



5+

# DIE KUH ROSMARIE

VON ANDRI BEYELER

frei nach dem Bilderbuch „Die Kuh Rosalinde“ von Frauke Nahrgang und Winfried Opgenoorth

aus dem Schweizerdeutschen von Juliane Schwerdtner

für die Schauburg bearbeitet von Simone Oswald und Katharina Engel

BEGLEITMATERIAL



## INHALT

Bald geht's ins Theater – Herzlich willkommen! .....	3
Ideen zur Vor- und Nachbereitung des Stückbesuchs .....	4
Gemeinsamkeiten und Unterschiede .....	4
Ich bin ... und ich kann ... ..	4
Alle, die ... ..	4
Die Tiere spielerisch erkunden .....	5
Impulskreis .....	5
Tiergeräusche – Orchester .....	5
Tier-Raumlauf .....	6
Mecker-Komplimente-Raumlauf .....	6
Atomspiel .....	7
Jede*r hat Platz .....	8
Riesenbauernhof malen: jede*r hat Platz .....	8
Lieblingsort malen .....	8
Kleine Szenen spielen – Nachbereitung .....	9
Kuschimpfe .....	9
Aufbauende Standbilder .....	9
Forumtheater – Was könnte der Bauer tun? .....	10
Vom Stück unabhängige Anregungen zur Nachbereitung .....	11
Gute Fragen zur Kuh Rosmarie .....	12



## **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.

### **Theater kann interaktiv sein**

In einigen Stücken, wie auch in dem Vorliegenden, seid ihr gefragt mitzumachen. Das Stück ist so inszeniert, dass die Spieler\*innen auf der Bühne euch dabei begleiten und den Rahmen für die Interaktion geben. Wir freuen uns, wenn ihr aktiv mitmacht.

### **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](mailto: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- UND NACHBEREITUNG DES STÜCKBESUCHS

### GEMEINSAMKEITEN UND UNTERSCHIEDE

In dem Theaterstück sind alle Tiere unterschiedlich. Jedes kann andere Dinge gut und hat eigene Bedürfnisse. In den beiden folgenden Übungen geht es darum, die Unterschiede und Gemeinsamkeiten in der Gruppe wahr- und anzunehmen.

#### Ich bin ... und ich kann ...

Die Gruppe steht im Kreis. Die Spielleitung (SL) macht einen Schritt in die Mitte und sagt: „Ich bin ... (Name) und ich kann gut ...“. Passend dazu macht sie eine Bewegung vor. Anschließend wiederholt die ganze Gruppe: „Das ist ... und er\*sie kann gut ...“ und macht die Bewegung nach. Danach geht es reihum im Kreis, bis jedes Kind einmal dran war.

#### Alle, die ...

Zu Beginn wird ein Stuhlkreis gebildet. Jedes Kind sitzt auf einem Stuhl. Die SL steht außerhalb des Kreises und beginnt mit den Worten: „Alle, die (z.B.) schon einmal auf einem Bauernhof waren.“ Darauf stehen alle Kinder auf, die schon einmal auf einem Bauernhof waren und suchen sich schnell einen neuen Platz. Dies wird einige Male wiederholt mit unterschiedlichen Kategorien, z.B.:

Alle, die ...

... bunte Socken tragen.

... heute Morgen Brot gefrühstückt haben.

... gerne Seil springen.

... ein Haustier haben.

... lange Haare haben.

Im nächsten Schritt stellt sich die SL in die Mitte des Kreises und versucht beim nächsten Platzwechsel selbst einen Platz zu ergattern. Das Kind, das übrig bleibt, macht die nächste Aussage „Alle, die ...“ und sucht sich wiederum einen Platz.



## DIE TIERE SPIELERISCH ERKUNDEN

### Impulskreis

Die Gruppe steht im Kreis. Die SL macht eine Bewegung mit Geräusch vor. Das Kind auf der linken Seite der SL macht beides nach. Sobald das Kind fertig ist, macht das nächste Kind daneben auch beides nach und so weiter. So wandern Geräusch und Bewegung einmal durch den Kreis, bis sie wieder bei der SL angekommen sind. Man kann sich das vorstellen wie einen Dominostein, der erst umfällt, wenn er vom vorherigen angestoßen wurde.

Dies wird mehrere Runden mit verschiedenen Tieren wiederholt:

- mit den Beinen einen Hopser machen und „hoppeldihopp“ sagen (Hase)
- die Zunge raushängen lassen und hecheln (laut atmen wie ein Hund)
- die Arme ausbreiten und wie Flügel bewegen, dazu ein Adlerschrei „Aaaaaah Aaaaaah“

Anschließend machen zwei Tiere ein Wettrennen gegeneinander, z. B. Hase und Adler. Dazu schickt die SL erst ein Tier (Bewegung und Geräusch) los. Wenn dieses ca. bei der Hälfte des Kreises angekommen ist, kommt das zweite dazu. Nun geht es darum, das jeweils andere einzuholen. Wer ist schneller?

### Tiergeräusche – Orchester

Die Gruppe sitzt im Kreis. Jedes Kind überlegt sich ein Tier. Auf ein Zeichen der Spielleitung machen alle gleichzeitig ihr Tiergeräusch. Die SL ist der\*die Dirigent\*in. Wenn die SL die Hände zu Fäusten ballt, werden sofort alle still. Wenn sie die Handflächen öffnet, werden wieder Tiergeräusche gemacht. Nun wird verabredet, wenn die Hände der SL unten sind, machen alle ihr Geräusch ganz leise. Wenn die Hände oben sind, werden alle ganz laut. Damit kann nun wie in einem Orchester gespielt werden. Wenn die Kommandos gut klappen, kann zum Beispiel allen gezeigt werden, dass sie ihr Geräusch ganz leise machen und einzelnen Kindern kann gezeigt werden, dass sie laut sind. Oder alle sind still und es gibt einzelne Soli. Anschließend kann ein Kind zum\*zur Dirigent\*in werden.

*Alternativ* können auch zwei Kinder Dirigent\*innen sein und jeweils für die halbe Gruppe verantwortlich sein.



## Tier-Raumlauf

Alle gehen kreuz und quer durch den Raum ohne sich zu berühren. Die SL nennt nacheinander verschiedene Tiere. Alle bewegen sich als dieses Tier durch den Raum: Hund, Schwein, Kuh, Huhn, Fisch, Adler, Wolf, Robbe, Hase.

Wenn die SL „Freeze“ sagt, frieren alle in ihrer Bewegung ein, bewegen sich also nicht mehr. Wenn die SL klatscht, können sich alle wieder bewegen.

Nun können die Tiere mit verschiedenen Tempi kombiniert werden, z.B. Wolf in Zeitluppe oder sehr schneller Fisch. Die Tiere können auch mit verschiedenen Attributen genannt werden:

- hungriger Hund
- trauriges Schwein
- meckernde Kuh
- stolzes Huhn
- aufgeregter Hase

## Mecker-Komplimente-Raumlauf

Alle gehen wieder kreuz und quer durch den Raum. Die Aufgabe ist: Über alles, was man sieht, zu meckern. Z.B. „Warum liegt denn der Stift da auf dem Boden? Da stolpern ja alle drüber und dann ist er gleich kaputt.“ „Boah! Hier stehen ja überall Stühle rum. Wie soll ich denn da einen Handstand machen? Das ist ja wirklich zum Haare raufen.“ Alle meckern gleichzeitig, während sie sich durch den Raum bewegen.

Wenn sich alle so richtig ausgeschimpft haben, gibt es eine neue Aufgabe: Alle gehen wieder kreuz und quer durch den Raum. Wenn die SL klatscht, bleiben alle stehen und suchen sich eine\*n Partner\*in in der Nähe. Nun ist die Aufgabe, dem\*der Partner\*in ein Kompliment zu machen, z. B. „Ich finde, du kannst richtig gut zuhören/Fußball spielen/malen“ oder „Ich mag deine Ringelsocken.“ Wenn die SL wieder klatscht, laufen alle weiter und suchen sich beim nächsten Klatschen eine\*n neue\*n Partner\*in. Dies wird einige Male wiederholt.

Anschließend kann kurz im Sitzkreis reflektiert werden:

- Wie hat es sich angefühlt, über alles zu meckern?
- Wie war es, die anderen meckern zu hören?



- Wie war es, ein Kompliment zu machen?
- Wie war es, ein Kompliment zu bekommen?

## Atomspiel

Alle gehen kreuz und quer durch den Raum. Auf ein Klatschen der SL frieren alle ein. Jedes Kind geht mit einem Kind zusammen, das in der Nähe steht. Die SL sagt nun z.B. „Brunnen und Fisch“. Die Paare sprechen sich kurz ab und machen dann ein Standbild dazu. Eine\*r ist der Brunnen, eine\*r der Fisch. Ein Standbild bedeutet, dass beide in der Bewegung eingefroren sind. Wenn die SL wieder klatscht, gehen alle wieder durch den Raum. Dies wird mit immer neuen Partner\*innen wiederholt. Nach einer Weile können auch größere Gruppen angesagt werden, z. B. „zu viert eine Robbe“.

Mögliche Bilder:

- Brunnen und Fisch
- Huhn und Ei
- Baum und Adler
- Zahnbürste und Joghurtglas
- Bauer und Wecker
- Kuh und Schwein
- Schwein und Hund
- zu zweit eine Robbe
- zu zweit ein Adler
- Hase und Wolf



## **JEDE\*R HAT PLATZ**

In dem Theaterstück geht es immer wieder um die Frage: Wer hat wo seinen\*ihren Platz? Die Kuh Rosmarie hat keinen eigenen Ort und dringt immer wieder in die Privatsphäre der anderen Tiere ein. Die Wildtiere, die auf den Bauernhof kommen, haben Bedürfnisse, die auf dem Hof nicht ganz erfüllt werden.

### **Riesenbauernhof malen: jede\*r hat Platz**

Auf dem Boden wird eine große Papierrolle ausgebreitet. Die ganze Gruppe malt gemeinsam ein Bild. Aufgabe ist es, jedem Tier ein Zuhause zu malen, in dem es sich wohl fühlt: Auf dem Bauernhof leben ein Schwein, ein Hund, ein Huhn, ein Fisch und eine Kuh. Dazu kommen ein Wolf, ein Hase, ein Adler und eine Robbe. Was braucht jedes Tier? Wo kann es so sein, wie es ist?

### **Lieblingsort malen**

Jedes Kind malt ein Bild von seinem Lieblingsort: Wo fühlst du dich wohl und sicher? Wo darfst du so sein, wie du bist?

Anschließend können die Bilder im Kreis gezeigt und dazu erzählt werden.





## KLEINE SZENEN SPIELEN – NACHBEREITUNG

### Kuhschimpfe

Die Gruppe steht sich in zwei Reihen (A und B) gegenüber, dazwischen sind etwa 3 Meter Platz. Jedes Kind hat ein Gegenüber in der gegenüberliegenden Reihe. Nun verwandelt sich die Reihe A in den Hund, der sich so richtig über sein Fressen freut und die Reihe B in die Kuh, die es ganz eklig findet, wie der Hund frisst. Auf ein Zeichen der SL gehen A und B aufeinander zu. Die beiden Kinder, die sich gegenüber stehen, spielen jeweils eine kleine Szene zusammen. Alle Paare spielen gleichzeitig. Wenn die Szene fertig ist, gehen alle wieder auf ihren Anfangsplatz. Nun stellt sich das Kind, das ganz rechts in Reihe A steht, ans linke Ende von Reihe A. Alle anderen Kinder in Reihe A rücken einen Platz nach rechts. Jetzt hat jedes Kind ein neues Gegenüber. Und die SL kann eine neue Situation vorgeben.

- Das Huhn hat ein Ei gelegt und die Kuh ist genervt vom Gegacker.
- Der Feldhase ist ganz aufgeregt, weil er nicht mehr rennen soll und fragt den Bauern, ob er bleiben darf. Der Bauer ist gerade erst aufgestanden und noch ganz verschlafen.
- Der Bauer möchte in Ruhe Zähneputzen und die Kuh möchte ihm dabei helfen, es richtig zu tun.
- Der Wolf ist ganz unglücklich im engen Stall und der Adler erzählt ihm von der Weite der Berge.

### Aufbauende Standbilder

Die Gruppe setzt sich auf eine Seite des Raums, sodass auf der anderen Seite eine Bühnenfläche frei ist. Die SL nennt eine Situation: „Die Kuh Rosmarie schimpft mit dem Schwein.“ Die SL fragt die Gruppe nach einer freiwilligen Person und bittet diese, für sie eine Baumstatue zu sein. Das Kind stellt sich als Baum eingefroren auf die Bühne und sagt: „Ich bin ein Baum“. Nun fragt die SL die Gruppe: „Was passt noch dazu? Wen brauchen wir noch für die Szene?“ Das nächste Kind stellt sich dazu, macht eine Pose mit dem Körper und sagt: „Ich bin ...“ (z. B. der Stall, die Kuh, das Schwein, das Bauernhaus). So kommen



immer mehr Kinder dazu und es entsteht ein großes Bild. Die Kinder im Publikum können mit einer imaginären Kamera ein Bild knipsen.

**Tipp:** Es ist wichtig, als erstes Beispiel einen Gegenstand (wie Baum oder Haus) zu nehmen, damit klar ist, dass auch Gegenstände gespielt werden können.

Anschließend gibt die SL eine neue Situation vor. Beispielsweise:

- Der Bauer bringt Rosmarie zum Bahnhof.
- Die Tiere sind glücklich ohne Rosmarie.
- Nachts kommen neue Tiere.
- Rosmarie erzählt von ihrer Reise.

### **Forumtheater – Was könnte der Bauer tun?**

Zwei freiwillige Kinder improvisieren eine kurze Szene, in der der Bauer die Kuh zum Bahnhof bringt und wegschickt. Die Gruppe wird gefragt: „Wie fühlt sich die Kuh jetzt? Die Kuh meckert die anderen Tiere die ganze Zeit an, dann schickt der Bauer sie weg. Ist das eine gute Lösung?“

„Wer hat eine Idee, wie der Bauer die Situation noch lösen könnte?“ Das Kind, das eine Idee hat, darf den Bauern austauschen. Dann wird die Szene nochmal gespielt und der neue Bauer probiert seine Lösungsidee aus. Falls es noch weitere Rollen dafür braucht, können die dazugeholt werden.

Anschließend wird in der Gruppe reflektiert: „Wie fühlt sich die Kuh jetzt? Wie hat die Lösung funktioniert? Was hat gut geklappt? Was hat nicht geklappt?“

Der Bauer kann beliebig oft ausgetauscht werden und verschiedene Lösungen ausprobiert werden.



## **VOM STÜCK UNABHÄNGIGE ANREGUNGEN ZUR NACHBEREITUNG**

### **Sich erinnern**

Die Gruppe sitzt mit geschlossenen Augen im Kreis oder liegt im Raum. Die Spielleitung regt die Gruppe durch gezielte, offene Fragen und das Erwähnen von Details zu einem genauen Erinnern des Theaterstücks an. Was war am Anfang auf der Bühne? Welches Bild hast du noch im Kopf? Wie endete die Vorstellung? Was war lustig, traurig, seltsam, schön? Welche Geräusche gab es? An welchen Satz erinnerst du dich? Nach einer Weile werden diese Erinnerungsfetzen kurz beschrieben. Es geht nicht um das Nacherzählen des Stückes, sondern um einzelne Momente, Sätze oder Details. Diese Übung ruft die Erinnerung an das Theaterstück wach und bereitet das Nachspielen von Szenen oder einzelnen Momenten vor.

### **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.

### **Auf alles eine gute Frage haben**

Die Bilderwelten des Theaters sind nicht immer leicht zugänglich. Moderne Theaterformen bebildern nicht, sie ermöglichen, dass Zuschauer eigene Bilder finden. Sie hinterlassen viele Fragen, aber auch ein Synapsen-Feuerwerk der Ideen und Assoziationen in unseren Köpfen. In jedem Kopf ein anderes Feuerwerk. Doch wie tauscht man sich aus über dieses individuelle "Feuerwerk" aus? Wie teilt man dieses Erlebnis über ein „Hat mir gefallen.“ – „Ja? Ich fand's langweilig!“ hinaus? Es ist eine Herausforderung, diese sinnlichen und vielleicht widersprüchlichen Eindrücke in Worte zu fassen. Ein gutes Gespräch nach einem gemeinsamen Theaterbesuch braucht deshalb ein paar Voraussetzungen. Nehmen wir also an:



1. Die/der Lehrer\*in weiß über die Aufführung genauso viel wie die Schüler\*innen, denn alle waren gemeinsam im Theater.
2. Es geht nicht um das Abfragen von Wissen.
3. Es geht um das Sammeln von Eindrücken und Meinungen.
4. Es gibt kein Richtig und kein Falsch.
5. Nur offene Fragen, die mehrere Antworten zulassen, sind hilfreich (s. unten).
6. Antworten werden nicht korrigiert, sondern zur Diskussion gestellt.
7. Der Gewinn aus dem Gespräch entsteht aus der Vielfalt der Blickwinkel.
8. Am Ende wissen alle mehr – voneinander und vom Theater.

### Gute Fragen zur Kuh Rosmarie

Gibt es Momente, die dir besonders in Erinnerung geblieben sind? Was ist da genau passiert?

Was ist in dem Theaterstück alles passiert?

Wann war Musik zu hören? Welche?

Welcher war für dich der spannendste Moment / der Höhepunkt?

Gibt es einen Moment, der dich verwirrt hat?

Womit hat das Stück angefangen? Was war der erste Moment?

Womit endete die Aufführung? Was war der letzte Satz? Das letzte Bild? Die letzte Bewegung? Der letzte Klang?

Wer hat in dem Stück etwas gelernt? Was?

Welches Tier hat dir besonders gut gefallen und warum?

Was denkst du, warum hat Rosmarie so viel gemeckert? Was wünscht sie sich?

Was wünschen sich die anderen Tiere?

Welche Tiere ziehen neu auf dem Bauernhof ein? Wie fühlen sie sich da?

Der Bauer schickt Rosmarie in dem Theaterstück weg. Das löst das Problem aber nicht. Was würdest du machen, wenn du der Bauer wärst?

Hast du Fragen zur Geschichte? Was möchtest du noch wissen?

*Die Anregungen auf den letzten beiden Seiten sind teilweise 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*

**Schauburg** – Theater für junges Publikum der Landeshauptstadt München, Franz-Joseph-Str. 47, 80801 München, Spielzeit 2024/2025.

Intendantin: Andrea Gronemeyer; Kartentelefon: 089 233 371 55; Ausarbeitung Begleitmaterial: Marie Mastall, [marie.mastall@muenchen.de](mailto:marie.mastall@muenchen.de)