

FEINSTES PUPPENSPIEL – NICHT NUR FÜR ERWACHSENE

# THEATER IM BERGMANNKIEZ



BEI VOLLMOND SPRICHT MAN NICHT



ANREGUNGEN ZUM SPIELEN, BASTELN UND ERKENNEN

# BEI VOLLMOND SPRICHT MAN NICHT

Liebe Eltern, liebe Pädagog\*innen  
und liebe Kinder,

ihr habt heute „**Bei Vollmond spricht man nicht**“ gesehen - oder ihr wollt demnächst in unser Theater kommen. In diesem Heft findet ihr Lora, Siggie und alle anderen Figuren aus dem Stück. Sie alle nehmen euch mit auf eine kleine Reise in ihre Welt. Sie denken sich mit euch zusammen Spiele aus, möchten über Freundschaft, Fantasie und Herzklopfen reden und zeigen euch, wie ihr selbst ein kleines Theaterspiel basteln könnt. Schaut, was euch interessiert und für eure Familie oder Gruppe am besten passt. Viel Freude beim Entdecken.

## Produktion des Stückes

**Spiel:** Anna Wagner-Fregin (Theater Anna Rampe) und Daniel Wagner

**Regie:** Regina Wagner

**Bühne:** Ralf Wagner

**Puppen:** Mechtild Nienaber

gefördert durch:

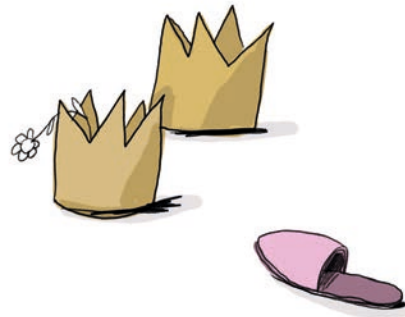


# MÖGLICHE FRAGEN UND GEGENFRAGEN FÜR DAVOR, DANACH ODER IRGENDWANN...

In dieser Inszenierung für Menschen ab 4 Jahren geht es um Neugier, Freundschaft und dass keiner genauso ist wie der andere. Wer Lora und Siggie kennenlernt, hat vielleicht Fragen. Nehmt euch Zeit. Viele Antworten findet ihr Kinder selbst.



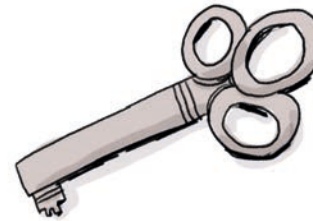
Lora und Siggie haben viel Fantasie.  
**\* Was ist gut daran, wenn man viel Fantasie hat?**



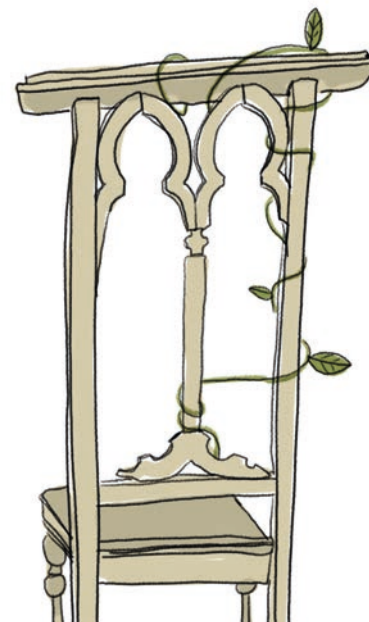
Papa König arbeitet viel und hört wenig zu. **\* Was könnte man tun, damit andere einem wirklich zuhören?**



4



Siggie scheut sich, Lora aus dem Käfig der Hexe zu befreien. **\* Was machst du, wenn dein Freund oder deine Freundin sich etwas nicht traut?**



Lora singt laut, wenn sie durch den Wald läuft. **\* Was hilft dir, wenn du mal Angst hast?**



Lora hat ihre Buntstifte, eine Schere und ein Zaubertuch dabei. **\* Was würdest du auf eine Mutprobereise mitnehmen?**

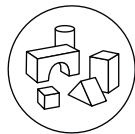
5

# LORA

## Ich bin anders – du auch?

Ein Kennenlernspiel mit viel Bewegung  
für drinnen und draußen

Lora ist fantasievoll und abenteuerlustig.  
Siggie ist fantasievoll und musikalisch. Die  
Zwerge sind depressiv und musikalisch.  
Die Hexe ist wütend und allein. Der Kö-  
nig ist überarbeitet und allein.



Jeder ist anders und vieles ist gleich. Kennt ihr euch gut?  
In diesem Bewegungsspiel erkennt ihr immer wieder Unter-  
schiede und Gemeinsamkeiten mit- und aneinander.  
Was ihr braucht:

## Verschiedene Beweg- ungsmöglichkeiten im Raum oder draußen

\*hüpfen, strecken, liegen, balancieren...

## Verschiedene Orte

\*aufgemalte bunte Kreise, Sandkas-  
ten, Bäume und Wiese oder Stühle,  
Teppich, Wände...

## Und das Wichtigste: Fragen. Was wolltet ihr über die anderen wissen?

Wer hat ältere Geschwister? — hüpf in den grünen Kreis.  
Wer hat jüngere Geschwister? — blauer Kreis.  
Wer hat beides? — roter Kreis.  
Wer hat keine Geschwister? — gelber Kreis

Wer gerne lange schläft, legt sich hin.  
Wer gern früh aufsteht, zappelt wild rum.

Wessen Lieblingsfarbe blau ist, hüpf,  
bei grün hockt sich hin,  
rot, dreht sich im Kreis...

Wer gern Pizza isst, hüpf in den Sandkasten,  
wer gern Nudeln isst, macht Purzelbäume auf der Wiese.

....

# PAPA KÖNIG

## Was ist hier eigentlich los?

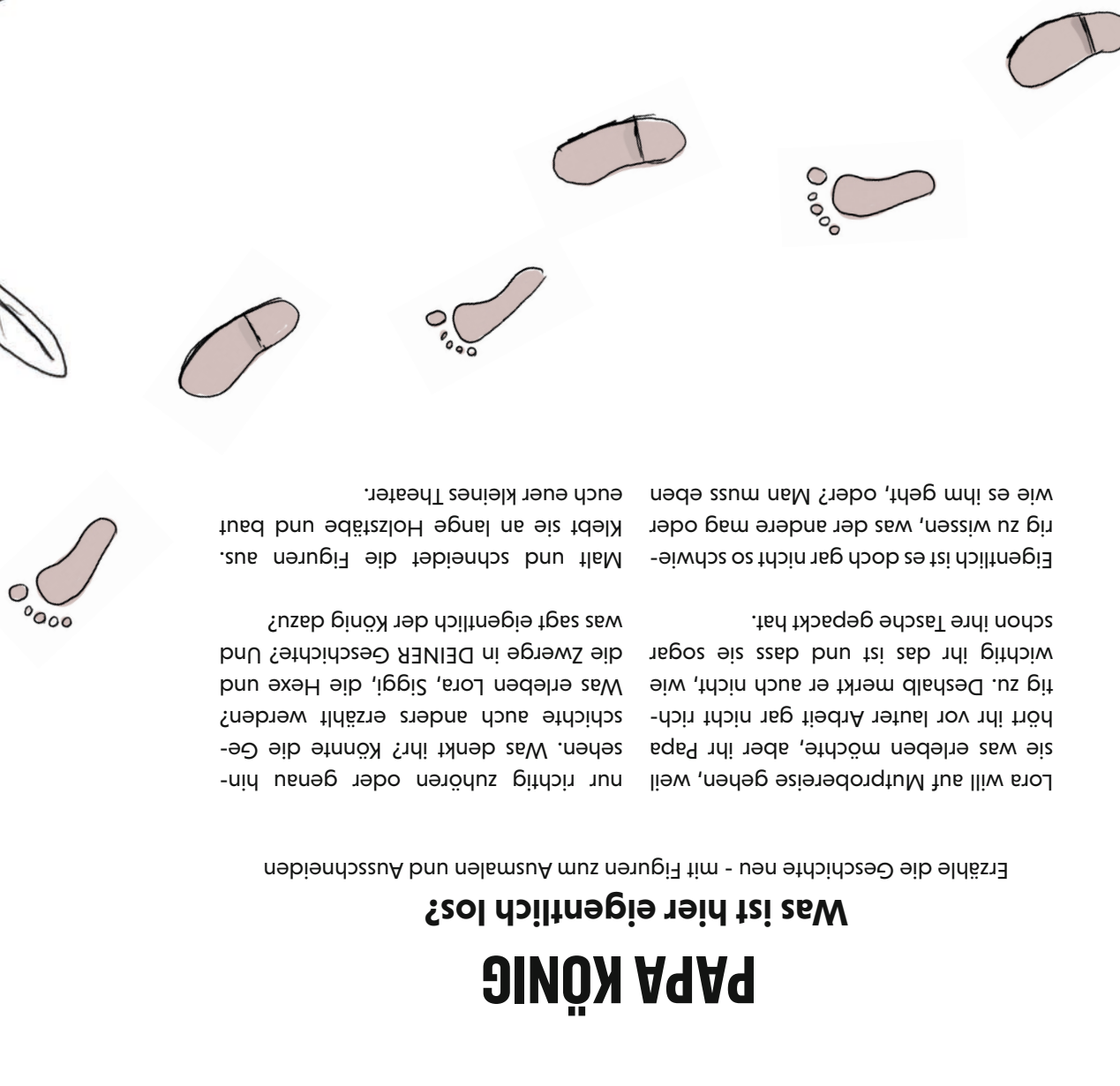
Erzähle die Geschichte neu - mit Figuren zum Ausmalen und Ausschneiden

Lora will auf Mutprobereise gehen, weil sie was erleben möchte, aber ihr Papa hört ihr vor lauter Arbeit gar nicht richtig zu. Deshalb merkt er auch nicht, wie wichtig ihr das ist und dass sie sogar schon ihre Tasche gepackt hat.

was sagt eigentlich der König dazu?

Eigentlich ist es doch gar nicht so schwierig zu wissen, was der andere mag oder wie es ihm geht, oder? Man muss eben

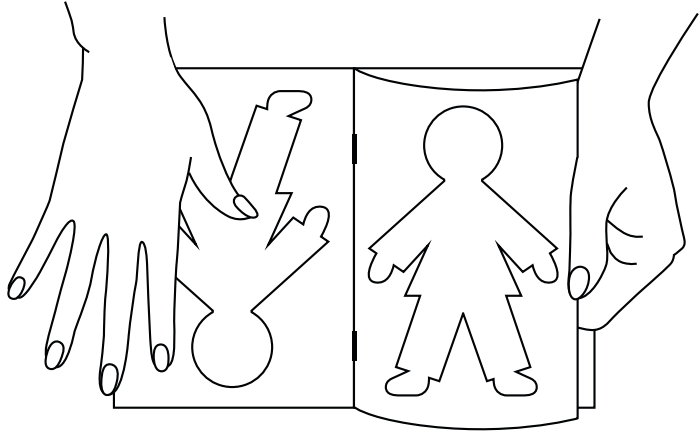
Malt und schneidet die Figuren aus. Klebt sie an lange Holzstäbe und baut euch euer kleines Theater.





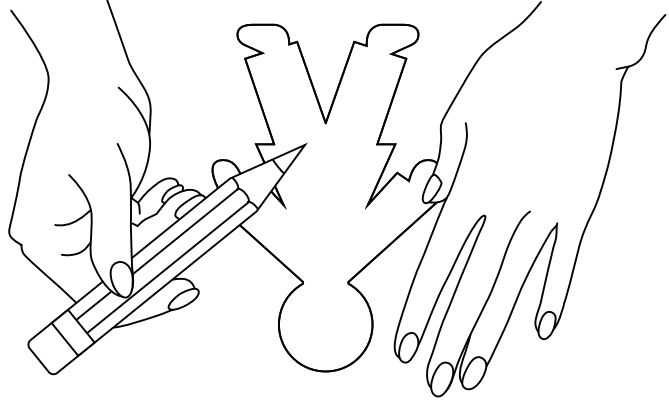
1

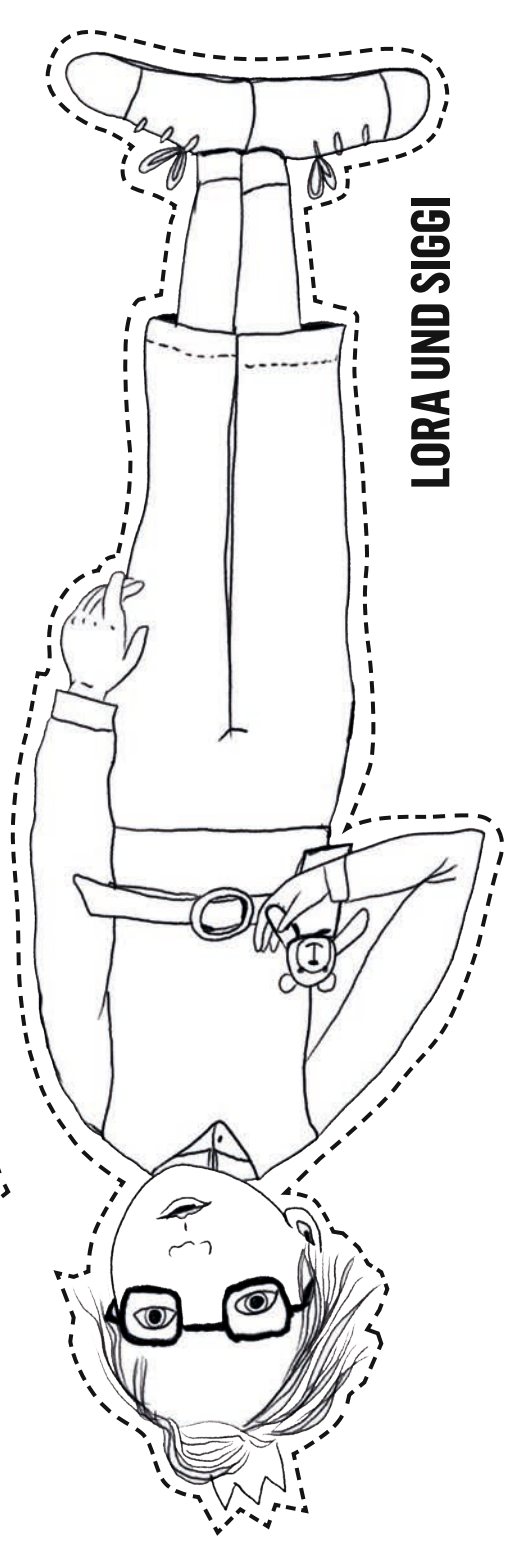
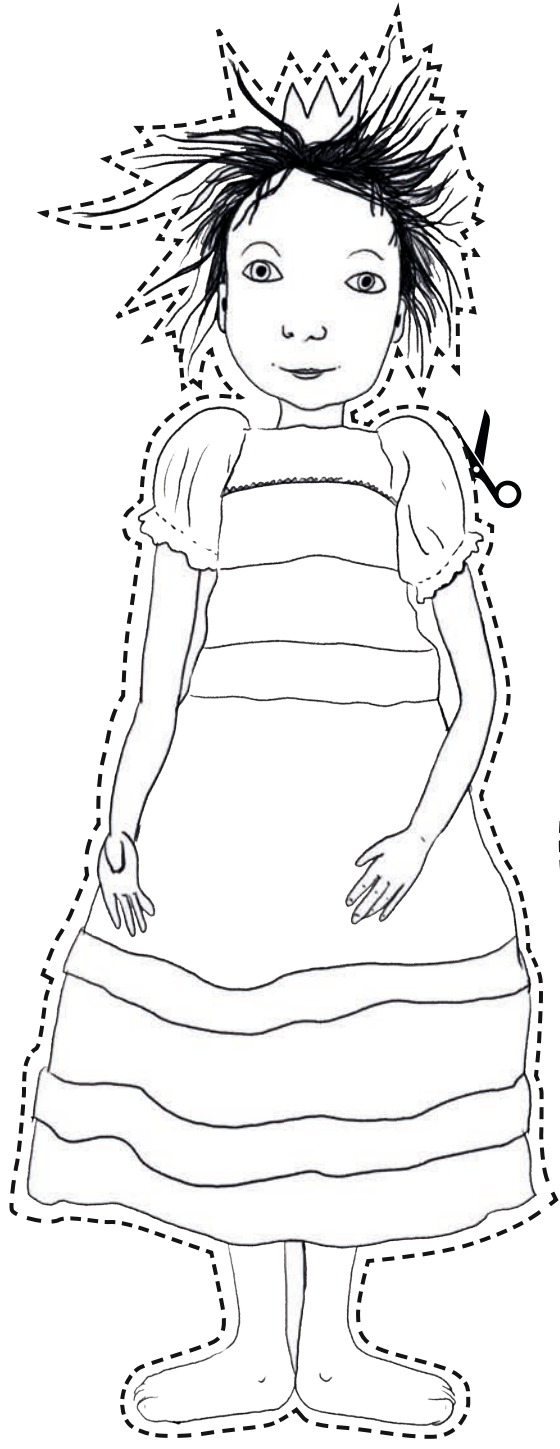
Löse die Bastelseiten vorsichtig aus dem Heft. Das ist nicht ganz einfach, vielleicht lässt du dir von einem Erwachsenen helfen.



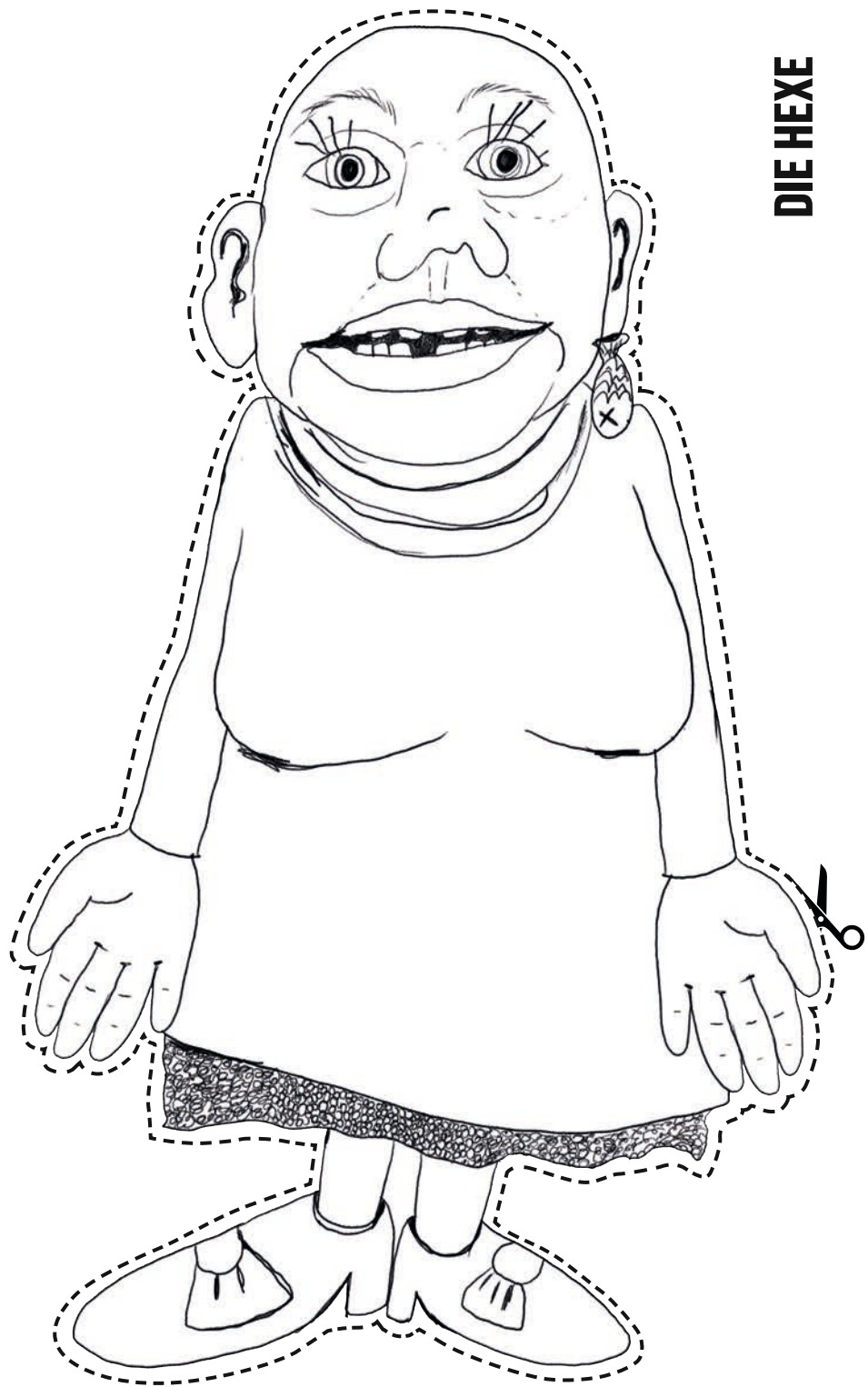
2

Wenn du magst, kannst du die Figuren ausmalen.





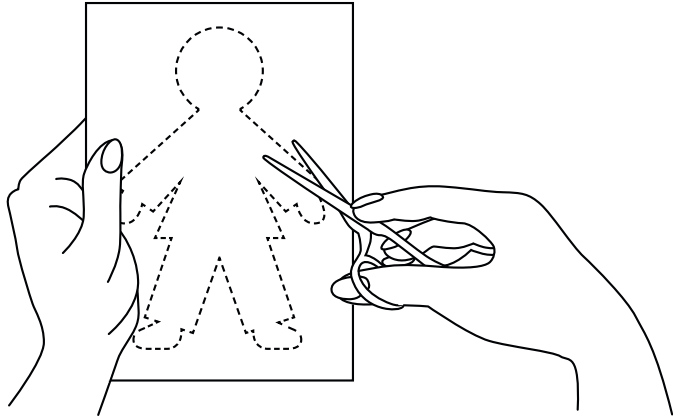
LORA UND SIGGI



DIE HEXE

3

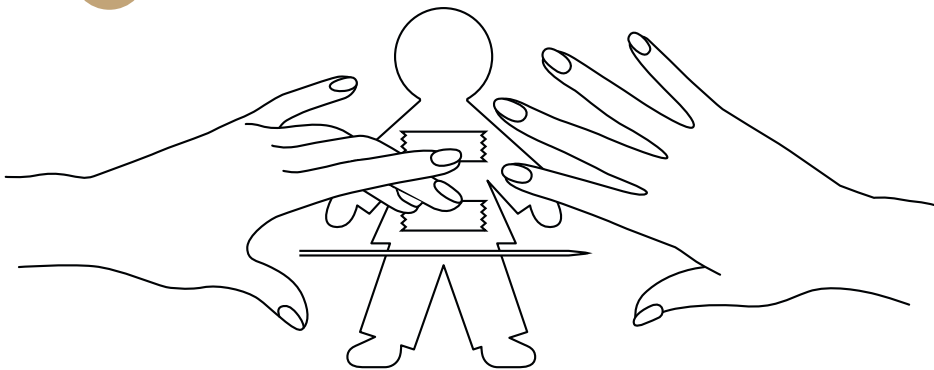
Schneide die Figuren an den markierten Rändern aus.



Wenn du weitermachen willst, kannst du nun aus den angemalten Figuren Flachfiguren basteln. Dazu brauchst du:

- Schaschlickspieße oder Strohhalme oder dünne Stöckchen
- Klebestreifen (z.B. Tesafilm)
- deine ausgeschnittenen Figuren

4

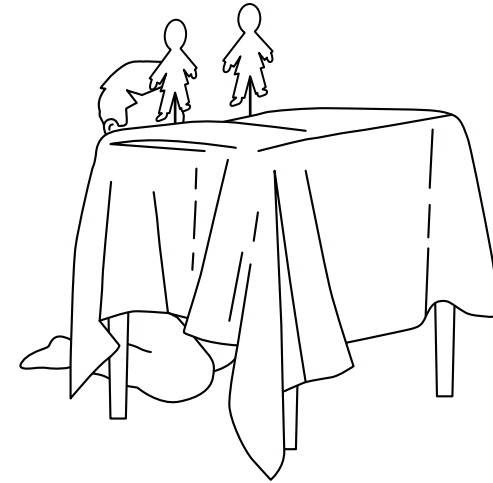


Klebe den Stab auf die Rückseite der Figur, so dass das Ende vom Stab ungefähr bis zur Mitte der Figur reicht.

Jetzt hast du ein ganzes Flachfiguren Ensemble mit dem du selber Theater spielen kannst. z.B. so:

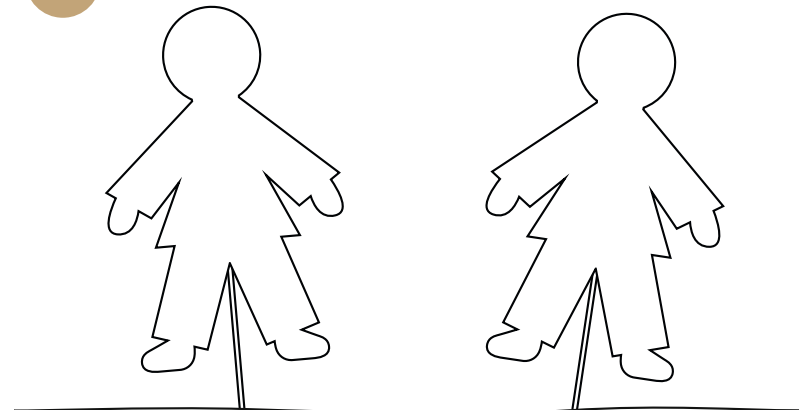
5

Von unten gespielt:



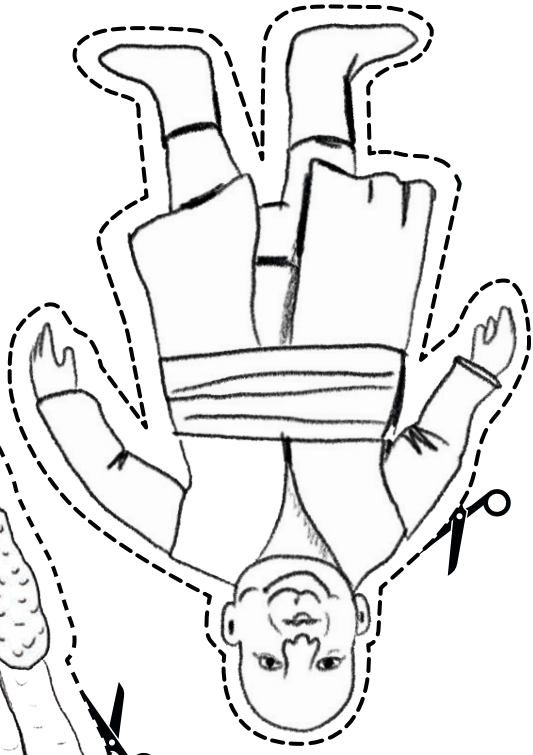
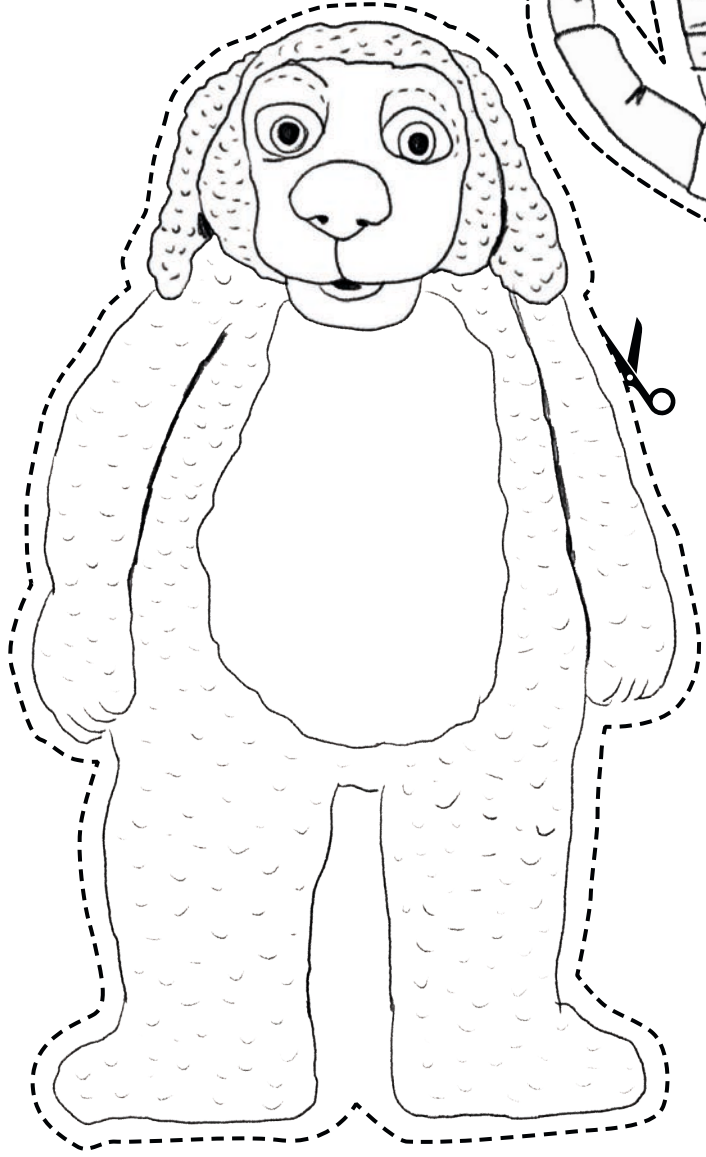
Lege eine Decke auf einen Tisch. Am besten eine, die bis zum Boden reicht (dann kannst du dich verstecken und man sieht nur noch die Figuren)

6



Du setzt oder kniest dich auf den Boden und lässt die Figuren an der Tischkante entlanglaufen.



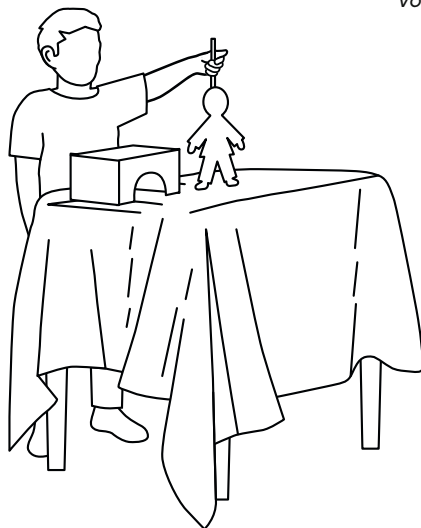


**AGAVENDICKSACK  
& PLUM**



**MARIESE**

7

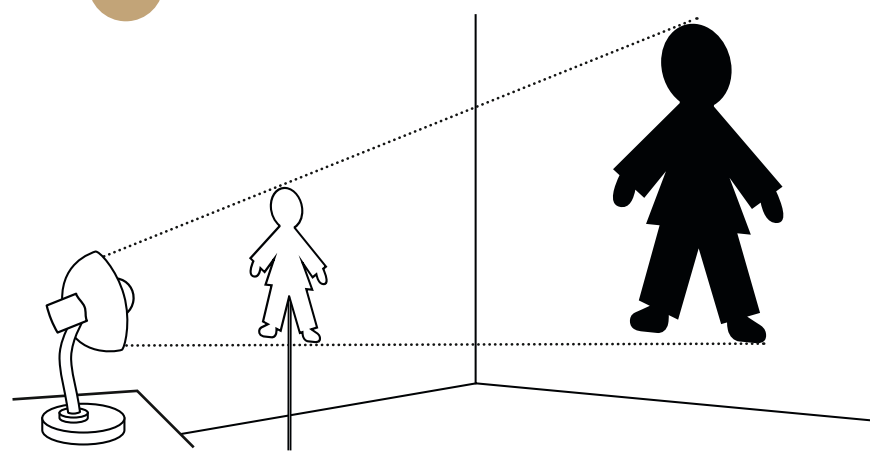


Von Oben gespielt:

Stell dich an einen Tisch oder wenn du zu niedrig bist, knie dich auf einen Stuhl. Nun lass die Figuren über den Tisch laufen.

Du kannst z.B Dinge auf den Tisch stellen, oder ihnen eine Landschaft bauen

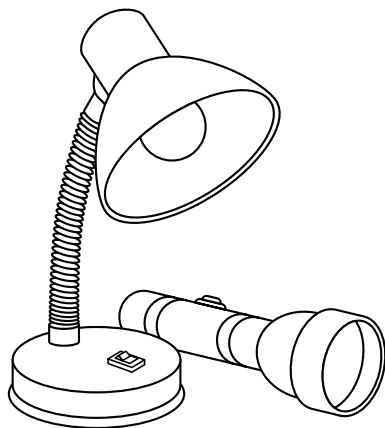
9



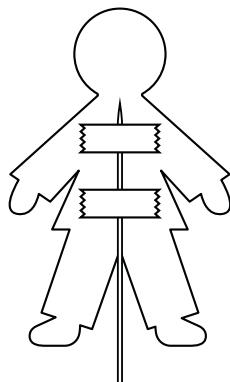
Nun halte deine Figuren vor die Lichtquelle. Schau wie du sie halten musst, um den ganzen Umriss sehen zu können.

TIP: Wenn du die Figur näher an die Lichtquelle hältst wird sie kleiner. Je weiter du weg gehst, desto größer wird sie.

8



Schattenspiel: Wenn du möchtest kannst du auch ein Schattenspiel mit deinen Figuren machen

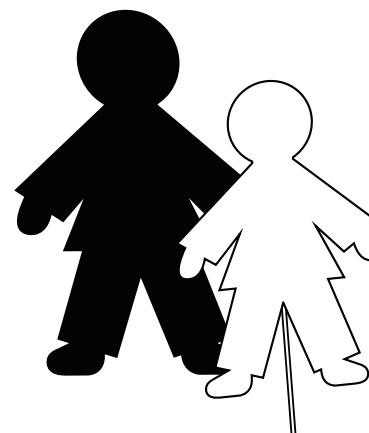


Dafür brauchst du:

- Eine Lampe die du so hinstellen kannst, dass ihr Licht seitlich an die Wand scheint
- oder eine Taschenlampe
- deine Flachfiguren

Stelle die Lampe so hin, dass du bequem die Figuren vor die Lichtquelle halten kannst.

10



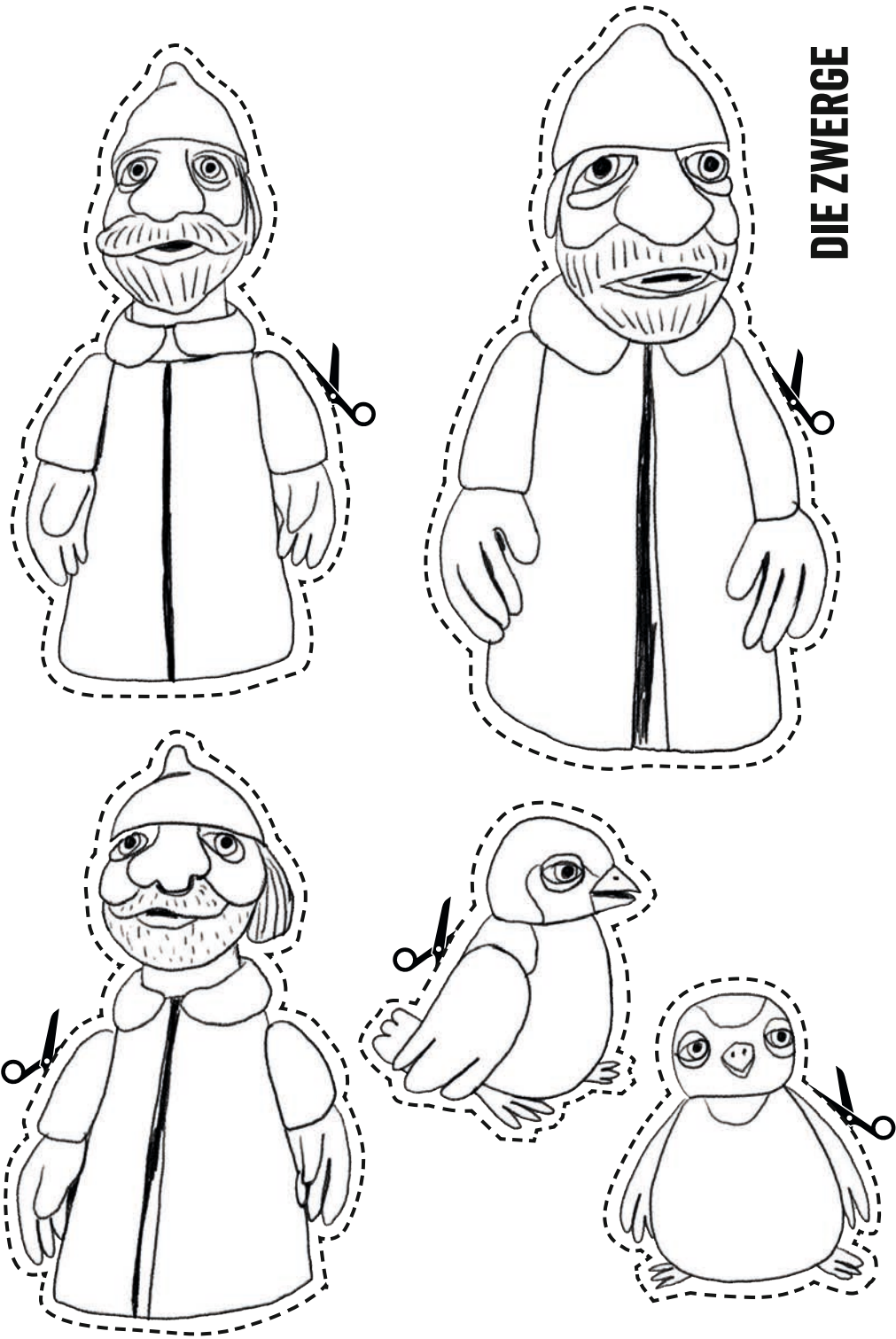
Spiele mit den Figuren, was und wie du möchtest. Viel Spass!



**PAPA KÖNIG**



**DIE ZWERGE**



# SIGGI

## Was macht dich mutig?

Entwickelt eine Mut\*Mach\*Maschine

Siggi hat viel Fantasie, ist sehr vorsichtig und vertraut auf das, was die Erwachsenen ihm sagen. Das gibt ihm Sicherheit. Wenn er allein ist, stellt er sich immer zuerst vor, was alles schief gehen könnte. Aber er ist auch mutig und sagt ehrlich, wenn er etwas nicht tun möchte, zum

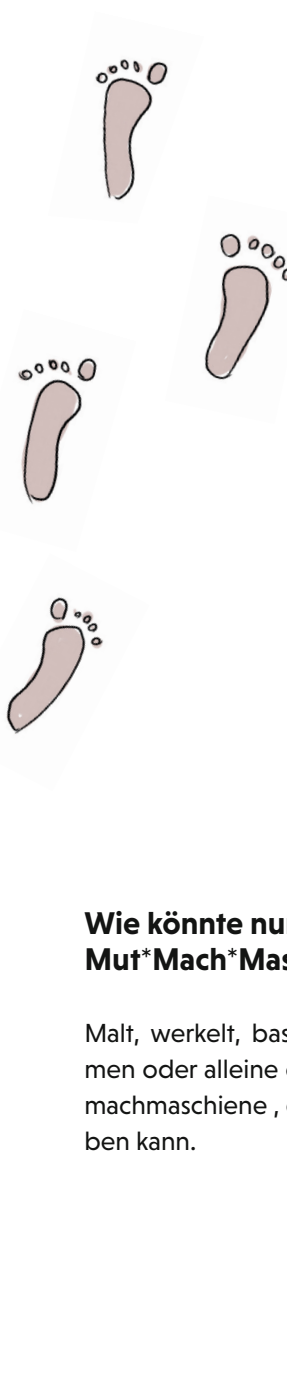
Beispiel, Lora aus dem Käfig der Hexe zu befreien. Zuerst sammelt ihr in kleinen Gruppen Ideen. Setzt euch zu dritt oder zu viert zusammen und beantwortet nacheinander die beiden Fragen. Nehmt euch für jede Frage genügend Zeit.

### 1. Wann wart ihr mal mutig, obwohl ihr vorher Angst hattet?

(z.B. in den Keller gehen, einen Frosch, eine Spinne anfassen oder die Wahrheit sagen)

### 2. Sammelt nun Ideen, was in der jeweiligen Situation Mut machen könnte.

Kommt jetzt alle zusammen und erzählt euch von euren Ideen. Am besten jemand schreibt alle auf ein großes Blatt Papier oder an die Tafel.



### Wie könnte nun eine Mut\*Mach\*Maschine aussehen?

Malt, werkelt, bastelt und klebt zusammen oder alleine eine riesengroße Mutmachmaschine, die alle Ängste vertreiben kann.



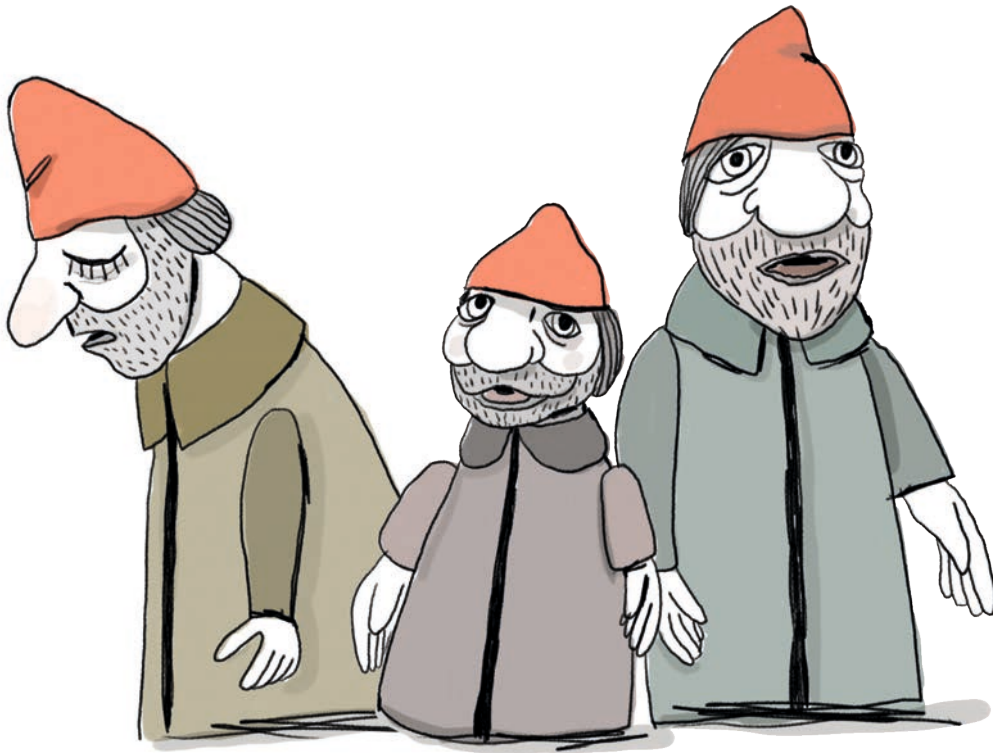
# DIE ZWERGE

## Was tun gegen Langeweile

Spielideen sammeln und loslegen

Die Zwerge sind richtig unglücklich. Sie haben keine Arbeit mehr und wissen nicht, was sie den ganzen Tag tun sollen. Lora hilft ihnen, sich zu erinnern, was ihnen Freude macht und was sie früher gerne gemacht haben. Sie hört ihnen zu

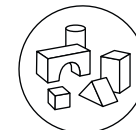
und ermutigt sie, etwas dagegen tun, wenn man will. Jeder Zwerg macht etwas anderes gerne. Nano ist ein richtiger Gartenzwerg, Udo malt gerne und Ulf übt am liebsten Zaubertricks.



**Welches Spiel habt ihr lange nicht mehr gespielt?**  
**Was macht alleine keinen Spaß, aber mit Freunden?**  
**Was wolltest du schon immer mal ausprobieren?**

Sammelt Eure Ideen und schreibt jede auf ein Blatt Papier. Verteilt die Blätter auf dem Boden im Raum. Jetzt kann sich jeder zu einer Spielidee setzen, die ihm

gefällt. Gemeinsam berätet ihr nun, **WAS** ihr dafür braucht, **WO** ihr spielen wollt und **WANN** dafür die richtige Zeit ist. Habt ihr alle Informationen gesammelt? Dann kanns losgehen. Die Großen werden euch helfen!



# DIE HEXE

## Die Dinge ändern sich nicht! Oder doch?

Fragen und Zuhören - für Kinder und Erwachsene gemeinsam

Der König erlaubt der Hexe nicht, die Prinzessin in dem Theaterstück zu spielen. Die Vögel wollen nicht von ihr gefüttert werden. Die Hexe denkt, Lora hat es viel besser als sie. Das macht sie richtig wütend und sie sperrt Lora ein. Am Morgen gibt sie dann Lora die Schuld, dass sie so schlecht geschlafen hat.

### 1 – direkt nach dem Theaterbesuch

Fragen an die Kinder. Eine nach der anderen. Hört euch gegenseitig zu. Viele Antworten wisst ihr selbst.

#### *Warum ist die Hexe so wütend?*

#### *Was fehlt ihr?*

#### *Warum wird die Hexe plötzlich nett zu Lora?*

### 2 – geht auch ohne Theater

Überlegt in welcher Situation ihr zu Hause oder in der Schule oder manchmal wütend seid. Was genau ärgert euch? Malt ein Bild oder schreibt es auf. Wer mag, zeigt sein Bild oder erzählt was ihn wütend macht.



Kennt ihr das auch? Manchmal geht vor lauter Wut einfach gar nix mehr und man fühlt sich sehr allein damit. Es gibt viele Gründe wütend oder verärgert zu sein. Manchmal hilft es, einfach abzuwarten bis es vorbei ist. Manchmal kann man auch etwas dagegen tun, wenn man will.



#### **Fragen an die Kinder können sein:**

*Würdest du dich gern weniger ärgern?  
Was müsste sich ändern, damit du  
nicht mehr so wütend bist?*

Habt Geduld und hört euch zu. Gemeinsam habt ihr vielleicht Ideen, was man tun könnte, um die Wut zu verkleinern. Wer weiß, vielleicht ändert sich etwas, wenn ihr es wollt. Probiert es aus.

**Produktion Heft:** Theater im Bergmannkiez / Theater Ziradelle

**Idee, Konzept, Umsetzung:** Anna Wagner-Fregin

**Text und Recherche:** Anne S. Schmid

**Illustrationen:** Julia Friese

**Titelfoto und Grafikdesign:** Vesuv - Sebastian Boldt



**WWW.THEATERIMBERGMANNKIEZ.DE**