

Theater Sgaramusch
Postfach 238
CH-8201 Schaffhausen
+41 (0)52 624 58 68
theater@sgaramusch.ch
www.sgaramusch.ch

Theaterpädagogisches Begleitmaterial

URKNALL

Am Anfang regnete es Kühe

für Menschen ab 5 Jahren



Theater Sgaramusch
in Koproduktion mit: Theater PurPur Zürich, Schlachthaus Theater Bern, Theaterhaus Thurgau

Inhaltsverzeichnis

1	In Kürze (Flyertext)	- 2
2	Zum theaterpädagogischen Begleitmaterial	- 3
3	Ideen zur Vorbereitung	- 3
3.1	Ich stelle mir vor, dass...	- 3
3.2	Theaterbesuch: Was darf ich im Theater?	- 4
3.3	Urknall – Was ist das?	- 5
3.4	Dinge zum Klingen bringen	- 6
3.5	Dein Platz auf der Erde	- 7
4	Ideen zur Nachbereitung	- 8
4.1	Momente nachspielen	- 8
4.2	Post von der Erde	- 9
4.3	Kuh Kikerikii	- 10
4.4	Befehlen üben	- 11
4.5	Aufbauen & kaputt machen	- 12
5	Informationen zum Stück	- 13
5.1	Worum geht es in URKNALL?	- 13
5.2	Theaterale Mittel der Inszenierung	- 14
6	Theater Sgaramusch, Rückmeldungen und Kontakt	- 15

1 In Kürze (Flyertext)

URKNALL

Am Anfang regnete es Kühe

für Menschen ab 5 Jahren

Kein Lebewesen verändert die Welt so sehr wie wir Menschen.

Wir erschaffen und zerstören. Wir sehnen uns nach Geborgenheit. Wir haben nie genug.

Nora und Colombo fragen: Was treibt uns Menschen an? Wo ist mein Platz? Wem gehört hier alles?

Und wer darf befehlen?

Sie rennen im Kreis, erfinden spielend Universum um Universum.

Der Regen prasselt, der Bass dröhnt, eine Kuh macht Kikerikii.

Aus dem Chaos entstehen Weltordnungen.

Nora und Colombo machen sie wieder kaputt.

Und was sagt die Erde dazu?

URKNALL ist ein Feuerwerk an Poesie und Lärm.

Ein lustvolles Experiment über die Widersprüchlichkeit des Menschen.

Und eine Liebeserklärung an das Leben auf der Erde.

Von Cornelia Wolf, Jasmin Wiesli, Markus Keller, Nora Vonder Mühl, Olivia Stauffer, Priska Praxmarer, Remo Keller, Stefan Colombo, Ursula Lips

Koproduktion mit dem Theater PurPur Zürich, Schlachthaus Theater Bern, Theaterhaus Thurgau.

Sprache: Mundart, wenig Sprache

Dauer: ca. 50 Minuten



2 Zum theaterpädagogischen Begleitmaterial

Liebe Lehrpersonen

Das Theater Sgaramusch freut sich sehr, dass Ihr mit eurer Klasse das Stück URKNALL besucht.

Das theaterpädagogische Begleitmaterial enthält diverse spielerische Übungen, die euch in der Vor- und Nachbereitung auf den Theaterbesuch mit der Klasse unterstützen. Im Kapitel 5 *Informationen zum Stück* erfährt Ihr mehr über die Thematik und Ästhetik der Inszenierung.

Für viele Kinder ist es vielleicht der erste Theaterbesuch. Es lohnt sich, darüber zu sprechen und die jungen Menschen auf das Erlebnis einzustimmen. So werden Zugänge für die verschiedenen Aspekte der Inszenierung und somit zum Gesamterlebnis Theater geschaffen. Die Vor- und Nachbereitung bestärkt die Kinder darin, ihrer eigenen Wahrnehmung zu vertrauen, um spielerisch und frei über das unterschiedliche Erleben der Aufführung zu reflektieren. Das Spannende am Theater ist ja schliesslich, dass wir, nebst der gemeinsamen Erfahrung, alle eine individuelle Wahrnehmung der Aufführung haben.

Die Übungen und Spiele sind für Kinder von 5 bis ca. 12 Jahren konzipiert. Die vorgeschlagenen Vor- und Nachbereitungseinheiten sind einfach formuliert und mit verschiedenen Optionen versehen, damit die Einheiten an Alter und Interessen der Schüler*innen angepasst werden können. Stellt die Übungen frei zusammen, probiert diese mit eurer Klasse aus und taucht gemeinsam in das Theater und den Kosmos von URKNALL ein.

Nun wünscht das Theater Sgaramusch euch und eurer Klasse spannende Momente und ganz viel Spass!

3 Ideen zur Vorbereitung

Spiele, Übungen und Ideen zur Vorbereitung auf den Theaterbesuch von URKNALL mit der Schulklasse.

3.1 Ich stelle mir vor, dass...

Ziele:

- Einstieg in das Theaterstück
- Erwartungen an den Theaterbesuch austauschen
- Neugierde wecken

Dauer: 20-30 Minuten

Material: Flyer (siehe Titelblatt und Kapitel 1 *In Kürze (Flyertext)*)

Anleitung:

Betrachtet das Flyerbild, ohne euch direkt auszutauschen. Lest gemeinsam den Flyertext oder lasst ihn von eurer Lehrperson vorlesen.

Was denkt ihr, könnte in diesem Theaterstück passieren? Was für Bilder und Szenen kommen euch in den Sinn? Was für Menschen und Geschichten? Gibt es Geräusche oder Atmosphären, die ihr euch vorstellt?

Wenn jemand eine Idee hat, darf sich diese Person in eine Ecke des Schulzimmers stellen und die Idee laut formulieren:

«Ich denke im Stück URKNALL...»

Die Lehrperson zählt dann von 10 auf 0 runter, und ihr könnt euch kurz überlegen, wie ihr die Idee findet. Wenn ihr mit der Idee einverstanden seid, stellt euch in dieselbe Ecke wie die Schüler*in, die den Vorschlag gemacht hat. Wenn ihr anderer Meinung seid, stellt euch in die gegenüberliegende Ecke des Zimmers. Je nachdem, wie weit entfernt ihr euch aufstellt, desto eher, beziehungsweise desto weniger seid ihr einverstanden mit dem Vorschlag. Schaut euch kurz um, wie die anderen Schüler*innen sich hingestellt haben.

Danach wird eine neue Idee formuliert.

Optionen:

Spezifische Formulierungen: Wählt Formulierungen, die spezifischer auf die Handlung, die Bühne und die Geräusche eingehen.

«Ich denke im Stück URKNALL machen die Schauspieler*innen...» / «Ich denke auf der Bühne ist ... zu sehen.» / «Ich denke, im Stück werden wir ... hören.»

Zeigen statt sagen: Statt die Idee verbal mitzuteilen, kann die Idee auch gezeigt, gespielt oder gemimt werden. Beispielweise; «Ich denke es wird (laut = Lärm machen).» / «Ich denke auf der Bühne gibt es einen (Urknall = eine Pose zum Urknall stellen).» / «Ich denke es gibt viele (Kühe = eine Kuh spielen).»

3.2 Theaterbesuch: Was darf ich im Theater?

Ziele:

- Einstimmung auf den Theaterbesuch
- Erstellen eines eigenen Theaterregelwerks

Dauer: 15-20 Minuten

Material: ein grosses Papier, Stifte und ev. Bastelmaterialien

Anleitung:

Tauscht Euch im gemeinsamen Gespräch darüber aus, was Ihr bereits über den Theaterbesuch wisst. Wer war schon einmal in einer Theatervorstellung? Was gab es da zu sehen? Was ist auf der Bühne passiert? Wie sah dieser Theaterraum aus? Was gehört alles zu einem Theater?

Wichtig zu wissen ist sicherlich, dass es im Stück URKNALL zwei Schauspieler*innen gibt, die auf der Bühne sein werden, die mit Spiel, Musik, Wort und Objekten eine Geschichte erzählen. Das Publikum sitzt auf Stühlen und Bänken, manchmal wird es dunkel im Zuschauerraum, die Scheinwerfer sind dann nur auf die Bühne gerichtet.

Nun stellt die Lehrperson jeweils eine Aussage in den Raum. Auf 3,2,1, Null, könnt ihr ein Zeichen geben. Daumen hoch = ich denke das darf man im Theater/ Daumen runter = das ist im Theater verboten / Hände auf dem Tisch = ich bin nicht sicher, lass uns das diskutieren.

- Essen & Trinken
- Klatschen
- Sich mit der Sitznachbarin austauschen
- Reinkommen und Rausgehen, wann man möchte

- Lachen
- Laut sein
- Aufstehen
- Auf die Toilette gehen
- Schlafen
- Ganz ruhig und unbewegt sitzen
- Die Zuschauer*innen spielen mit
- Zuschauen und zuhören
- ...eigene Ideen der Lehrperson oder der Schüler*innen...

Diskutiert jeweils, wieso ihr euch einig oder uneinig seid, wo ihr unsicher seid und was für euch doch ganz klar ist.

Erstellt euer eigenes Regelwerk für den Theaterbesuch. Notiert, was verboten ist und was man im Theater befolgen muss. Aber vor allem auch die Dinge, die man im Theater erleben kann.

Das Regelwerk kann geschrieben, gemalt oder gebastelt werden. Hängt es im Schulzimmer auf und kommt nach dem Theaterbesuch darauf zurück. Was hat sich bewahrheitet und was war doch ganz anders?

Es gibt nicht die einen «richtigen» Regeln. Für das Theater Sgaramusch ist es wichtig, dass sich das Publikum wohl fühlt und ein gemeinsames Erleben möglich ist. Eine Aufführung ist schliesslich nur dann eine Aufführung, wenn das Publikum mit den Schauspielenden den Moment teilt. Essen und Trinken bitten wir euch sein zu lassen und geht, wenn nötig, vor dem Theater auf Toilette, damit ihr eure Konzentration ganz auf das Theatererlebnis richten könnt.

3.3 Urknall – Was ist das?

Ziele:

- Austausch zum Begriff Urknall
- Ideen in Bilder, Szenen oder Geräusche umsetzen

Dauer: 20-30 Min

Material: keines

Anleitung:

Weiss jemand, was ein Urknall ist? Wie stellt ihr euch so einen Urknall vor? Was passiert nach einem Urknall? Tauscht euch darüber aus.

Im Stück URKNALL Es geht es um den Urknall der Menschheit. Also wie das mit den Menschen und dem Menschsein eigentlich alles begonnen hat, wie der Mensch zum Menschen wurde, was die Menschen auf der Erde tun und warum eigentlich.

Das Theater Sgaramusch ist an verschiedenen Anfängen interessiert:

Was war am Anfang? Wie sah dieser Anfang aus? Wie hört sich der Anfang wohl an? Und was hat nach dem Anfang seinen Lauf genommen?

Beispiel: Am Anfang regnet es Kühe. Ist das kurz und laut? Tut es weh? Wieso haben sie dann angefangen Gras zu fressen und in Herden zu leben? Was taten die Kühe, wenn das Gras aufgefressen war?

Die Kinder dürfen sich in Zweiergruppen überlegen, wie so ein Anfang aussehen oder sich anhören könnte und was daraus entstand. Das darf ganz kreativ und individuell sein.

Nun darf eine Gruppe ihren Anfang erzählen.

Dann wird diese Anfangsvariante von der einen Halbkasse als Standbild oder sogar in mehreren Standbildern gestellt.

Beispiel: Standbild; Kühe regnen vom Himmel. Standbild; Lagen auf der Erde. Standbild; Gras fressen.

Anleitung zum Standbild:

Definiert einen Ort in eurem Schulzimmer, an dem das Standbild entstehen soll. Die Hälfte der Klasse ist das Publikum und darf sich hinsetzen. Die andere Gruppe wählt einen Ort aus. Zum Beispiel den Dschungel, die Badi, den Pausenplatz, Paris, usw. Die Lehrperson zählt von 10 auf 0 runter und die Kinder platzieren sich im Bild. Man darf sich als Tier oder Mensch platzieren, aber auch als Gegenstand oder ein Gefühl. Bei 0 versteinern alle in ihrer Position und halten diese für ca. 20 Sekunden. Das Publikum betrachtet das Standbild, beschreibt, was es sieht und versucht den Ort zu erraten. Danach werden die Gruppen gewechselt.

Optionen:

Bild für Bild: Bei jüngeren Schüler*innen können die Schritte auseinander genommen und jeweils mit der ganzen Klasse besprochen werden. Zuerst nur die Idee eines Anfangs als Standbild stellen. Sich dann gemeinsam überlegen, was dieser Anfang auslöste und was dadurch seinen Lauf genommen hat. Diese Ideen einzeln als Standbilder stellen.

Standbilder beginnen sich zu bewegen: Wenn das Standbild steht, kann die Lehrperson in die Hände klatschen und somit das Bild zum Leben erwecken. Das heisst, die Kinder dürfen sich von ihrer Position aus bewegen und zu spielen beginnen. Es können auch Spezialanweisungen von der Lehrperson eingebracht werden. Slowmotion (sie spielen extrem langsam weiter), Stummfilm (sie spielen ohne Sprache weiter). Sobald die Lehrperson nochmals klatscht, friert die Szene wieder ein.

Musikalische Standbilder: Einige Standbilder oder Anfangsideen bringen sicherlich Geräusche oder Töne mit sich. Übt in der Klasse, wie ihr Geräusche machen könnt. Beispielsweise mit den Fingerspitzen aus den Tisch pöpperlen, das Geräusch des Windes machen, murmeln, mit dem Finger über die Lippe schrubbeln usw. Entscheidet euch für einen Anfang oder ein Standbild aus der Grundübung. Auf ein gemeinsames Zeichen hin sind die Geräusche zu diesem Anfang oder diesem Standbild zu hören. Spielt dabei mit der Lautstärke, es kann mal leise und fein oder ganz laut und aufbrausend sein.

3.4 Dinge zum Klingen bringen

Ziele:

- Klänge mit Alltagsgegenständen
- Einstimmung auf die Klangwelt im Stück URKNALL

Dauer: 20-30 Min

Material: Ein A4-Papier oder eine Seite Zeitungspapier pro Schüler*in. Es können auch andere Gegenstände aus dem Schulzimmer verwendet werden (siehe Option *Mehr Dinge, mehr Geräusche*). Für die Option *Geräusche aufnehmen* werden Smartphones benötigt.

Anleitung:

Alle Kinder erhalten ein Blatt Papier oder Zeitungspapier. Was können alles für Geräusche mit dem Blatt gemacht werden, ohne dass dieses dabei kaputt geht? Alle dürfen zuerst für sich ausprobieren, wie das Blatt zum Klingen gebracht werden kann. *Beispiele: Blatt zum Zittern bringen, das Blatt vor den Mund halten und auf das Blatt blasen, auf den Rand des Blattes pusten, zerknüllen und wieder glätten usw.*

Nun zeigt ein Kind eine Variante vor. Dann steigen alle Schüler*innen mit ein und machen die vorgezeigte Variante nach. Hört gut zu. Wie hört sich das an? Erinnerung es euch an etwas? Wie würdet ihr dieses Geräusch beschreiben? Manchmal ist es schwierig, gleichzeitig die Geräusche zu machen und dabei auch noch genau zuzuhören. Es können zwei Gruppen gebildet werden, eine produziert das Geräusch, die andere kann sich mit geschlossenen Augen ganz aufs Zuhören konzentrieren.

Optionen:

Einmalige Geräusche: Welche Geräusche können nur einmal gemacht werden? Versucht ein einmaliges Geräusch zu machen, das Blatt darf dabei kaputt gehen. Wie unterscheiden sich diese Geräusche von den Geräuschen, die vorher erklingen sind?

Mehr Dinge, mehr Geräusche: Geht nun durchs Klassenzimmer und versucht, mit den vorhandenen Gegenständen Geräusche zu erzeugen. Die Dinge sollen dabei nicht kaputt gehen. Versucht verschiedenes aus: klopfen, plätschern, streichen, anpusten, kneten usw.

Klang-Orchester: Als Expert*innen der Geräusche und Klänge bildet ihr ein Klang-Orchester. Dazu steht ein Kind auf einen Stuhl und wird Dirigent*in. Alle anderen machen sich bei ihrem Gegenstand bereit, damit sie direkt losspielen könnten. Mit einfachen Handzeichen gibt nun die dirigierende Person an, welche Geräusch spielen, wie laut und leise, wie schnell oder wie langsam usw.

Geräusche aufnehmen: Achtet auf dem Schulweg ganz genau auf die Geräusche, die zu hören sind. Nehmt zwei Geräusche mit eurem Smartphone auf. Manchmal ist es hilfreich, mit dem Smartphone nahe an die Geräuschquelle zu gehen, damit das Geräusch auf den Aufnahmen zu hören ist. Spielt die Aufnahmen im nächsten Unterricht ab. Wie hört es sich an? Versucht gemeinsam herauszufinden, was es für ein Geräusch ist.

3.5 Dein Platz auf der Erde

Ziele:

- Bilder zum Thema Zugehörigkeit machen
- Persönlichen Zugang zu einer der Stückthematiken erhalten

Dauer: 15-30 Min

Material: Zeichnungspapier und Stifte, Farben usw.

Anleitung:

Der Titel der Zeichnung ist: «Mein Platz auf der Erde.» Hier ein paar Fragen, die inspirieren können: Was ist dein Platz auf der Erde?

Wo fühlst du dich zugehörig?

Wo fühlst du dich wohl?

Wo kannst du dich zu Hause fühlen?

Wie sieht es dort aus? Wer ist an diesem Platz mit dir? Was tust du/tut ihr an diesem Platz?

Option:

Ausstellung und Austausch: Eine Ausstellung der Zeichnungen machen. Betrachten der Zeichnungen. Gibt es einige Gemeinsamkeiten, die euch auffallen? Sticht euch etwas besonders ins Auge?

Kommt gemeinsam in ein Gespräch, ein Nachdenken und Philosophieren:

Wie muss der Platz sein, an dem du dich wohlfühlst? Hast du deinen Platz auf der Welt schon gefunden oder bist du noch am Suchen? Gibt es diesen einen «richtigen» Ort oder kann man seinen Platz gar nie ganz finden? Wie sucht man seinen Platz auf der Welt? Und wie merkt man, dass man seinen Platz gefunden hat?

Automatisches Schreiben (für ältere Schüler*innen): Alle nehmen sich ein Blatt Papier und einen Stift und notieren als Ausgangssatz: «Einen Platz auf der Welt finden, heisst für mich, ...». Die Lehrperson stellt einen Timer von ca. 3 bis 5 Minuten. Während dieser Zeit dürft ihr einfach drauflos schreiben. Schreiben, was euch in den Sinn kommt. Möglichst ohne lange zu studieren oder Pausen zu machen. Rechtschreibung und Schönschrift sind in dieser Übung nicht wichtig. Wenn die Zeit um ist, wird der eigene Text nochmals durchgelesen und jede*r kann drei Stellen unterstreichen, die am besten gefallen. Diese Textstellen könnt ihr euch gegenseitig vorlesen.

4 Ideen zur Nachbereitung

Spiele, Übungen und Anregungen zur Nachbereitung des Theaterbesuchs vom Stück URKNALL. Es geht nicht darum, in der Nachbereitung das Stück richtig zu verstehen oder sich zu einigen, was erzählt wurde, sondern um den Austausch der verschiedenen Erlebnisse und Sichtweisen sowie das Weiterspinnen des Gesehenen. Die Übungen 5.3, 5.4 und 5.5 aus der Vorbereitung können auch nach dem Stück noch ausprobiert werden.

4.1 Momente nachspielen

Ziele:

- (körperliches) Erinnern an das Gesehene
- Sammeln der bemerkenswerten Momente

Dauer: 15-20 Minuten

Material: keines

Anleitung:

Geht in Zweiergruppen (auch in grösseren Gruppen möglich) zusammen und erinnert euch an das Stück URKNALL. Welche drei Momente aus dem Stück kommen euch als erstes in den Sinn? Stellt diese Momente als Standbilder nach und zeigt sie euch gegenseitig. Die Klasse darf herausfinden, um welchen Moment es sich handelt. Versucht, euch dabei an möglichst viele Details zu erinnern:

- Wer war auf der Bühne? Was haben sie gemacht? Haben sie etwas gesagt? Welche Gefühle haben sie erlebt?

- Wo auf der Bühne waren die Dinge/Requisiten? Wie war das Licht?
- Was hat man gehört?
- Worum ging es?

Anleitung zum Standbild:

Definiert einen Ort in eurem Schulzimmer, an dem das Standbild entstehen soll. Die Hälfte der Klasse ist das Publikum und darf sich hinsetzen. Die andere Gruppe wählt einen Ort aus. Zum Beispiel den Dschungel, die Badi, den Pausenplatz, Paris usw. Die Lehrperson zählt von 10 auf 0 runter und die Kinder platzieren sich im Bild. Man darf sich als Tier oder Mensch platzieren, aber auch als Gegenstand oder ein Gefühl. Bei 0 versteinern alle in ihrer Position und halten diese für ca. 20 Sekunden. Das Publikum betrachtet das Standbild, beschreibt, was es sieht und versucht den Ort zu erraten. Danach werden die Gruppen gewechselt.

Optionen:

Spielen statt Stellen: Spielt die Momente, die euch am meisten in Erinnerung geblieben sind, nach. Geht dazu in ein Anfangsstandbild und beginnt dann, den Moment oder die Szene zu spielen. Am Ende der Szene friert ihr wieder in einem Standbild ein.

4.2 Post von der Erde

Ziele:

- Auseinandersetzung mit dem Zustand der Erde
- Recherche über die Auswirkungen des menschlichen Handelns auf die Erde

Dauer: 15-20 Minuten

Material: Papier und Stifte, Tablets oder sonstiger Zugang zum Internet (siehe Option).

Anleitung:

Gegen Ende des Stücks steigt das Wasser auf der Erde, Nora und Colombo flüchten auf einen Stuhl und fragen:

«Ärde. Hilfe! Was sollte mer mache?» — «Ärde. Was sollte mer mache?» — «Was hät sie gseit?»

Am Schluss hört man nicht, ob und was die Erde sagen würde. Was denkst du? Was würde die Erde Nora und Colombo sagen wollen?

Nimm Stifte und Papier zur Hand. Stelle dir vor, du bist die Erde. Schreibe einen Brief oder mache eine Zeichnung an Colombo und Nora. Das ist die Post von der Erde an Nora und Colombo.

An: Nora und Colombo

Von: Erde

Was ratest du als Erde Nora und Colombo? Was würdest du den beiden gerne erzählen? Würdest du als Erde den beiden helfen? Was würdest du als Erde gerne tun? Und was würdest du sie gerne fragen?

Die Post dürft ihr gerne analog oder digital ans Theater Sgaramusch senden. Die beiden Schauspieler*innen freuen sich sehr darüber.
Kontakt: Theater Sgaramusch, Postfach 238, CH-8201 Schaffhausen, theater@sgaramusch.ch

Optionen:

Mehr Informationen: Informiere dich in Büchern oder über Internetseiten genauer darüber, wie es der Erde geht. Welche Fakten sind neu für dich? Was beschäftigt dich am meisten? Versuche, das in der Post an Nora und Colombo zu erklären.

Hier einige Buchempfehlungen und zwei Links:

- Yuval Noah Harari: Sapiens. Die Falle. Diese Graphic Novel für junge Leser*innen erzählt von der Entwicklung des Homo sapiens bis in die heutige Zeit und basiert auf dem Weltbestseller *Eine kurze Geschichte der Menschheit*.
- Globi und die Energie. Von Erdöl, Klimawandel und Solarzellen. Ein Sachbuch für Kinder.
- Michaela Koschka: Entdecke den Klimawandel.
- Yann Arthus-Bertrand. Dünnes Eis. Was braucht die Welt, damit sie hält?
- Die Sendung mit der Maus, Klimawandel:
<https://www.wdrmaus.de/extras/mausthemen/klimawandel/index.php5>
- Die Sendung mit der Maus, Umwelt:
<https://www.wdrmaus.de/extras/mausthemen/umwelt/index.php5>

4.3 Kuh Kikerikii

Ziele:

- Bewegungen beobachten und imitieren
- Auseinandersetzung mit der Thematik des Anders- oder Ausgeschlossenenseins

Dauer: 20-30 Minuten

Material: keines

Anleitung:

Stellt euch in Zweierteams mit ca. einem Meter Abstand gegenüber auf. Jemand beginnt die Arme zu bewegen, das Gegenüber ist das Spiegelbild und versucht die Bewegungen möglichst genau zu kopieren. Die Lehrperson teilt mit, wenn die Führung der Bewegung an die andere Person übergeht.

Es kann hilfreich sein, manchmal kurz zu unterbrechen und einige Inputs oder Tipps zu geben:

- Geschwindigkeit: Probiert die Bewegungen mal viel langsamer zu machen oder sogar in Slowmotion.
- Etwas auf einmal: Isoliert eine Bewegung. Vielleicht nur die linke Hand oder nur den Kopf. Wie genau und präzise könnt ihr werden?
- Ganzer Körper: Ihr könnt den ganzen Oberkörper, inkl. Kopf und Mimik in die Bewegung einbinden. Wenn ihr euch herausfordern wollt, könnt ihr sogar den ganzen Körper bewegen oder euch fortbewegen.
- Und für die Profis: macht nicht mehr ab, wer die Bewegung gerade führt, sondern versucht gemeinsam die Bewegung zu führen, ohne euch abzusprechen.

In der zweiten Runde ist der Spiegel verkehrt und macht das Gegenteil. Eine Person beginnt wieder mit der Bewegung und die andere Person versucht, alles genau anders und falschrum zu machen.

Beispiele: Wenn der rechte Arm ausgestreckt wird, zieht der verkehrte Spiegel die linke Hand an den Körper heran. Wenn in die Knie gegangen wird, springt der verkehrte Spiegel in die Luft. Wenn in den Spiegel gelächelt wird, zieht der verkehrte Spiegel seine Mundwinkel nach unten.

Ihr könnt im Spiegelspiel immer wieder hin- und herwechseln zwischen genauem Nachahmen und genau das Gegenteil machen.

Erinnert euch an die Kuh Kikerikii aus dem Stück zurück. Sie macht nicht Muh, wie die anderen Kühe in der Herde, sondern sagt nur Kikerikii. Die anderen Kühe schliessen darum die Kuh Kikerikii aus. Wie sucht die Kuh Kikerikii nach ihrem Platz auf der Erde? Wieso schliessen die Muh-Kühe die Kuh Kikerikii wohl aus? Was wünscht sich Kikerikii und wo würde sie gerne bleiben? Wie soll die Geschichte von Kikerikii weitergehen?

Tauscht euch in kleinen Gruppen oder alle zusammen über folgende Fragen aus:

- Was findest du? Soll die Kuh Kikerikii lernen Muh zu machen? Oder sollen die anderen Kühe lernen Kikerikii zu machen?
- In welchen Situationen fühlst du dich wie eine Muh-Kuh und in welchen Situationen fühlst du dich wie Kikerikii?

4.4 Befehlen üben

Ziel:

- Geschichte spielerisch weiterspinnen

Dauer: 10-20 Minuten

Material: Ein Stuhl und eine Perücke (ein Handtuch kann die Perücke ersetzen)

Anleitung:

«Wer mit der Perücke auf dem Stuhl steht, darf Befehle.» verkündete Nora im Stück. Das ist auch die Spielregel für dieses Spiel. Erinnert euch gemeinsam an den Schluss des Theaterstücks. Was denkt ihr, was nach dem Ende alles noch passieren soll? Wie soll es mit Nora, Colombo, der Kuh Kikerikii und der Erde weitergehen?

Ein Kind darf jeweils einen Befehl geben und somit bestimmen, was als nächstes in der Geschichte passieren soll. Dazu stellt es sich auf den Stuhl, zieht die Perücke an (oder legt das Handtuch auf den Kopf) und erteilt einen Befehl. Alle folgen dem Befehl, indem sie ihn direkt ausführen. Der Befehl wird so lange ausgeführt, bis ein anderes Kind einen anderen Befehl gibt. Die Befehle können aufeinander aufbauen, aber auch ganz unabhängig voneinander sein.

Beispiele: «Schreiend rennen!» «Durchs Wasser tauchen!» «Flach auf den Boden liegen!» «Erde abtrocknen!» usw.

Optionen:

Best-Of-Weiterführung: Nachdem ihr verschiedene Befehle ausprobiert habt, diskutiert darüber, welche euch am besten gefallen haben. Mit welchen Befehlen soll die Geschichte weitergehen? Bringt eure Lieblings-Befehle in eine Reihenfolge. Notiert diese Weiterführung der Geschichte und

spielt diese einmal am Stück durch. Gerne dürft ihr eure weiterführende Version der Geschichte dem Theater Sgaramusch zukommen lassen, Nora und Colombo sind gespannt auf eure Ideen.
Kontakt: Theater Sgaramusch, Postfach 238, CH-8201 Schaffhausen, theater@sgaramusch.ch

4.5 Aufbauen & Zerstören

Ziele:

- Welten bauen und zerstören
- Das Spannende am Aufbauen und Zerstören, dem Chaos und der Ordnung finden.

Dauer: 30-45 Minuten

Material: Allerlei Gegenstände, mit denen gebaut und sortiert werden kann. Es eignen sich Legos, Klötze und Figürchen aus dem Klassenzimmer, aber auch Karton, Tücher und Wäscheklammern, Stühle, Bälle usw. Die Dinge können in der Aula, einem Klassenzimmer mit viel Platz oder in der Turnhalle platziert werden.

Bei weniger Platz kann die Übung auch in kleinen Gruppen und auf einem Tisch gemacht werden. Dazu eignen sich kleinere Gegenstände (Papierschnipsel, Legos, Gummis, Wäscheklammer, Murmeln, Streichhölzer usw.).

Anleitung:

Das Spiel wird mehrmals in verschiedenen Varianten gespielt und beginnt jeweils damit, dass alle Kinder in einem grossen Kreis stehen. Die Gegenstände werden auf ein gemeinsames Zeichen in den Kreis geworfen und chaotisch in der Mitte liegen gelassen.

1. Spieldurchlauf: Eine Ordnung nach Farbe machen. Was könnte zu was gehören? Nach einiger Zeit kommen alle in den Kreis zurück und betrachten die Ordnung. Dann alles wieder zerstören und in die Mitte werfen.
2. Spieldurchlauf: Eine Ordnung nach Form machen. Was könnte zu was gehören? Betrachtet diese neue Sortierung gemeinsam. Dann alles wieder zerstören.
3. Spieldurchlauf: Eine Ordnung machen, wobei kleine Welten entstehen und alles einen Platz und ein Zuhause findet. Schaut euch die aufgebauten Welten an und erklärt vielleicht, was es zu euren Welten Wissenswertes gibt. Dann alles wieder zerstören.
4. Findet eigene Kategorien, nach denen ihr sortieren, aufbauen und ordnen könnt. Nach jedem Spieldurchlauf wird die Sortierung betrachtet, sich eventuell darüber ausgetauscht. Danach wird die Ordnung wieder zerstört.

Beispiele und Ideen: Ordnung nach Wichtigkeit der Dinge. Ordnung nach Grösse. Aufbauen als eine Stadt. So aufbauen, dass alles zusammenhängt. Sortierung nach persönlichen Vorlieben, also so aufräumen, dass man seine Lieblingssachen bei sich hat. Möglichst kompakt ordnen und sortieren. Möglichst symmetrisch anordnen. Usw.

Nach einigen Spielvarianten setzt ihr euch in den Kreis um die Gegenstände herum und tauscht euch aus. Wie war es, Ordnung zu machen? Welche Sortierung hat euch am besten gefallen? Warum? Wie fandet ihr das Zerstören? Was war einfach und was war schwierig zu zerstören? Was macht Spass am Zerstören? Was macht Spass am Aufbauen und Ordnen? Wenn ihr wünschen könntet: Wie wäre die Welt sortiert? Was würde zerstört werden und was nicht?

5 Informationen zum Stück

5.1 Worum geht es in URKNALL?

URKNALL ist ein poetisches Spiel über das Menschwerden, über die Suche nach dem eigenen Platz auf der Welt und der Beziehung zwischen Menschen und der Erde.

Die beiden Schauspielenden, Nora und Colombo sind Menschen, Menschen wie du und ich. Sie sind an einem Ort auf der Erde. «Wie ist die Erde dahin gekommen?» «Wie bin ich Mensch geworden?» «Was mache ich hier auf der Erde und wieso eigentlich?» Sie erleben, spielen und probieren aus. Sie kommen von einem ins andere, treiben durch die Fragen des menschlichen Tuns, suchen sich im Strudel des Urknalls, machen Chaos oder bringen es in Ordnung. Immerzu hängt der Planet Erde mitten auf der Bühne. Die Erde wird gefunden, vergessen, (aus)genutzt, herumgeschubst und schlussendlich wieder in den Mittelpunkt gestellt.

Was tun wir Menschen auf der Erde? Und warum?

Was suchen wir Menschen? Was treibt uns an? Wie werden wir geformt? Was macht uns zu Menschen? Das waren zentrale Fragen in der Stückentwicklung, die das künstlerische Team immer wieder in den Mittelpunkt stellt.

Wie gehen wir mit der Erde um? Warum zerstört der Mensch?

Nora und Colombo vergessen die Erde, sie bewohnen sie und sind irgendwann ganz mit ihrem eigenen Tun beschäftigt:

«Ich will mehr! Ich will alles!»

«Das ist meins.»

«Ich mache kaputt.»

«Ich befehle was getan wird!»

Die Erde wird ausgenutzt, gebraucht und vergessen, als friedlicher Ort eingerichtet und gleich darauf wieder kaputt gemacht.

Wie finden wir unseren Platz auf dieser Welt?

Nora und Colombo suchen ihren Platz auf der Welt. Wo gehören sie hin und wo finden sie einen Platz oder vielleicht jemanden, der mit ihnen kommt? Auch die Kuh Kikerikii, die Kikerikii statt Muuh macht, sucht ein Zuhause, einen Ort auf der Erde, von dem sie nicht vertrieben wird.

Mittendrin ein Lied: «Ich frag mich wer ich bin. Ich frag mich, was ich chan. Will wüsse warum ich uf dere Erde bin.»

Ständiger Zyklus: Werden und Vergehen.

«Am Anfang...

...hets Lärm gha.»

...regnets Chüeh.»

...isch alles zeme.»

Nora und Colombo fangen immer wieder neu an. Sie sind ständig im Fluss und zelebrieren das Werden und Vergehen, ein endloser Kreislauf.

5.2 Theaterale Mittel der Inszenierung

Das Theater spricht viele Sprachen und wählt verschiedene Mittel, um eine Geschichte zu erzählen. Das Theater Sgaramusch wechselt virtuos zwischen diesen hin und her. Das erzeugt eine abwechslungsreiche Erzählweise, in der es vieles zu entdecken gibt. Die Inszenierung eignet sich somit auch für Kinder, die noch nicht lange Schweizerdeutsch verstehen, da die Sprache nur eine unter vielen Erzählmöglichkeiten ist. Untenstehend werden die wichtigsten theatralen Mittel von URKNALL beschrieben.

Schauspiel

Nora und Colombo sind als Schauspieler*innen auf der Bühne.

Sie stellen Fragen, probieren verschiedene Situationen aus, suchen Antworten, machen Musik, singen Lieder, spielen mit den Objekten, geben Befehle und spielen Spiele.

Sie spielen, um im Spiel herauszufinden, was der Sinn vom Leben ist.

Requisiten & szenische Bilder

Objekte spielen eine grosse Rolle in der Inszenierung. Zu Beginn werden sie in einem Kreis angeordnet: Bälle in verschiedenen Grössen, ein Eimer mit Wasser, ein Kessel mit Kühen, ein Stuhl, eine elektrische Gitarre, zwei Megafone, eine Metallplatte, eine Perücke.

Die Gegenstände werden bespielt und sind Teil des Chaos und der Ordnung, die immer wieder entstehen und vergehen. Die szenischen Bilder, die durch das Spiel mit dem Requisiten entstehen, sind wichtiger Teil der Erzählung.

Geräusche & Live-Aufnahmen

Zwei Megafone mit einer Aufnahme-Funktion kommen in der Inszenierung mehrfach zum Zug. Live werden Wasserplätschern, Lärm, Wind und einfache Melodien aufgenommen, die später wieder abgespielt werden. Das Produzieren der Geräusche ist sichtbarer Teil der Inszenierung.

Lieder

Lieder erzählen vom Menschen und seiner Beziehung zur Welt. Musik ist etwas, was nur der Mensch macht. Sie kann laut, sanft, grob oder fein sein. Im Stück sind die Lieder wie kleine Inseln im Strudel des Erlebten. Es wird auch gemeinsam mit dem Publikum gesungen.

Kreise

Die Gegenstände liegen im Kreis oder sind rund, ein Kreis-Fangis wird gespielt, die Planeten kreisen um die Erde, die Spielenden ziehen Kreise auf der Bühne. Der Kreis kommt überall vor.

Licht

Mit einem Scheinwerfer werden die Erde und die anderen Planeten wie von einer Sonne beschienen. Ebenso können einzelne Szenenausschnitte mit dieser Lichtquelle in den Fokus gerückt werden. Das Licht im Theater ist etwas ganz Spezielles. Es kann im Theaterraum so düster sein, dass man nur noch einen kleinen Ausschnitt erkennt oder auch ganz hell, dass alles hell erleuchtet und sichtbar ist.

Erzählen

Manchmal wird einfach etwas erzählt oder vorgelesen.

Interaktion mit dem Publikum

Nora und Colombo sind nicht nur in ihrer eigenen Welt beschäftigt, sondern wenden sich teils direkt ans Publikum, geben Anweisungen oder stellen eine Frage. Für das Publikum sind das spezielle Momente, in denen es sich positionieren muss. In diesen Momenten entsteht eine besondere Verbindung zwischen den Menschen im Publikum und den Menschen auf der Bühne.

6 Theater Sgaramusch, Rückmeldungen und Kontakt

Das Theater Sgaramusch ermöglicht neue Sichtweisen auf Altbekanntes. Mit den Mitteln des Erzähltheaters, aber auch mit Anleihen aus dem Figuren-, Tanz- oder Bewegungstheater beleuchtet Sgaramusch – stets mit sparsam eingesetzter Requisite und viel Ausdrucks- und Sprachstärke - mal aktuell-brisante, mal unvergänglich-zeitlose Themen oder nimmt Geschichten auf, die von Kindern geschrieben wurden.

- Die schönsten und gefährlichsten Bühnenbilder entstehen in den Köpfen der Zuschauerinnen.
- Die abgründigsten, aber auch überfliegendsten Gefühle wachsen in den Herzen des Publikums.
- Die kniffligsten Fragen stellen neugierige Kinder. Die besten Antworten gibt man sich selbst.
- Deshalb macht Theater Sgaramusch Theater, das Geschichten, Gefühle und Fragen aus den Zuschauerinnen herauskitzelt.
- «Weil wir dem Publikum alles zutrauen.»

Rückmeldung an das Theater Sgaramusch

Die Theatergruppe freut sich auf Post mit Rückmeldungen zum Theatererlebnis der Kinder. Als Klasse oder einzeln einen Brief an Theater Sgaramusch verfassen und erzählen, wie es einem beim Theaterbesuch erging. Bilder zum Theatererlebnis malen oder zeichnen. Einen wichtigen Moment festhalten. Was war da zu sehen, was passierte genau? Die Anleitung, dass die Kinder sich selbst als Publikum mit auf das Bild nehmen sollen, ergibt oft spannende Ergebnisse.

Kontakt: Theater Sgaramusch, Postfach 238, CH-8201 Schaffhausen, theater@sgaramusch.ch
www.sgaramusch.ch

Auf der Website des Theaters Sgaramusch können Fotos, Zeitungsberichte, das theaterpädagogische Begleitmaterial und der Flyer heruntergeladen werden.

Olivia Stauffer, August 2023