welcher Gegenstand das Geräusch gemacht hat. Das Kind, das den Geräusche-Zauber vorgeführt hat, zeigt den ratenden Kindern anschließend die Utensilien und wie es den Ton erzeugt hat.

Ziele: Es geht weniger um das richtige Erraten des Geräusches, als ums Zuhören. Welche Gegenstände erzeugen welche Geräusche? Wie klingen verschiedene Materialien?

Das Spiel ist beliebig veränderbar und kann immer wieder gespielt werden.





2. Pass auf – das Boot!

Alle Kinder bauen eine Art Parcours in einem Raum des Kindergartens auf. Vielleicht gibt es eine Insel mit Tieren, ein aus Bauklötzen gebautes Gelände, einen Tisch mit Stühlen drum herum, Kissen ... Möglich ist alles, was vorhanden ist.

Wichtig ist, dass alles in Inseln aufgebaut ist, und dass alle Beteiligten die Möglichkeit haben, um die einzelnen Teile des Parcours herum zu laufen oder sich sogar herum kugeln zu können.

Die Hälfte der Gruppe sitzt nun rundherum am Rand und schaut zu, die andere Hälfte befindet sich im Parcours und bewegt sich in Zeitlupe um die Inseln aus Gegenständen herum.

Ein Kind aus der Publikumsgruppe ruft nun: „Pass auf – das Boot!“. Daraufhin rollen, kugeln, purzeln alle Kinder innerhalb des Parcours auf dem Boden herum, ohne einen der Gegenstände zu berühren.

Wer aus Versehen irgendwo anstößt, wechselt mit einem Publikumskind den Platz.

Das Spiel kann zum Ritual werden – dann kann es auch ohne jegliche Vorbereitung im Garten oder an allen anderen Orten gespielt werden, insofern alle die Spielregeln beherrschen.

Unangekündigt kann dann jede Person einfach rufen: „Passt auf – das Boot“ und alle unterbrechen kurz, was sie gerade tun, um sich in Zeitlupe von einem Ort zum anderen zu bewegen – oder sich durch die Gegend zu rollen, sofern der Ort das zulässt.



3. Klang und Raum

Vorbereitung: Die Spielleitung sucht 10 verschiedene Instrumente aus, die unterschiedlich klingen und auch unterschiedlich lange nachklingen, z.B. einen Gong, ein Xylophon, einen Shaker etc.

Eine Gruppe von ca. 15 Kindern sitzt in der Mitte des Raumes.

Durchführung: Vier Freiwillige stellen sich in die verschiedenen Ecken des Raumes. Die anderen Kinder schließen die Augen. Jedes der stehenden Kinder bekommt ein anderes Instrument. Auf das Zeichen der Spielleitung spielt eines der Kinder das eigene Instrument kurz an. Alle lauschen, bis der Klang verklungen ist. Mit geschlossenen Augen zeigen alle in die Ecke, aus der sie den Klang wahrgenommen haben.





Weitere Übungen zum Hören, Spiele mit Klängen, Hörrätsel und vieles mehr, das für den Kindergarten geeignet ist, finden sich auf diesen empfehlenswerten Websites:

https://www.stiftung-kinder-forschen.de/fileadmin/Redaktion/1_Forschen/Themen-Broschueren/Broschuere_Klaenge_Geraeusche_2019.pdf

<https://www.pro-kita.com/kreative-bildungsarbeit/projekte/projekt-ohren-auf-mit-kindern/>

<https://ideenwerkstatt-musikpaedagogik.de/hoerraetsel/>

<https://ideenwerkstatt-musikpaedagogik.de/hoerst-du-was/>

Bei der Stiftung Kinder forschen findet sich außerdem weit mehr als nur Anregungen zum Hören – für Kita, Hort und Grundschule: <https://www.stiftung-kinder-forschen.de/>



Socken, Mond und Sterne – wie entsteht ein Theaterstück?

Immer wieder werden wir gefragt, wie unsere Stücke entstehen. Meist ist es sehr unterschiedlich. Bei „Socken, Mond und Sterne“ war es ungefähr so:

1. Die Idee: Ein Bilderbuch, das uns gut gefiel, handelt davon, wie zufrieden Kinder mit ihren Eltern sind und welche Einflussmöglichkeiten sie darauf haben. Dieses Buch hat uns auf die Idee gebracht, selbst ein Stück zu entwickeln.
2. Das Team: Wir finden eine Regisseurin mit viel Erfahrung im Theater für die 3-6Jährigen, die das Thema ebenfalls interessiert.
Die Regisseurin schlägt die Ausstatterin vor, die Skizzen für die Bühne und die Kostüme zeichnet. Die Technische Leitung der Schauburg prüft die Machbarkeit des Bühnenbildes. Die Schauspieler*innen werden für das Stück besetzt, ebenso die Dramaturgin und die Theaterpädagogin. Der Musiker wird engagiert.
3. Das Regieteam setzt sich mehrmals vor Probenbeginn zusammen und plant und konzipiert: Wie könnte die Bühne aussehen? Welche Themen wollen wir ins Zentrum stellen? U.v.m. Oft starten die ersten Überlegungen schon mehr als ein Jahr vor der Premiere.
4. Ungefähr acht Wochen vor der Premiere beginnt der Kartenvorverkauf – also ca. zwei Wochen vor Probenbeginn.
5. Sechs Wochen vor dem Premierentermin beginnen die Proben. Täglich von 10-14 Uhr und von 18-22 Uhr treffen sich dazu: die Regisseurin, die Schauspieler*in, die Ausstatterin, der Regieassistent, die Regiehospitantin, der Musiker, die Dramaturgin. Manchmal kommen noch mehr Leute dazu, zum Beispiel die Assistenz, die Beleuchtung, die Theaterpädagogin, der Ton, die Requisite, die Maskenbildnerinnen, manchmal sind aber auch nicht alle dabei, weil z.B. eine Person andere Sachen im Theater machen muss.
6. Zwei Wochen vor der Premiere wechselt das Team von der Probebühne auf die Original-Bühne. Das Bühnenbild ist nun fertig, Scheinwerfer und Ton werden eingerichtet, Probenpublikum kann nun eingeladen werden. Das Stück ist zu diesem Zeitpunkt noch nicht ganz fertig.
7. In der Woche vor der Premiere kommt alles zusammen. Die Hauptproben und die Generalprobe finden statt, bei denen schon alles möglichst so sein soll wie bei der Premiere.
8. Eine Stunde vor der Premiere müssen alle anwesend sein, die für die Vorstellung nötig sind: Das sind zum Beispiel Licht- und Tontechnik, Vorstellungsdienst, Schauspieler*innen, Kasse. Die Requisite und die Bühnentechnik hat alles schon vorbereitet. Das Regieteam schenkt sich gegenseitig kleine Premierengeschenke, das Publikum nimmt Platz und dann geht's los.
9. Das Stück wird in regelmäßigen Abständen gespielt, manchmal viele Jahre lang.



Kinderspiel

Das Kinderspiel ist eine Form besonders motivierten Lernens. Es ist in der Regel nicht vollständig funktional, motiviert zu längerem Üben, macht Spaß, weist stets unberechenbare Elemente auf, weshalb es unter anderem unter einem besonderen Schutz steht, seien dies geborgenheitsspendende Erwachsene, abgegrenzte Spielfelder oder Signale, mit welchen die Erwachsenenwelt auf die Schutzbedürftigkeit der Kinder in diesem Zustand aufmerksam gemacht wird.

Spieldefinierende Merkmale

Bis vor wenigen Jahrzehnten wurde Spiel als nicht genau definierbar beschrieben. Erst Arbeiten der ethologischen Forschung fanden zu einem trennscharfen, exklusiven Spielbegriff. Danach ist eine Tätigkeit Spiel, wenn sie folgende Merkmale aufweist:

- 1. Unvollständige Funktionalität:** Die Tätigkeit muss nicht zum Leben und Überleben beitragen.
- 2. So-tun-als-ob:** Markierungen, Symbole oder körpersprachliche Signale weisen auf das Spielerische hin, signalisieren, dass etwas nicht ganz ernst gemeint ist. Beispiele: Spielfeld, Arena, Spielgesicht.
- 3. Positive Aktivierung:** Die Tätigkeit wird mit erkennbarem Spaß ausgeführt, lässt auf intrinsische Motivation schließen.
- 4. Wiederholung und Variation:** Der Verlauf ist nie vollständig vorhersehbar, erfordert deshalb immer wieder Aufmerksamkeit, wobei die Handlungen, wenn auch in leicht abgeänderten Formen, häufig wiederholt werden.
- 5. Entspanntes Feld:** Spielende bewegen sich in der Regel in einem besonders geschützten Areal und Zustand, fühlen sich sicher und geborgen.

Bislang existiert keine Studie über eine Gesellschaft, in der Kinder nicht spielen. Eine große Zahl von Studien belegt, dass Kinder sowohl in modernen Gesellschaften als auch in noch naturnah lebenden Kulturen spielen.



Kulturelle Grundlagen spielerischen Verhaltens

Kulturelle Unterschiede bilden sich im Spiel ab. Spiel ist damit ein Verstärker kulturellen Verhaltens. Es verstärkt Kulturmerkmale: Geschlechtsstereotypen bei geschlechtsstereotyp handelnden Gruppen, Bildungsvorteile bei bildungsnahen Milieus, bildungsfeindlichen Dünkel bei bildungsfernen Milieus. Spiel ist damit ein schicht-, geschlechts- und kulturspezifischer Verstärker.

Wofür sich Eltern ernsthaft interessieren, das wird von Kindern auch länger erkundet und damit spielen Kinder länger und intensiver. Bildungsnähe und Bildungsferne sind demzufolge stark familiär sozialisiert. Für derartige Effekte sind deutlich weniger das Einkommen, das Vermögen oder die Schichtzugehörigkeit entscheidend, sondern vielmehr die konkreten (Inter-)Aktionen mit dem Kind.

Die Kehrseite des Befundes, wonach Spiel ein kulturspezifischer Verstärker ist, besteht darin, dass Spiel kein Selbstläufer ist. Jüngere Befunde zeigen denn auch, dass gerade das in frühpädagogischen Fachkreisen hoch geschätzte Freispiel in Kindergarten und Kita höchst widersprüchliche Wirkungen erzeugt. So wandern zu viele Kinder herum, ohne sich auf ertragreiche Tätigkeiten einzulassen oder sie nutzen die Zeit aus unterschiedlichen Gründen zu wenig. Für diese Kinder, die wohl mehrheitlich ein zu geringes Ausmaß an Selbstregulation mitbringen, wirkt sich das Freispiel nachteilig aus.

Im Verlauf des vierten Lebensjahres entwickeln die meisten Kinder die Fähigkeit, sich in die Perspektive anderer Menschen zu versetzen. Diese Fähigkeit, den Menschen als von Denken und Erinnern gesteuertes Wesen aufzufassen, wird ergänzt vom ebenfalls in diesem Alter entwickelten Verständnis für die Unterscheidung von Schein und Sein und damit von der Vorstellung, dass vieles auch ganz anders sein könnte. Dieses neue Denken in möglichen Welten ist eine Voraussetzung für den Konjunktiv („Du wärest jetzt im Spiel eine böse Frau Doktor“). Verstärkt wird die große Vielfalt innerhalb von Fantasiespielen zudem noch vom Fantasiebonus, einem Fokus auf Unerwartetes und sogar Kontrafaktisches. So können Kinder, die sich für Fantasiefiguren und -geschichten begeistern, sich leichter in andere hineinversetzen. Diese Kombination aus Perspektivenübernahme, Konjunktiv und Fantasiebonus eröffnet Kindern ein enormes Spektrum an sozialen und thematisch nahezu unerschöpflich vielfältigen Szenarien, die sie im sozialen Rollen- und Symbolspiel mit großer Ausdauer gerade im späteren Vorschulalter ausleben. Das Symbol- und Rollenspiel hat einen beachtlichen Einfluss auf die spätere Sprachentwicklung sowie auf die Selbstregulation.

Prof. Dr. Bernhard Hauser, (stark gekürzt, vollständiger Artikel hier: <https://www.socialnet.de/lexikon/Kinderspiel>)



Vom Stück unabhängige Anregungen zur Nachbereitung

Lieblingsmomente

Die Gruppe steht im Kreis. Jede*r findet einen kurzen Moment aus dem Stück. Reihum tritt nun jede*r einen Schritt in den Kreis und gibt in einer Geste oder einem Standbild diesen kurzen Moment wieder. Die Anderen finden heraus, welcher Moment gemeint sein könnte.

Mit diesem Spiel wird das Theaterstück wieder lebendig und die ganze Gruppe erinnert sich. In der Diskussion darüber, welcher Moment gemeint ist und welche Reihenfolge die richtige ist, beginnt bereits die Auseinandersetzung mit der Inszenierung.

Diese Anregungen ist übernommen aus der Broschüre: „Wie wäscht man einen Elefanten, Teil 1+2“ – eine spielerische Reise ins Theater“, herausgegeben von der Assitej e.V., Internationale Vereinigung des Theaters für Kinder- und Jugendliche