



Das Huhn lügt

Begleitmaterial zur Nachbereitung des Theaterbesuchs

„Das Huhn lügt“

Begleitmaterial zur Nachbereitung des
Vorstellungsbesuches

Liebe Pädagog*innen!

In dem vorliegenden Begleitmaterial zu „Das Huhn lügt“ finden Sie Anregungen zur weiterführenden Auseinandersetzung mit dem Vorstellungsbesuch und den Inhalten der Inszenierung.

Das Begleitmaterial ist unterteilt in verschiedene thematische Blöcke, die einzeln oder auch zusammen durchgeführt werden können. Die Schwerpunkte liegen dabei auf den Themen: Gefühle, Freundschaft, Gruppendynamiken, Schutzräume und Empowerment. Als Bonus können Sie mit Ihrer Klasse auch einen Blick auf Schulhofspiele aus der ganzen Welt werfen.

Wir wünschen Ihnen viel Freude dabei!

Das Team der Theaterpädagogik des ATZE Musiktheater

Kontakt: tp@atzeberlin.de

Inhalt:

Themenblock: Gefühle

- 1 Gespräch zum Stück
- 2 Gefühlsbilder

Themenblock: Freundschaft

- 1 Freundschaftsbingo
- 2 Improvisation „Mein bester Freund...“
- 3 Ein Kind erzählt, drei spielen

Themenblock: Gruppendynamiken

- 1 Atom und Moleküle
- 2 Ein Sprechchor
- 3 Schwarmprinzip

Themenblock: Schutzraum

- 1 Bezug zum Theaterstück
- 2 Wo fühle ich mich wohl? - Gespräch
- 3 Einen Schutzraum in der Schule schaffen

Themenblock: Empowerment

- 1 Körpermeditation
- 2 Starke Sätze
- 2.1. Mantra und Raumlauf
- 2.2 Mein Stein

Bonus: Schulhofspiele

- 1 Was sind eure Lieblings-Schulhofspiele
- 2 Schulhofspiele um die Welt
- 3 Inspiration

Anhang

Begleitmaterial zu „Das Huhn lügt“

Themenblock: Gefühle



1 Gespräch zum Stück

In diesem Gespräch könnt ihr noch einmal über eure Erfahrungen während des Vorstellungsbesuchs nachdenken und euch untereinander darüber austauschen.

Sprecht in eurer Klasse über folgende Fragen:

Welche Figuren gibt es in dem Stück?

Wie würdet ihr die Figuren in dem Stück beschreiben?

Welche Eigenschaften haben die Figuren?

Wie fühlt sich das Huhn in unterschiedlichen Momenten im Stück: Als die Kinder die Expedition machen? Als alle dann plötzlich nach Hause müssen? Als das Huhn die Einladung zu seinem Geburtstag schreibt? Als es das Referat hält?

Wie fühlen sich die anderen Kinder in den gleichen Momenten?

Wie geht die Mutter mit dem Huhn um?

Welche Beziehung haben das Huhn und die Mutter?

2 Gefühlsbilder

Zeitliche Dauer: 30 Minuten

Material: Ihr braucht für die Übung weißes Papier A3 und Stifte.

In dieser Übung bringt ihr die gesammelten Gefühle ein und drückt diese in Form von Bildern und mit eurem eigenen Körper aus.

Ablauf:

Schritt 1: Sammelt zunächst noch einmal die Gefühle, die ihr in dem Gespräch zuvor gesammelt habt und die Figuren aus dem Stück, denen ihr sie zuordnen würdet. Dann bildet ihr kleinere Gruppen. Jede Gruppe wählt nun ein Gefühl. Nehmt euch pro Gruppe ein großes A3-Blatt und malt euer Gefühl auf. Dies kann ein Gemeinschaftsbild sein oder aus kleinen Einzelbildern bestehen. Vielleicht kann euch Musik dabei unterstützen. Fragt dafür eure*n Lehrer*in.

Schritt 2: Im Anschluss legt ihr eure Bilder wie in einer Galerie aus. Geht gemeinsam durch die Galerie und schaut euch die Bilder an. Dann wählt sich jede*r von euch ein Bild aus, dass euch besonders anspricht und ein Gefühl in euch auslöst. Es kann euer eigenes, aber auch ein anderes Bild sein. Dabei bilden sich Gruppen von mindestens zwei Kindern.

Schritt 3: Jede Gruppe, die sich an einem Bild gefunden hat, bespricht nun, was sie in dem ausgewählten Bild sieht. Folgende Fragen können euch dabei helfen:

- Macht mich das Bild fröhlich/traurig/wütend/gelangweilt/unsicher/ängstlich oder löst es ein anderes Gefühl aus?
- Wo in deinem Körper kannst du das Gefühl spüren?
- Wenn das Gefühl eine Bewegung wäre, wie würde sich das Gefühl bewegen (große Bewegungen, kleine, eckige, runde, langsame, schnelle...)

Nun versucht ihr dieses Gefühl in eine Bewegung zu bringen. Dafür braucht ihr Musik. Fragt dafür eure*n Lehrer*in.

Begleitmaterial zu „Das Huhn lügt“

Bewegt euch zu der Musik durch den Raum. Und probiert aus, welche Bewegungen zu eurem Gefühl passen. Stellt euch vor, ihr wärt Maler*innen und wollt mit eurem Körper euer Gefühl als ein großes Bild in den Raum malen. Ihr könnt dafür eure Finger, Hände, Ellenbogen, Knie, Füße und alle anderen Körperteile nutzen. Malt im ganzen Raum von oben bis unten.

Schritt 3: Nachdem ihr verschiedene Bewegungen ausprobiert habt, kommt wieder in euren Kleingruppe zusammen und findet eine kurze Bewegungsabfolge (Choreografie) für eurer Gefühl. Ihr könnt dafür auch wieder Musik verwenden. Wiederholt diese Bewegungsabfolge mehrmals, so dass ihr sie den anderen im Anschluss präsentieren könnt.

Reflektion: Tauscht euch im Anschluss dazu aus, wie es war die verschiedenen Gefühle in Bilder und in Bewegung auszudrücken.

Begleitmaterial zu „Das Huhn lügt“

Themenblock: Freundschaft



1 Freundschaftsbingo

Zeitliche Dauer: mind. 20 Minuten

Ziel: In diesem Spiel geht es darum, in einer festgelegten Zeit möglichst viele Übereinstimmungen mit den eigenen Mitspieler*innen zu finden.

Vorbereitung:

Im Anhang findet ihr die Vorlage Freundschaftsbingo. Druckt für jede*n Schüler*in eurer Klasse ein Blatt aus. Wie ihr seht, haben wir bereits einige Felder für euch ausgefüllt. Hier findet ihr Fragen, die ihr im nächsten Schritt erst einmal selbst beantworten werdet. Wenn ihr möchtet, könnt ihr weitere Fragen in die leeren Kästchen eintragen. Entscheidet dafür zunächst gemeinsam, ob jede Person eigene Fragen einträgt, oder ob ihr alle zusammen weitere Fragen aussucht. Besprecht auch, wie viele Kästchen ihr beantworten möchtet. Es sollten nicht zu viele sein. Jede Person füllt nun die von euch ausgesuchte Anzahl an Kästchen aus. Zum Beispiel beantwortet jemand die „Welche ist deine Lieblingsfrage?“ mit „grün“. Bittet eure Lehrer*in nun im nächsten Schritt für euch die Zeit zu stoppen.

Ablauf:

Wenn alle ihre Kästchen ausgefüllt haben, beginnt die Challenge. Nun habt ihr drei Minuten Zeit (ihr könnt auch besprechen, ob ihr etwas mehr Zeit nehmen möchtet), eure Mitschüler*innen zu den Kästchen zu befragen. Immer, wenn ihr eine Person findet, der*die mit euch übereinstimmt, tragt ihr

den Namen in das Kästchen ein. Wenn also zum Beispiel Majda auch die Farbe Grün am liebsten mag, tragt ihr Majda in euer Kästchen ein. Versucht so viele Menschen mit Gemeinsamkeiten wie möglich in der vorgegebenen Zeit zu finden.

Reflektion:

Ist die Zeit abgelaufen, kommt wieder als Klasse zusammen. Tauscht euch nun zu den Ergebnissen aus. Eine Möglichkeit hierbei ist, dass jede Person das Kästchen mit den meisten Gemeinsamkeiten vorstellt und das Kästchen ohne eine Gemeinsamkeit. Besprecht auch, wie das Spiel gelaufen ist und wie ihr euch dabei gefühlt habt. Habt ihr Ideen, wie ihr das Spiel weiter ausbauen könntet?

2 „Mein bester Freund...“

Zeitliche Dauer: 20 Minuten

Einführung:

Vielleicht erinnert ihr euch noch an den Monolog des Huhns in dem Stück „Mein bester Freund...“. Gemeinsam werdet ihr jetzt auch eure Ideen zum Thema Freundschaft sammeln und dazu, wie ihr euch eure*n beste*n Freund*in vorstellt oder wünscht.

Ablauf:

Es stehen immer 3-5 Kinder in einer Reihe und beginnen ihren Satz mit: „Mein*e beste*r Freund*in...“ und beendet dann den Satz mit den eigenen Ideen. Dann folgt die nächste Person und beginnt mit dem gleichen Satzanfang und beendet den Satz.

Das könnte z.B. sein: „Meiner besten Freundin kann ich alles erzählen.“ Oder: „Meinen besten Freund kenne ich schon seit dem Kindergarten.“ Oder was auch immer euch einfällt. Wenn alle Kinder in der Reihe den Satz beendet haben, geht es wieder am Anfang der Reihe los. Pro Gruppe könnt ihr 2-3 Minuten festlegen, in denen die Gruppe spricht. Dann wechseln die Gruppen und die nächsten 3-5 Kinder beantworten den Freundschafts-Satz.

Reflektion:

Nachdem ihr nun verschiedene Ideen gesammelt habt, tauscht euch nun noch einmal gemeinsam in der ganzen Gruppe aus. Folgende Fragen können euch dafür als Anregung dienen:

1. Was ist für euch Freundschaft?
2. Wann brauchst du deine*n Freund*in?
3. Hast du schon mal erlebt, dass du erst jemanden nicht so gut leiden konntest und ihr dann Freunde geworden seid?
4. Was macht dich in einer Freundschaft traurig?

3 Ein Kind erzählt, drei spielen

Zeitliche Dauer: mind. 30 Minuten

Einführung:

Nachdem ihr in der vorherigen Übung Ideen und Gedanken zum Thema Freundschaft gesammelt habt, kommt ihr jetzt dazu, euch Freundschaftsgeschichten auszudenken und diese darzustellen.

Schritt 1: Freundschaftsstandbilder

Bildet zunächst Kleingruppen von etwa 4-5 Personen. Dann überlegt ihr euch in euren Kleingruppen ein Standbild zum Thema Freundschaft und probiert es aus. Erinnert euch dabei auch noch einmal an die Aussagen aus der vorangegangenen Übung. Im Anschluss werden die Standbilder vor der gesamten Klasse präsentiert.

Schritt 2: Standbilder erwachen zum Leben

Als nächsten Schritt, könnt ihr eure Standbilder erwachen lassen. Dafür übernimmt eine Person die Leitung, läuft achtsam durch das Standbild und lässt nach und nach das Bild zum Leben erwachen. Dabei tippt sie eine Person an die Schulter. Die angetippte Person macht dann eine Bewegung und sagt einen Satz aus ihrer Figur heraus. Dabei schaut die angetippte Person, welchen Impuls oder Bewegungswunsch die eigene Figur in dem Standbild gerade hat, macht diese Bewegung und friert wieder ein. Genauso sagt sie spontan einen Satz oder ein Wort, dass zu ihrer Figur in dem Moment passt.

Dann wird die nächste Person in dem Standbild angetippt, bis alle Figuren einmal eine Bewegung durchgeführt und einen Satz von sich gegeben hat.

Alternativ: Wenn ihr noch einen Schritt weitergehen wollt, könnt ihr auch das gesamte Bild zum Leben erwachen lassen. Dafür gibt die leitende Person ein akustisches Signal (z.B. in die Hände klatschen). Und alle Figuren setzen sich in Bewegung und spielen das, was in dem Standbild dargestellt wurde. Bei einem

Begleitmaterial zu „Das Huhn lügt“

zweiten akustischen Signal (z.B. wieder in die Hände klatschen) friert das Bild wieder ein.

Ihr könnt auch noch einen weiteren Schritt einbauen: Die leitende Person kann auch ein kleines Detail ändern, z.B. die Haltung einer Figur verändern oder sie an eine andere Position im Bild stellen. Was passiert nun, wenn das Bild wieder zum Leben erwacht?

Schritt 3: Ein Kind erzählt, die anderen spielen

Bildet hierfür wieder Kleingruppen von etwa 4-5 Personen. Eine Person in der Gruppe übernimmt die Erzähler*innen-Rolle, die anderen werden zu Spieler*innen. Der*die Erzähler*in befindet sich an der Seite der Spielfläche und beginnt eine Geschichte zu erzählen. Der*die Erzähler*in könnte z.B. sagen: "Ich war mit meinen Freundinnen im Park und wir haben Ball gespielt. Dann..." Die Spieler*innen stehen bereit, um spontan in die Geschichte zu springen und sie darzustellen. Die Spieler*innen stellen, ohne sich vorher abzusprechen, Figuren, Teile der Umgebung oder Gegenstände, die in der Erzählung vorkommen, dar. Die Spieler*innen können durch ihr Spielen auch den Lauf der Geschichte mit beeinflussen, indem sie z.B. die angekündigte Rede fortführen (z.B. Erzähler*in: Sie ging zu dem großen Baum und sagte: ..." Die spielende Person sagt, dann was ihr spontan in den Sinn kommt.) Der*die Erzähler*in hat jedoch das letzte Wort und kann den weiteren Verlauf der Geschichte bestimmen. Die Spielenden sollten daher immer auch auf die erzählende Person achten.
Übt zunächst in Kleingruppen. Und spielt dann vor Publikum.

Reflektion:

Tauscht euch im Anschluss darüber aus, wie es war, die Szenen umzusetzen. Was lief gut? Was war schwierig? Denkt noch mal zurück an den Monolog des Huhns. Welche Wünsche an eine*n beste* Freund*in hatte das Huhn und wo gibt es Übereinstimmungen mit euren genannten Wünschen?

Begleitmaterial zu „Das Huhn lügt“

Themenblock: Gruppendynamiken



1 Atom und Moleküle

Zeitliche Dauer:

10 Minuten

Spiel:

In diesem Spiel geht es darum, sich als Gruppe zu kleinen Molekülen zusammen zu finden. Moleküle sind Verbindungen zwischen kleinsten Teilchen: den Atomen. Dabei kann die Anzahl der Teilchen in einem Atom sehr unterschiedlich sein. Zu Beginn des Spiels wählt ihr eine Person aus. Das kann eine*r aus eurer Klasse sein oder der*die Lehrer*in. Diese Person steht am Spielfeldrand und überblickt das Spielfeld.

Alle anderen sind Atome, die sich durch den Raum bewegen. Die außenstehende Person nennt nun eine Zahl zwischen 2 und 8. Sobald eine Zahl genannt wird, finden sich genauso viele Atome zu einem Molekül zusammen. Wenn beispielsweise die Zahl 4 genannt wird, besteht das Molekül aus 4 Atomen. Ihr verbindet euch zu dem Molekül, indem ihr euch an den Händen haltet. Wenn sich alle gefunden haben, geht es weiter.

Die Aufgabe der außenstehenden Person ist es nun, Molekülgrößen anzusagen, bei denen nicht alle Atome einen Platz im Molekül finden. Zum Beispiel, wenn ihr 23 Atome seid, nennt die außenstehende Person die Zahl 4. Jetzt können sich 5 Moleküle zusammen finden. 3 Atome bleiben jedoch übrig und scheiden aus. In der nächsten Runde könnte die Zahl 3 genannt werden. Aus den 20 verbleibenden Atomen können sich somit 6 Moleküle finden und 2 Atome scheiden aus.

Spield das Spiel so lange, bis 2 Atome übrig bleiben.

Reflexion:

Kommt nun wieder zusammen und sprecht darüber, was euch während des Spiels aufgefallen ist.

Gab es Atome, die sich immer sofort zusammengefunden haben?

Nach welchen Kriterien habt ihr euch zusammengefunden? Wie hat es sich angefühlt, wenn man es nicht mehr geschafft hat, Teil eines Moleküls zu werden?

Gab es einen Unterschied, wenn man Teil des Spiels war oder nur zugeschaut hat?

2 Ein Sprechchor

Zeitliche Dauer:

30 Minuten

Bezug zum Stück:

In dem Stück geht es um eine Gruppe von Kindern. Ein Kind, das Huhn, wird ausgeschlossen und steht außerhalb dieser Gruppe. Dabei kann es sehr kraftvoll sein, wenn eine Gruppe eine Sache gemeinsam macht und dabei jede*r mit einbezogen wird. Besonders wenn zusammen gesungen oder gesprochen wird, kann das ein starkes Gruppengefühl erzeugen.

In dieser Übung geht es darum, dass ihr gemeinsam als Gruppe agiert und es schafft, dass sich alle in diese Gruppe einfinden. Denn die Kraft und Energie eines Sprechchores kann nur entstehen, wenn alle gemeinsam an einem Strang ziehen.

Schritt 1:

Stellt euch zu Beginn in einen Kreis, sodass sich alle gut sehen können. Beginnt nun das Atmen jedes Einzelnen miteinander zu synchronisieren. Das heißt: Atmet gleichzeitig ein und gleichzeitig wieder aus. Versucht dabei im gleichen Tempo zu atmen.

Probiert verschiedene Strategien aus, wie ihr es schafft, gemeinsam zu atmen.

Zum Beispiel könnt ihr alle auf eine Person achten, die das Tempo vorgibt.

Oder eine Person macht Handzeichen, wenn ihr ein- oder ausatmet.

Findet die Strategie, die für euch am besten funktioniert.

Schritt 2:

Im zweiten Schritt kommt die Sprache hinzu. Das Gedicht, welches ihr für diese Übung benutzt geht so:

Hey!

Con cara!

A con con cara!

A desso di famossa

Eine Person aus eurer Gruppe trägt jetzt jede Zeile des Gedichtes in einer selbst ausgewählten Emotion vor. Das kann zum Beispiel traurig, fröhlich oder genervt sein. Nach jeder Zeile antwortet die Gruppe, indem sie das Gesagte im Chor und in der gleichen Emotion wiederholt.

Wechselt im Anschluss den*die Ansager*in und macht das Ganze nochmal.

Schritt 3:

Überlegt nun gemeinsam, welche Kinderlieder ihr kennt. Sucht euch nun eins aus, bei dem alle den Text kennen. Vielleicht könnt ihr den Text auch aufschreiben.

Das Ziel dieser Übung ist es, dass ihr diesen Text gemeinsam im Chor **sprecht**. Das heißt ohne die Melodie.

Versucht als ersten Schritt den Text in der Gruppe zu sprechen. Wie war das? Ist es euch leicht gefallen, dass alle gemeinsam sprechen? Konntet ihr synchron bleiben?

Vielleicht habt ihr gemerkt, dass durch das Wegnehmen der Melodie, es schwieriger ist, in einem gleichen Tempo und Rhythmus zu sprechen.

Überlegt euch nun also als Gruppe, wie ihr diesen Text sprechen wollt. Wo sollen Pausen sein? Welche Passage sprecht ihr schnell, welche vielleicht langsam? Sprecht ihr in einem bestimmten Rhythmus? Vielleicht ist ein Wort ganz laut? Oder ein anderes leise?

Notiert euch die Absprachen, die ihr als Gruppen getroffen habt, in eurem Text.

Nun sprecht den Text nochmal. Klappt es nun besser? An welcher Stelle funktioniert es noch nicht so gut? Welche Absprachen müssen noch getroffen werden?

Übt so lange, bis ihr zufrieden seid.

Schritt 4:

Ihr habt jetzt gemeinsam einen Text erarbeitet und diesen als Chor gesprochen. Im letzten Schritt geht es nun darum, zu schauen, wie es wirkt, wenn eine Gruppe einen Text gemeinsam spricht.

Eine Person tritt aus eurer Gruppe heraus. Die restliche Gruppe stellt sich in einem Pulk auf und blickt zu der einzelnen Person.

Jetzt sprecht ihr noch einmal den Text oder Teile davon, so wie ihr ihn geübt habt.

Wie war das für die Person, die der Gruppe gegenüber stand?

Wie hat es sich angefühlt?

Die Person, die außen stand, geht nun wieder in die Gruppe und eine andere Person tritt heraus. Wiederholt das solange, bis alle, die es sich von außen anschauen wollen, dran waren.

Ihr könnt auch verschiedene Anordnungen der Gruppe austesten. Stellt euch zum Beispiel ganz weit auseinander oder ihr geht auf den Schulhof. Ihr könnt euch auch in einer Reihe aufstellen oder in einem großen Kreis. Welche Möglichkeiten gibt es noch?

Sprecht den Text in den verschiedenen Aufstellungen. Ändert sich dadurch etwas? Welche Gefühle kommen auf?

3 Das Schwarmprinzip

Zeitliche Dauer:

20-30 Minuten - kann in wiederholter Form aufbauend genutzt werden.

Bezug zum Stück:

Das Stück „Das Huhn lügt“ zeigt eine Gruppe, die immer wieder gemeinsam auf Dinge reagiert oder sich in ähnlicher Weise bewegt. Manchmal scheint es so, als würden Sie Absprachen treffen, die wir gar nicht mitbekommen. Vielleicht habt ihr schon einmal von einem Vogelschwarm oder Fischschwarm gehört, in dem sich alle Vögel oder Fische gleichzeitig in eine Richtung bewegen und sich dann ganz plötzlich zusammen in eine andere Richtung bewegen. Von außen sieht es dabei zwar so aus, als

wäre es ein großer Schwarm. Aber wenn man ihn näher betrachtet, man merkt, dass dieser große Schwarm aus vielen kleinen Individuen besteht, die alle dazu beitragen, dass es funktioniert.

In dieser Übung sollt ihr ausprobieren, wie es ist, Teil einer solchen Gruppe oder eines solchen Schwarms zu sein. Dabei ist das Zusammenarbeiten als Gruppe und das Einbringen von jedem*jeder besonders wichtig.

Vorbereitung:

Für diese Übung wird eine große Fläche benötigt. Geht dazu in eine Mehrzweckhalle, Turnhalle oder Aula. Wenn ihr in eurem Klassenraum bleibt, räumt alle Tische und Stühle zur Seite, sodass ihr eine große freie Fläche habt.

Durchführung:

Die Spieler*innen bewegen sich nun durch den Raum. Achtet dabei darauf, dass ihr die Fläche gleichmäßig ausfüllt und keine großen Lücken entstehen. Geht zügig und dynamisch durch den Raum.

Eine Person aus eurer Gruppe steht am Rand der Spielfläche. Das kann jemand aus eurer Gruppe sein oder auch euer*eure Lehrer*in. Diese Person hat nun die Möglichkeit, Anweisungen zu geben, um euch zu einem Schwarm werden zu lassen. Sagt die ansagende Person „Schwarmformation“, findet ihr euch so schnell es geht in einem Pulk zusammen. Jetzt seid ihr ein Schwarm und eure Aufgabe ist es, euch als Schwarm durch den Raum zu bewegen. Die Herausforderung dabei ist, dass ihr euch gemeinsam in die eine oder andere Richtung bewegt, ohne dass ihr euch absprecht und ohne, dass jemand aus dem Schwarm

heraustritt. Versucht dabei zu vermeiden, dass es nur eine Person gibt, die vorgibt, in welche Richtung ihr euch bewegt. Es kann zu Beginn sehr schwierig sein, zu spüren, wohin der Schwarm sich bewegt. Ihr könnt daher langsam beginnen, um jede Bewegung des Schwarms mitzubekommen. Wenn es gut klappt, könnt ihr immer schneller werden.

Wenn die ansagende Person schließlich „ausschwärmen“ sagt, löst ihr euren Schwarm auf, sodass sich nun wieder jede*r einzeln durch den Raum bewegt. Die ansagende Person kann nun mit den Anweisungen spielen.

Hinweis: Besonders viel Spaß macht es, wenn ihr während des Spiels Musik anmacht. Das kann euch auch helfen, euch mit viel Energie durch den Raum zu bewegen.

Steigerung 1:

Wenn ihr das Gefühl habt, dass es gut klappt, sich als Schwarm zu bewegen, könnt ihr euch mehr Anweisungen überlegen. Überlegt dazu, in welchen Formen ihr euch als Schwarm zusammenfinden könnt. Das könnte zum Beispiel ein Dreieck sein oder ein Viereck. Es können aber auch schwierigere Formen sein wie Haus oder Huhn.

Probiert die Formen aus, die ihr euch überlegt habt, um zu schauen, wie gut sie funktionieren. Anschließend schreibt ihr eure Ideen auf einen Zettel, sodass sich die ansagende Person daran erinnern kann.

Jetzt wiederholt ihr das Spiel und die ansagende Person kann die neuen Anweisungen ausprobieren. Eine Anweisung kann zum Beispiel „Schwarmformation Huhn“ heißen. Das bedeutet, ihr findet euch zu der Form Huhn zusammen und bewegt euch nun in dieser Form durch den Raum. Die Schwierigkeit dabei ist,

die Form nicht zu verlieren, sondern in dieser zu bleiben, auch wenn ihr euch kreuz und quer durch den Raum bewegt. Kommt die Anweisungen „Ausschwärmen“ löst ihr euch wieder voneinander, bis die nächste Schwarmformation angesagt wird. Steigert die die Schnelligkeit, in der die Anweisungen aufeinander folgen.

Steigerung 2:

Überlegt nun zusammen, was für Haltungen es geben kann, mit denen ihr euch bewegt. Damit sind zum Beispiel Emotionen, Orte oder Temperaturen gemeint. Wie bewegt man sich beispielsweise, wenn man traurig ist? Oder wie bewegt man sich in einem matschigen Sumpf? Oder wie, wenn es extrem heiß ist?

Wenn euch nichts einfällt, könnt ihr noch einmal an das Stück und die darin vorkommende Expedition denken. Was für Emotionen, Orte etc. habt ihr dort gesehen? Sammelt eure Ideen und probiert sie aus. Schreibt anschließend die neuen Anweisungen mit auf den Zettel.

Jetzt spielt ihr das Spiel erneut. Die ansagende Person kann dabei die unterschiedlichen Anweisungen miteinander kombinieren und euch als Schwarm herausfordern.

Hinweis: Nach einer Weile kann die ansagende Person wieder Teil der Gruppe werden und eine andere Person übernimmt die Ansagen.

Reflexion:

Kommt im Anschluss an die Übung noch einmal zusammen und redet über folgende Fragen:

Begleitmaterial zu „Das Huhn lügt“

Wie hat es sich angefühlt, Teil des Schwarms zu sein?
Wie hat es sich angefühlt, wenn alle im Schwarm das Gleiche gemacht haben?
War es schwer, als Schwarm zusammen zu bleiben?
Wie habt ihr als Schwarm gewusst, was ihr als nächstes macht?
Wie hat es sich angefühlt, eine Anweisung zu geben und der ganze Schwarm reagiert darauf und macht, was man sagt?

Themenblock: Schutzraum



1 Bezug zum Theaterstück

Diskutiert folgende Fragen:

Wie sieht das Bühnenbild in dem Stück aus und verändert es sich im Laufe des Stückes?

Wie würdet ihr das Bühnenbild interpretieren?

Welche Räume werden in dem Bühnenbild dargestellt?

Gibt es einen Unterschied zwischen dem Schulhof und dem Zuhause?

Wer hält sich in den jeweiligen Räumen auf?

Wie würdet ihr das Zuhause vom Huhn beschreiben?

Wie fühlt sich das Huhn zuhause?

Warum fühlt sich das Huhn zuhause sicher und geborgen?

Welche Aspekte könnt ihr vielleicht auch in der Schule umsetzen?

Überlegt euch nun, wie ihr einen Wohlfühlort in der Schule schaffen könnt.

Wo könnte dieser sein?

Gibt es vielleicht einen Ort in der Schule oder in eurer Klasse, an den man sich jederzeit zurückziehen kann?

Wo könnt ihr einen solchen Raum schaffen?

Wer darf Zutritt zu diesem Raum haben?

Wie muss er gestaltet sein? (Vielleicht mit Kissen und Decken?)

Setzt eure Überlegungen um.

2 Wo fühle ich mich wohl? - Gespräch

Geht nun einen Schritt weiter und überlegt, an welchen Orten ihr euch sicher und geborgen fühlt:

An welchen Orten fühlt ihr euch sicher und geborgen?

Was braucht es, damit ihr euch an einem Ort wohl fühlt?

In welchen Momenten, möchtet ihr euch an einen sicheren Ort zurückziehen?

Warum ist es wichtig, einen Rückzugsort zu haben?

Welche Personen dürfen oder sollen an diesem Ort anwesend sein?

3 Einen Schutzraum in der Schule schaffen

Überlegt gemeinsam, wie der perfekte Raum aussieht, an dem ihr euch sicher und geborgen fühlt. Schreibt eure Gedanken und Anforderungen auf ein großes Plakat.

Themenblock: Empowerment



Info zum Themenblock: In diesem Themenblock geht es darum, deinen Körper wahrzunehmen und dir deiner eigenen Stärken bewusst zu werden.

1 Körpermeditation

Zeitliche Dauer:

30 Minuten

Material:

Decken oder Matten zum Hinlegen

Ablauf:

Für diese Übung braucht es eine Person, die den nachfolgenden Text langsam vorliest. Dies kann jemand aus eurer Gruppe oder der*die Lehrer*in sein. Lasst zwischen den einzelnen Sätzen beim Lesen genügend Pause, dass Jede*r ausreichend Zeit hat, sich auf die einzelnen Teile der Körpermeditation zu konzentrieren. Als Anregung für die Lese-Pausen befinden sich im Text an den vorgeschlagenen Stellen drei Punkte: „...“

Bevor ihr startet, schaut, wo ihr euch hinlegen wollt. Gibt es vielleicht Matten, Decken oder zieht ihr euch noch einen Pullover an, damit euch bei der nachfolgenden Übung nicht kalt wird? Ihr werdet nun eine Weile liegen.

Anleitung zum Vorlesen:

„Leg dich auf den Boden und mach es dir gemütlich. ... Strecke einmal deine Arme und Beine und lege sie dann entspannt auf dem Boden ab. Wenn du magst, schließe deine Augen. ... Atme langsam tief ein und aus und spüre, wie dein Bauch

abwechselnd groß und klein wird. ... Nun lass deinen Atem von ganz allein weiterfließen. ... Mit der nächsten Ausatmung wird dein Körper ganz weich und fließt in den Boden. Alles wird locker. ... Stell dir nun vor, ein kleiner leuchtender Stern erscheint und schwebt über dir. ... Wie sieht dein Stern aus? Welche Farbe hat er? Welche Form? Wie weit breiten sich seine Strahlen aus? ... Der Stern strahlt ganz viel Wärme auf deinen Körper aus. Es fühlt sich angenehm warm an. Langsam beginnt der Stern zu deinen Füßen zu wandern. Was spürst du? ... Sind deine Füße warm oder kalt? Zieht oder kribbelt etwas? ... Nimm ganz bewusst deine Zehen, die Unterseite deiner Füße, deine Fersen und die Oberseite deiner Füße wahr. Wie fühlen sie sich heute an? ... Was haben deine Füße heute schon alles geleistet? Wohin haben sie dich getragen? ... Der Stern wandert weiter zu deinen Unterschenkeln deinen Knien ... und deinen Oberschenkeln. Wie geht es deinen Beinen? Wie fühlen sie sich an? ... Der Stern wandert weiter zu deinen Hüften und deinem Po. ... Spüre den Kontakt zum Boden. ... Wie fühlt es sich an? ... Nun reist der Stern weiter zu deinem Bauch und deinem Rücken. ... Spüre auch hier in dich hinein. Wie fühlt sich dein Rücken an? ... Spürst du, wie der Atem in deinen Bauch fließt? ... Spüre auch deinen Brustkorb. Kannst du deinen Herzschlag fühlen? ... Der Stern wandert weiter zu deinen Schultern, deine Arme entlang bis zu deinen Händen und Fingern. ... Spüre auch hier in deine Hände hinein. Was haben sie heute schon alles gehalten? ... Dann wandert der Stern wieder an deinen Armen entlang nach oben zu deinem Hals, den Nacken entlang bis zu deinem Hinterkopf. Spüre auch hier den Kontakt zwischen deinem Kopf und dem Boden. Spüre deine Stirn ... die Oberfläche deines

Begleitmaterial zu „Das Huhn lügt“

Gesichts ... deine Augen ... Nase ... Ohren ... deinen Kiefer und den Mund. ... Spüre, wie der Atem durch deine Nase, bis in den Bauch fließt und wieder hinaus. ... Der Stern hebt sich nun noch einmal etwas höher und scheint auf deinen ganzen Körper. Nimm deinen Körper als Ganzes wahr. ... Spüre, wie mit jedem Atemzug die Schwere und Anspannung aus deinem Körper hinausfließt. ... Nimm wahr, welche Kraft in deinem Körper steckt. ... Nun überlege, was für dich heute besonders schön war. Wofür bist du für heute dankbar?... Was ist dir heute schon Gutes begegnet? ... Wobei hast du dich stark und sicher gefühlt? ... Wer hat dir heute Gutes getan und ist dir freundlich begegnet. ... Und worauf bist du heute besonders stolz? Was hast du heute besonders gut gemacht? ... Es muss keine große Sache sein. Auch auf etwas kleines kannst du stolz sein. ... Vielleicht hast du heute etwas Neues probiert oder etwas Neues gelernt. Oder du hast eine richtig gute Idee gehabt. Oder du warst ausdauernd und hast etwas probiert, was dir vielleicht nicht gelungen ist, aber du hast es wieder probiert. ... Hast du jemandem geholfen? ... Oder ist dir etwas eingefallen? Dann denk noch einmal genau an diese Situation. ... Und was hast du heute Gutes getan? Vielleicht hast du einen Freund oder eine Freundin bei etwas unterstützt oder deinen Geschwistern bei etwas geholfen. Bestimmt fällt dir etwas ein. Nimm noch einmal einen tiefen Atemzug und lasse deine Gedanken wieder ziehen. Verabschiede dich nun von deinem Stern. Und gib auch dir und deinem Körper ein wohlwollendes Lächeln. ... Dann beginne vorsichtig, deine Füße, Zehen und Hände zu bewegen und öffne

langsam deine Augen. Strecke dich und nehme deine Umgebung wahr. Vielleicht magst du dich auch einmal ausschütteln.“

Reflektion:

Tauscht euch nun zu eurer Erfahrung mit der Körperreise aus. Was konntest du bei der Körperreise wahrnehmen? Hast du unterschiedliches gespürt? Warst du eher müde oder wach? Ruhig oder unruhig? Wo im Körper hast du das am deutlichsten wahrgenommen? Sind dir Momente eingefallen, in denen du dich heute gut gefühlt hast oder jemand anderem etwas Gutes getan hast?

2 Starke Sätze:

Zeitliche Dauer: 15 Minuten

Material:

Papier und Stifte

Ablauf:

Wisst ihr, was eine Affirmation ist? Das sind kurze Sätze, mit denen ihr euch besser fühlen könnt. Dabei konzentriert ihr euch auf die Dinge, die ihr gut könnt und die euch selbst stark machen.

Solche Sätze können z.B. sein:

- Ich bin einzigartig.
- Ich kann alles schaffen.
- Ich mag mich so wie ich bin.

Begleitmaterial zu „Das Huhn lügt“

- Ich lasse alle schlechten Gedanken los.
- Ich bin mutig und stark.

Fallen euch noch weitere Sätze ein? Jeder überlegt für sich: Was ist mir besonders gut gelungen, was kann ich gut oder bin auf dem Weg es zu lernen?

Schreibt die Sätze auf.

2.1 Mantra und Raumlauf

Zeitliche Dauer:

20 Minuten

Ablauf:

Nun sucht euch jede*r einen Satz aus, der euch besonders Kraft gibt und sprecht den Satz laut für euch aus. Dabei bewegt ihr euch durch den Raum.

Probiert dabei den Satz ganz verschieden auszusprechen:
leise, laut, langsam, schnell, geflüstert, singend, abgehackt, mit verschiedenen Betonungen ...

Wie könnt ihr ihn noch aussprechen?

Wenn ihr wollt, könnt ihr am Ende im Kreis zusammenkommen und jeder sagt der Reihe nach den eigenen Satz noch einmal in der eigenen Art und Weise in die Mitte des Kreises.

Reflektion:

Tauscht euch dazu aus, wie es war, den Satz verschieden auszusprechen. Hat sich dadurch die Bedeutung oder Wirkung des Satzes verändert? Wie war es den eigenen Satz vor der Gruppe zu sprechen und die Sätze der anderen zu hören?

2.2 Mein Stein

Zeitliche Dauer:

20 Minuten

Material:

Jede Person benötigt einen eigenen Stein.

Vorbereitung:

Für diese Übung benötigt ihr einen Stein. Schaut auf dem Nachhauseweg nach einem Stein, der nicht zu schwer ist, gut in eure Hand passt und den ihr am nächsten Tag mit in die Schule bringt. Wählt einen Stein, der euch gut gefällt und/oder den ihr interessant findet.

Ablauf:

Ihr befindet euch sitzend im Kreis. Jede Person hat vor sich den eigenen Stein liegen. Nehmt nun den Stein in eure Hand, schließt eure Augen und ertastet euren Stein mit euren Händen. Wie fühlt er sich an? Ist er glatt oder rau? Ist er kalt oder warm? Ist er leicht oder schwer? Und welche Form hat euer Stein? Was denkt ihr, wie alt euer Stein ist und was er schon alles erlebt hat?

Wenn ihr das Gefühl habt, ihr habt euren Stein ausreichend ertastet und kennengelernt, öffnet eure Augen und geht durch den Raum, indem ihr den Stein in der Hand vor euch haltet. Dabei sprecht ihr wieder euren positiven und stärkenden Satz vom Vortag laut aus. Stellt euch vor, dass dabei diese positiven Gedanken auf den Stein übergehen und ihr ihn mit euren Händen und Gedanken aufwärmst und aufladet.

Begleitmaterial zu „Das Huhn lügt“

Dann kommt wieder im Kreis zusammen und legt den Stein vor euch hin. Wenn ihr mögt, kann jede*r nacheinander einmal den Satz laut sagen oder ihr sprechst ihn noch einmal in Gedanken für euch selbst aus. Eure Steine tragen nun eure bestärkenden Sätze in sich. Findet nun einen Platz für euren Stein. Dies kann in eurem Rucksack, eurem Zimmer oder an einem anderen Ort sein.

Holt euren Stein immer mal wieder heraus. Nehmt ihn in eure Hand, schließt eure Augen und spürt die Kraft eures Steines, der mit eurem mutmachenden Satz gefüllt ist.

Begleitmaterial zu „Das Huhn lügt“

Bonus: Schulhofspiele



1 Was sind eure Lieblings-Schulhofspiele

Einleitung:

Spielen ist ein Grundbedürfnis von Kindern und wichtig für ihre Entwicklung. Hier werden Erfahrungen gemacht und soziales Verhalten geübt. Gleichzeitig werden Bewegungen und körperliche Fähigkeiten ausprobiert. Spielen ist wichtig, um Bindungen einzugehen, Nähe und Vertrauen aufzubauen. Und es soll vor allem Spaß machen.

Ablauf:

Schritt 1: Im Stück haben die Kinder verschiedene Spiele gespielt. Kamen euch davon welche bekannt vor? Erinnert euch gemeinsam und tauscht euch dazu aus.

Schritt 2: Welche Spiele kennt ihr noch, die ihr gerne in den Pausen spielt?

Schritt 3: Was kann man tun, damit niemand beim Spielen ausgeschlossen wird?

Schritt 4: Wenn ihr Lust habt, probiert doch auch einmal die folgenden Spiele aus. Vielleicht kennt ihr sie schon?

Laufspiele:

Figuren- oder Zahlenlauf

Die Gruppe läuft in einem langsamen Tempo in einer Reihe hintereinander her. Die Person, die die Gruppe anführt, denkt sich vorher eine Zahl, einen Buchstaben oder eine Figur aus und stellt sich vor, diese wäre auf den Boden gemalt. Dann läuft er*sie mit der Gruppe die vorgestellte Linie lang. Am Ende raten

die anderen, was „gezeichnet“ wurde. Dann startet ein anderes Kind an erster Stelle mit einer neuen Idee.

Komm mit, lauf weg

Ihr bildet einen Kreis. Eine Person (der*die Fänger*in) läuft um den Kreis herum. Wenn sie eine*n Spieler*in berührt, ruft sie „Komm mit!“ oder „Lauf weg!“. Dann läuft der*die Fänger*in in eine selbst gewählte Richtung um den Kreis. Der*die berührte Spieler*in läuft bei dem Kommando „Lauf mit!“ in die gleiche Richtung, bei „Lauf weg!“ in die entgegengesetzte Richtung wie der*die Fänger*in. Wer zuerst die Lücke im Kreis wieder erreicht hat, bleibt dort stehen. Die andere Person ist in der nächsten Runde der*die Fänger*in.

Jeder fängt jeden

Jede*r Spieler*in legt die linke Hand flach hinter den Rücken. Mit der freien rechten Hand versucht ihr nun die linken Hände der anderen Spieler*innen, die sie hinter dem Rücken halten, abzuklatschen. Wenn ihr abgeklatscht werdet, passiert nichts. Ihr könnt einfach weiterspielen.

2 Schulhofspiele um die Welt

In der vorherigen Übung habt ihr euch mit Spielen auseinandergesetzt, die ihr gerne in den Pausen auf dem Schulhof spielt. In anderen Teilen dieser Welt kann das aber ganz anders aussehen. So gibt es Spiele, die in anderen Ländern auf der Erde sehr beliebt sind, hier aber fast gar nicht bekannt sind.

Damit ihr davon einen Eindruck bekommt, wie diese Spiele aussehen können, findet ihr im Folgenden zwei beliebte Spiele aus Kamerun und von den Philippinen. Lest euch die Spielregeln durch und probiert anschließend das Spiel auf eurem Schulhof aus.

Klatschball aus Kamerun

Vorbereitung:

Für das Spiel benötigt ihr einen mittelgroßen Ball, den ihr gut werfen und fangen könnt. Er sollte daher nicht zu schwer sein. Teilt eure Gruppe in zwei ungefähr gleich große Gruppen auf. Zwischen den beiden Gruppen wird eine Linie gezogen. Jedes Gruppenmitglied stellt mindestens zwei Schritte von der Linie entfernt hin.

Spiel:

Ihr werft nun den Ball immer abwechselnd von einer Gruppe zur anderen. Achtet dabei darauf, dass der Ball so geworfen wird, dass man ihn gut fangen kann und dass ihr beim Werfen die Linie nicht übertretet.

Wenn eine Person den Ball in Richtung anderer Gruppe geworfen hat und sich der Ball noch in der Luft befindet, klatschen alle Kinder der Gruppe, aus der der Ball geworfen wurde, einmal gleichzeitig in die Hände.

Wird der Ball von einer Person aus der anderen Gruppe gefangen, stampft diese Gruppe gemeinsam auf den Boden. Der Ball wird nun hin und her geworfen, sodass ein gemeinsamer Rhythmus entsteht.

Fällt der Ball einmal runter, ist das nicht schlimm. Hebt ihn auf und spielt weiter. Bei diesem Spiel gibt es keine

Gewinnergruppe, sondern es geht darum, in einen gemeinsamen Rhythmus zu kommen.

Dakpanay von den Philippinen

Vorbereitung:

Zeichnet auf den Boden fünf große Kreise. Je weiter ihr die Kreise auseinander malt, desto schwieriger und spaßiger wird das Spiel.

Spiel:

Das Spiel ist eine Variante des Fangspiels. Das bedeutet, dass es eine*n Fänger*in gibt und alle anderen Kinder sind die Gejagten. Das Ziel des*der Fängers*Fängerin ist es, eine andere Person zu fangen, die dann zum*zur neuen Fänger*in wird. Die Gejagten laufen nun zwischen den Kreisen hin und her. Die Kreise dürfen von dem*der Fänger*in jedoch nicht betreten werden. Das bedeutet, dass die Gejagten nur dann gefangen werden können, wenn sie sich außerhalb der Kreise befinden oder zu nah am Rand des Kreises stehen. Denn der*die Fänger*in darf die Kreislinie zwar nicht übertreten, kann aber durch einen ausgestreckten Arm vielleicht doch eine Person im Kreis erwischen. Je größer ihr die Kreise also in der Vorbereitung des Spiels zeichnet, desto mehr Schutz bietet der Kreis, sobald er betreten wird.

3 Inspiration

Recherchiert nun selbstständig weitere Spiele, die rund um die Welt auf den Schulhöfen gespielt werden und probiert diese aus.

Hier sind Links, die euch vielleicht weiterhelfen:

https://www.wilabonn.de/images/PDFs/Kita_Global/50-Spiele-aus-aller-Welt_Broschre.pdf

https://www.unicef.de/_cae/resource/blob/10560/bc863992e19de55ce81c1d967e583791/spiele-rund-um-die-welt-2009-pdf-data.pdf

Anhang

Freundschafts-Bingo

Was ist deine Lieblingsfarbe?	Wie viele Geschwister hast du?	Hast du ein Haustier? Wenn ja, welches?	Was ist dein Lieblingshobby?
Was ist dein Lieblingsessen?			

Was ist deine Lieblingsfarbe?	Wie viele Geschwister hast du?	Hast du ein Haustier? Wenn ja, welches?	Was ist dein Lieblingshobby?
Was ist dein Lieblingsessen?			

Impressum:

Redaktion: Franziska Janetzky, Anne Keil, Nicola Willeke

Fotos: Alex Huber

Kontakt:

ATZE Musiktheater GmbH

Luxemburger Str. 20

13353 Berlin

Büro Theaterpädagogik 030 695 693 87

Tickets 030 817 991 88

Email Theaterpädagogik tp@atzemusiktheater.de

Website www.atzeberlin.de