



Ronja Räubertochter

nach dem Buch von
Astrid Lindgren

Theater-
pädagogisches
Begleitmaterial



Atze
MUSIK
THEATER



Inhaltsverzeichnis

Vorwort	S. 1
Einführung: Astrid Lindgren	S. 2
Ronja und die Räuberbande	S. 3
Helden mit Schlapphut und Pistole	S. 3
Kreativ: Räuberwaffe der etwas anderen Art	S. 5
Räuber-Redensarten	S. 6
Waren Mädchen wirklich auch Räuber?	S. 9
Ronja auf der Mattisburg	S. 11
Das Leben auf einer Burg	S. 11
Spiel: Angst vor dem Höllenschlund	S. 12
Glatzen-Pers Würfelspiel	S. 12
Burg-Quiz	S. 15
Ronja und Birk im Wald	S. 16
Zu Fuß im Mattiswald	S. 17
Wolfsspiel	S. 18
Kreativ: Der Sommerklumpen	S. 19
Freundschaft fühlen und erklären	S. 22
Literatur/Links/Bilder	S. 23
Impressum	S. 24



Vorwort

Astrid Lindgrens Kinderbuch-Klassiker erzählt die Geschichte von Ronja und Birk – zwei Kindern, die verfeindeten Räuber-Clans angehören. Nach anfänglichem Misstrauen entwickelt sich zwischen ihnen eine tiefe Freundschaft, die sie vor ihren Eltern geheim halten müssen. So flüchten Ronja und Birk in die Wälder, wo sie ihre Freiheit ausleben können, aber auch Gefahren und Konflikten ausgesetzt sind. Nach vielen Turbulenzen freunden sich die ehemals verfeindeten Clans am Ende an, werden aber auch mit der Ablehnung ihrer Kinder konfrontiert. Denn Ronja und Birk möchten nicht länger als Räuber leben. Sie verfolgen ihren individuellen Weg in die Selbständigkeit und entwickeln den Mut, zu ihren Gefühlen und Entscheidungen zu stehen.

In der ATZE-Inszenierung führen acht Schauspieler und Musiker die Zuschauer in eine geheimnisvolle Welt von Graugnomen und Rumpelwichtchen, Zauberwäldern und Höllenschlünden. Für die richtige Atmosphäre sorgen unter anderem live erzeugte Wald- und Tiergeräusche. Die „Ronja“-Songs befinden sich auf der ATZE-CD „Zwischen Himmel und Erde“.

In dieser Begleitmappe haben wir verschiedene Ideen und Impulse zusammengetragen und kindernah aufbereitet – wie z. B. Bewegungstheater, Kreatives, Würfelspiele und Fragerunden. Damit möchten wir Sie dabei unterstützen, mit ihren Kindern den Theaterbesuch aufzuarbeiten und die Themen des Stücks vielseitig praktisch zu vertiefen.

Die Abenteuer von „Ronja Räubertochter“ nehmen ihren Anfang natürlich in der Gedankenwelt der großen

Astrid Lindgren. Deshalb gibt es zu Beginn einen kleinen Exkurs mit interessanten Informationen über die Schwedin des 20. Jahrhunderts. Man erfährt, dass sie ebenso mutig und freiheitsliebend wie „ihre“ Ronja war.

Auf den nächsten Seiten folgen wir Ronja in die Mattisburg und in den Wald und erfahren so einiges über das Räuberdasein und die Räuberhistorie. Der Fokus liegt dabei vor allem auf vielen aktiven Spielen. Ebenso können Brücken zu Themen wie Heimatlosigkeit und Mut sowie Mädchen in einer Jungandomäne geschlagen werden.

Auf den Mattisburg-Seiten gibt es viele interessante und witzige Infos über das Leben hinter den Burgmauern. Es geht um Köpfchen und Imagination.

Danach folgen wir Ronja und Birk in den tiefen Wald. Hier sind die Themen ebenso verschieden und verworren wie die Bäume und das Unterholz: Es geht vor allem um den Umgang mit Angst sowie den unschätzbaren Wert von Freundschaft und wie man diese bewahren sollte. Natürlich bietet der Wald auch viele sinnliche Erfahrungsmöglichkeiten, die ausgekostet werden können.

Wir wünschen euch viel Spaß beim Durchstöbern, Ausprobieren und Weiterentwickeln!

Das ATZE Theaterpädagogik-Team



Einführung: Astrid Lindgren

Ihre Bücher stehen in Millionen Kinderzimmern auf der ganzen Welt und auch Erwachsene begeistern sich für Ronja Räubertochter, Karlsson vom Dach oder Michel aus Lönneberga, die Kinderhelden aus den Werken von **Astrid Lindgren**. Besonders bekannt ist natürlich auch ihr Welterfolg "Pippi Langstrumpf". Ihre Bücher sind in über 80 Sprachen übersetzt worden.



Auf Wiesen und Heuböden

In der kleinen Stadt Vimmerby in Småland, Schweden, wurde Astrid Lindgren als Astrid Anna Emilia Ericsson am 14. November 1907 geboren. Ihre drei Geschwister und sie wuchsen in liebevoller Geborgenheit auf. Zum Spielen mit den anderen Kindern des Dorfes standen ihnen Wiesen, Wälder, Haine, Heuböden und Scheunen zur Verfügung. In vielen ihrer Bücher hat Astrid Lindgren Erlebnisse und die freiheitliche Atmosphäre dieser Jahre festgehalten.

Apropos Freiheit: Die junge Astrid schnitt sich die Haare kurz, so wie es ihr gefiel, was damals in den 20er-Jahren schon genügte um in der schwedischen Provinz Aufsehen zu erregen. Doch nicht nur ihre Unangepasstheit, sondern auch ihr Talent zum Schreiben war früh zu erkennen. Sie begann einen Job bei der Lokalzeitung und war damit eine der ersten Frauen im Journalisten-Beruf.

Eine mutige, junge Mutter

Astrid musste auch in den kommenden Jahren viel Mut beweisen: Sie bekam bereits mit 18 Jahren ihr erstes Kind - aber war nicht verheiratet. Zur damaligen Zeit galt ein uneheliches Kind noch als Skandal. Deshalb zog sie vom Land in die schwedische Hauptstadt Stockholm. Dort lernte sie ihren späteren Ehemann Sture Lindgren kennen. Nach ihrer Hochzeit, mit Ende 20, stellten sich auch erste Erfolge für die Schriftstellerin Lindgren ein. In schwedischen Zeitschriften erschienen erstmals einige ihrer Märchen. Doch auf ihren Durchbruch musste sie noch zehn Jahre warten.

Mit Pippi zum Weltruhm

"Pippi Langstrumpf" hieß das rothaarige, freche Mädchen, das Astrid Lindgren zu Weltruhm verhalf. Die Geschichte entstand vor fast 70 Jahren, 1944, als Geburtstagsgeschenk für Astrid Lindgrens Tochter.

Ihre Lebenserfahrungen - die glückliche Kindheit, die eigene Aufmüpfigkeit und ihre frühe Mutterschaft - ließ Astrid Lindgren in ihre Kinderbücher einfließen. Alle Werke Lindgrens haben eines gemeinsam: das uneingeschränkte Engagement für die freie Entfaltung und die eigene Welt der Kinder.



Astrid Lindgren (rechts) mit Inger Nilsson alias „Pippi Langstrumpf“



Ein Leben für die Freiheit



Doch Astrid Lindgrens Engagement beschränkte sich nicht nur auf das Schreiben. Ab den 70er Jahren mischte sie sich auch kräftig in verschiedene politische Diskussionen ein. Sie setzte sich unter anderem gegen die Nutzung der Atomkraft und gegen Massentierhaltung ein. Durch ihre Mithilfe trat 1988 in Schweden zum Beispiel ein verbessertes Tierschutzgesetz in Kraft.

Bis ins hohe Alter kletterte Astrid Lindgren auf Bäume, spielte mit ihren Urenkeln, reiste, gab Interviews und antwortete ihren Fans aus aller Welt. Sie gewann viele Preise und wurde 1999 zur beliebtesten Schwedin des Jahrhunderts gewählt. Im Kreis ihrer Familie starb Astrid Lindgren am 28. Januar 2002 im Alter von 94 Jahren in ihrer Wohnung in Stockholm.

Infoquelle: www.planet-wissen.de

Ronja und die Räuberbande

Wie Ronja, Mattis und die Räuberbande zum Leben erwachten

Astrid Lindgren erzählte, dass sie einen alten Atlas aufschlug und darin eine Karte von Lappland (Landschaft, die zu den Ländern Norwegen, Schweden, Finnland und Russland gehört) fand. Aus Ortsnamen oder Teilen von diesen bildete sie die Namen der Räuberbande um Mattis. Den Namen Ronja soll Astrid Lindgren vom nord-schwedischen See **Juronaure** abgeleitet haben.

In Russland wird der Name Ronja aber auch seit jeher als Kurzform von Veronika benutzt.



Räuber - Helden mit Schlapphut und Pistole?

In der Vorstellung vieler Menschen führten die Räuber ein wildromantisches Leben, in Freiheit und nur dem eigenen Gewissen verpflichtet. Der große Schriftsteller Friedrich Schiller, der ein ganzes Buch über „Die Räuber“ schrieb, hat dem Berufsstand der Räuber natürlich auch alle Ehre gemacht: als freiheitsdurstige Rebellen gegen das Gesetz. Die Geschichten und Legenden um Robin Hood oder den Freibeuter Klaus Störtebeker erklären die Wirklichkeit der gesellschaftlich **Geächteten***. Wie war das Leben der Räuber wirklich?

Wie wurde man früher Räuber?

Begriffe wie „Räuberhöhle“, „Räuberbraut“, „Räuberehe“ oder „Räuberhauptmann“ sind Überbleibsel aus einer Zeit, als das Räuberleben geradezu einem eigenen Handwerk glich, das es mühsam zu erlernen galt. Woher die Gesellen dieser „Räuberzunft“ kamen?

Nach Ansicht der damaligen Richter und Gendarmen waren es Männer und Frauen aus der „untersten Klasse der menschlichen Gesellschaft“, aus der Schicht der Heimatlosen und Umherziehenden. „Auf die Straße“ kam man jedoch schnell: Als Kriegsverletzter oder -verweigerer, als verschuldeter Bauer, Waise oder Taubstummer. Um 1800 lebten in den deutschen Staaten etwa ein Viertel der Bevölkerung ohne festen Wohnsitz.



* Geächteter

① Bedeutung:

Ein Geächteter war man, wenn man die Gesetze eines Königreiches gebrochen hatte. Der Geächtete wurde aus der Gesellschaft verstoßen und war unwillkommen. Es war anderen verboten, ihm Essen, einen Schlafplatz oder irgendeine andere Hilfe zu geben. Man durfte ihn sogar töten, ohne für diesen Mord bestraft zu werden.



??? Umherziehend - heimatlos?

- Wie kann man heute noch in die Situation geraten, keinen festen Wohnsitz zu haben?
- Müssen Menschen, die im Krieg verletzt wurden, Kinder ohne Eltern (Waisen) oder Taubstumme heute auch noch wohnungslos und umherziehend leben? Sind sie immer noch „unterste Schicht“?
- Gibt es Menschen, die freiwillig ohne festen Wohnsitz leben? Wenn ja, warum?
- Die umherziehenden Leute galten als heimatlos. Was ist denn Heimat?
- Ist man, wenn man wohnungslos ist, gleichzeitig auch heimatlos?

Auch Bevölkerungsgruppen wie die Sinti und Roma wurden fälschlicherweise als Räuber bezeichnet. Außerdem auch Menschen, die wegen ihres Berufes von der dörflichen Gemeinschaft ausgeschlossen waren: die Scherenschleifer, Korbflechter, Artisten oder Musikantern.

Hätten sie einen festen Wohnsitz gehabt, hätten sie Dienste für ihre Grundherren ableisten oder Miete zahlen müssen. Darum zogen sie umher. Die meisten von ihnen waren mit ihrer ganzen Familie auf Wanderschaft; das führte wiederum dazu, dass viele Kinder keine Gelegenheit bekamen, wieder sesshaft zu werden oder ein ordentliches Handwerk zu erlernen - ein Teufelskreis. "Kriminell" zu sein war für die meisten Räuber also nicht so angenehm und vergnüglich wie für Mattis und seine Bande, die sich in einer Burg niederlassen konnten.

Infoquelle:
www.planet-wissen.de

„Räuber leben angenehm!“

Auch in einer modernen Großstadt habt ihr mit ein bisschen Fantasie und Pfiffigkeit immer noch die Chance, ins Räuberleben einzutauchen. Dafür findet ihr auf den folgenden Seiten viele Ideen zum Spielen, Basteln, Nachlesen und Ausprobieren.

▲ Sich einen Räubernamen geben

Die „Rote Liesel“ war rothaarig, der „Schleicher“ war einer, den man weder kommen noch gehen hörte. Und jetzt ratet mal, warum der Glatzen-Per aus Mattis' Räuberbande so heißtt, na?

- Gib dir einen Räubernamen, der gut zu dir passt. Er kann auf sich dein Aussehen (der große Max), eine deiner Stärken (die blitzschnelle Leonie) oder einen Gegenstand beziehen, den du immer bei dir trägst (die Ketten-Katja).
- Erfinde auch eine passende Bewegung oder Geste zu deinem Räubernamen und mach auch mit deinem Gesicht sichtbar, ob du eher ein bedrohlicher, lustiger oder geheimnisvoller Räuber bist.
- Lauft nun alle durch den Raum und wenn ihr auf einen Miträuber trefft, begrüßt ihr euch gegenseitig mit euren Räubernamen und eurer Bewegung/Geste bzw. Mimik.

Räuber leben
angenehm,

Ho Ho Ho Ho

Räuber werden nie
vergehn,

Ho Ho Ho Ho Ho

Nirgends lebt man
so bequem -

Räuber leben
angenehm!

(ATZE Liedtext)



▲ Kreativ: eine „Räuber-Waffe“ der etwas anderen Art

Messer, Pistole oder Pfeil und Bogen - damit wurde jeder gute Räuber ausgestattet, um sich im Notfall verteidigen oder sich etwas Essbares besorgen zu können.

Ronja ist am Anfang des Stückes das erste Mal allein im Mattis-Wald unterwegs, da kann es einem zwischen den Graugnomen und Rumpelwichten ganz schön mulmig zumute werden und es tut gut, sich mit etwas zu „bewaffnen“, das einem Mut macht und die Angst nimmt.

Bastelt euch eine Mut-Box für Jungräuber!

- In eine ausreichend große Dose, Schachtel oder ein kleines Säckchen legt ihr Dinge, die für Jungräuber nicht nur nützlich sind, sondern euch beim Anschauen Mut machen oder euch auch ein Lächeln ins Gesicht zaubern, wenn das gerade schwer fällt.
- Solche Gegenstände können sein: Schnur, Pflaster, Bonbons, ein Täfelchen Schokolade, Fotos von Freunden und Familie, liebe Briefe von der besten Freundin/vom besten Freund, ein lustiger Comic, ein kleiner Glücksbringer, ...
- Beklebt und beschrifftet eure Dose/euer Säckchen, wie es euch gefällt. Es wird euch helfen, z. B. wenn ihr wegen einer schweren Mathearbeit aufgeregt oder nach einem Streit gekränkt seid oder einfach mal wieder alles doof ist.
- Stellt euch mal eure Mut-Boxen gegenseitig in der Gruppe vor. Erzählt, warum dieses oder jenes so wichtig und Mut machend für euch ist.

- Das ist übrigens auch ein tolles Geschenk für Freunde, wenn ihr es ganz persönlich für sie gestaltet.

▲ Steckbriefspiel

Räuber wurden oft steckbrieflich gesucht. Eine Zeichnung (oder später eine Fotografie) zeigte den Tunichtgut. Darunter wurden seine schlimmen Vergehen aufgelistet; ebenso alles, was man über ihn wusste und welche Belohnung man erhalten konnte, wenn man zu seiner Festnahme beitrug.

Das haben wir hier in ein lustiges Ratespiel verpackt, dass man auch als „Was bin ich?“ kennt.



Einer von euch vor die Tür geschickt. Die anderen überlegen sich nun, wer gesucht wird. Ruft euch die Figuren aus „Ronja Räubertochter“ in Erinnerung und entscheidet euch welche Rolle der „Räuber“ vor der Tür übernehmen soll.

Dann wird dieser wieder hereingebeten und bekommt eine kurze Beschreibung. Achtung: Noch nicht zu viel verraten! Nun muss er versuchen herauszufinden, wer er ist. Auf Nachfragen darf die Gruppe nur mit Ja oder Nein antworten.

Später könnt ihr das Spiel auch mit allgemein bekannten Menschen wie TV-Stars oder Serienhelden spielen.



▲ Räuber-Redensarten (Bewegungstheater)

Die Räuber vertrauen vor allem auf die Kraft ihres Körpers. Große, wortreiche Reden zu schwingen ist allgemein nicht ihr Ding. Schwere Beute trägt sich ja auch nicht von allein ins Räuberversteck! Deshalb tragen Mattis und Borka ihre Fehde nicht am Diskussionstisch aus, sondern im Zweikampf im Ring.

Das Bewegungstheater ist eine Erscheinungsform des Theaters, bei der (anders als im Schauspiel) nicht die Sprache vorrangig die Informationen vermittelt, sondern der Körper und all seine Bewegungsmöglichkeiten. Im Bewegungstheater liegt der Schwerpunkt in der Arbeit mit dem eigenen Körper, der eigenen Körpererfahrung und dessen Ausdrucksvielfalt für sich und in der Gemeinschaft. Der Körper ist wichtig und die Gemeinschaft - das klingt doch schon räuberisch gut! Da lohnt es sich, eine Übung aus dem Bewegungstheater auszuprobieren.

In unserem Stück „Ronja Räubertochter“ fallen viele Redensarten. Der Glatzen-Per sagt zu Ronja: „*Dann bist du durch unsere Burg gekrabbelt, flink wie ein Wiesel.*“ Ronja wirft Birk ein „*Rutsch mir doch den Buckel runter*“ an den Kopf - vom „*Scher dich zum Donnerdrummel*“ ganz zu schweigen. Redensarten kann man prima nur mit dem Körper darstellen.

Spiel:

Bewegt euch am besten zu Musik frei durch den Raum. Bei Musikstopp nennt der Spielleitende eine Redensart.

Es finden sich immer mindestens zwei zusammen und setzen diese Redensart in Bewegung um.

Mögliche Redensarten können sein:

- jemanden an der Nase herumführen
 - jemanden aufs Kreuz legen
 - jemandem den Buckel runterrutschen
 - jemandem die Ohren lang ziehen
 - jemanden das Maul stopfen
 - schmutzige Wäsche waschen
 - jemanden aus dem Sattel werfen
 - jemanden am Allerwertesten lecken
 - jemandem an den Lippen hängen
 - Schmetterlinge im Bauch haben
 - jemandem auf den Fersen sein
 - sich in die Höhle des Löwen wagen
 - jemandem gehörig den Kopf waschen
 - sich an jemanden ranschmeißen
 - Räuberpistolen erzählen
- usw.



Jemandem gehörig den Kopf waschen.

Seid kreativ - euch fallen bestimmt noch viel mehr tolle Redensarten ein, die ihr mit dem Körper „übersetzen“ könnt.

Variation: Die Redensarten können auch auf Kärtchen stehen. Ein Team zieht eine, bespricht sich kurz und zeigt seine Bewegungen den anderen. Diese müssen erraten, welche Redensart dargestellt wurde.



▲ „Räuberpistolen“ erzählen

Wenn man sagt, dass jemand sprichwörtlich „Räuberpistolen“ erzählt, dann bedeutet das, dass er einem unwahre, eigentlich unglaubliche Geschichten auftischt. Manchmal sind die aber natürlich auch echt unterhaltsam.

Auch Räuberhauptmann Mattis ist einer, der es mit der Wahrheit oft nicht so genau nimmt. So hat er Ronja ja auch jahrelang gekonnt verschwiegen, dass das gute Leben auf der Burg durch Diebstähle und kleine Raubzüge zustande kommt.

Lügen war vor allem für Räberkinder und -frauen, die nicht an gefährlichen Raubzügen teilnahmen, wichtig. Es war nützlich beim Verhör durch die Gendarmen*, um möglichst falsche, verwirrende Aussagen zu machen, außerdem noch beim Betteln und bei kleinen Beträgereien.

Spiel:

Jetzt dürft ihr auch mal lügen, dass sich die Balken biegen - und euch dabei noch besser kennen lernen.

Jeder überlegt sich drei Infos oder kurze Anekdoten, die er über sich selbst erzählen möchte, wovon jedoch eine nicht wahr ist. Am kniffligsten wird es, wenn es wirklich mutige, ungewöhnliche oder seltene Sachen sind - dann weiß man erst recht nicht mehr, was wahr und falsch ist. Die anderen müssen erraten, welche Info gelogen ist. Wer flunkert besonders geschickt?

??? In der Räuberschule

Räuber waren oftmals ja umherziehende Leute und die Kinder der Banden gingen früher meistens nicht zur Schule. Auch Ronja und Birk nicht. Was sie zum (Über-)Leben wissen mussten, lernten sie in und von ihrer Räuberbande, durch Zugucken und Mitmachen.

Tragt eure Ideen und Gedanken für die Räuberschule auf einem Plakat oder an der Tafel zusammen.



Fragen:

- Wenn man für das Räuberleben in einer Schule pauken müsste, wie wäre das wohl?
- Welche Fächer gibt es?
- Wann beginnt der Unterricht, wann hört er auf?
- Gibt es Noten?
- Wer sind die Lehrer?
- Was gibt es in der Schulkantine zu essen?
- Gibt es Tadel, wenn man ungezogen war?

Ihr könnt euch noch viel mehr Fragen stellen! Stellt euch eure Räuberschulpläne gegenseitig vor und überzeugt eure Mitschüler davon, warum man gerade an eurer Schule ein besonders gewitzter Räuber wird!



▲ Kreativ: Der Räuberschwur

Denkt euch für eure Räuberbande Regeln aus mit allem, was ihr für ein gutes Miteinander wichtig findet. Auf diesen Räuberschwur können sich alle berufen und er kann euch weiterhelfen, wenn „dicke Luft“ herrscht.

Zum Beispiel:

- niemals jemanden aus der Bande verraten
- einen Streit ohne Schimpfwörter oder Angriffe gegenüber dem anderen klären
- die erfahrenen Räuber helfen den neuen

Da das Räubertum auch immer etwas mit Geheimniskrämerei zu tun hat, werden eure Regeln nicht einfach nur so aufgeschrieben, sondern mit Zauberinten!

Ihr braucht dazu:

- 1 Tasse Zitronensaft
- Holzspieße (z.B. Zahnstocher)
- Papier
- Wasserfarbe oder Tinte
- Lampe

1. Taucht einen Holzspieß in die Tasse mit dem Zitronensaft und schreibt damit euren Räuberschwur und alle Namen in unsichtbarer Schrift auf ein Blatt Papier. Natürlich könnt ihr euch so auch geheime Botschaften senden.

2. Unterschrieben wird natürlich mit dem ganz eigenen Fingerabdruck. Dazu den Daumen in Farbe tauchen und auf das Papier drücken.

3. Wenn ihr die geheime Liste später wieder entziffern wollt, haltet sie so lange dicht vor eine Lampe, bis die Schrift sichtbar wird.

▲ Spiel: Räuberleiter-Wettbewerb

Wer kennt sie nicht - die berühmte Räuberleiter! Damit ist es Räubern ein Leichtes, an ein höher gelegenes Versteck oder ein Fenster zu kommen. Doch nur zwei Räuber, die sich gegenseitig helfen und auf einander Acht geben, können den Schatz erreichen.

Ihr braucht ein höher gelegenes Ziel (z. B. Mauer oder dicker Ast im Baum), an dem eine „Räuberbeute“ versteckt ist, die aus mehreren Teilen besteht.

Ablauf:

- Teilt euch in zwei Gruppen auf und sprecht euch ab, wer mit wem zusammen „arbeitet“
- Nun treten beide Gruppen gegeneinander an, wobei immer nur ein Teil des Schatzes pro Paar nach unten befördert werden darf (z. B. eine Flasche Brause, eine Packung Kekse etc.)
- Die Gruppe, die als erstes ihren Räuberschatz geborgen hat, gewinnt den Wettbewerb und bekommt noch eine kleine Extraüberraschung!

Am Ende teilen die Räuber ihre Beuten untereinander, ist doch klar! Schließlich hätte der eine ohne den anderen keine Chance gehabt!





▲ Spiel: Gefüllter Räuberhauptmann

Für clevere, kreative Köpfe! Schreibt das Wort Räuberhauptmann (AE für A) Buchstabe für Buchstabe unter einander auf. Damit habt ihr die Anfangsbuchstaben der Wörter, die ihr finden könnt. Je mehr Wörter wirklich etwas mit Ronja Räubertochter und dem Räubertum zu tun haben, umso besser! Es können aber auch andere Vornamen, Gegenstände, Eigenschaften etc. sein.

R	a	u	b	e	N
A	e	r	g	e	N
E				A	
U			M		
B		T			
E	P				
R	U				
H	A				
A	H				
U	R				
P	E				
T	B				
M	U				
A	E				
N	A				
N	a	t	u	R	

Wem das noch zu einfach ist, der kann aus diesem Wörterratespiel auch den „gefüllten Räuberhauptmann“ machen!

Lasst ein bisschen Platz nach rechts und schreibt das gleiche Wort noch einmal, jetzt allerdings von unten nach oben (sie Beispiel links im Rahmen). Damit habt ihr nun jeweils Anfangs- und Endbuchstaben der Wörter. Nun füllt ihr den Abstand mit euren Wörtern. Aus „N“ und „R“ wird zum Beispiel „Natur“.

Das lässt sich auch als Wettbewerb gestalten: Die Wörter, die auch ein anderer gefunden hat, werden nicht mitgezählt. Gewonnen hat am Ende der, der am meisten ganz eigene Wörter hat.

Ronja Räubertochter - waren Mädchen wirklich auch Räuber?

Wer denkt, Rauben sei in früherer Zeit ausschließlich Männerache gewesen, der irrt: Frauen haben wesentlich zum Unterhalt der fahrenden Familie beigetragen. So manches Mal waren sie auch der heimliche Chef - wie unsere Räuber-Ehefrauen Lovis und Undis, die ihren Männern auch oft genug zeigen, wer die Hosen an hat.

In einer Räuberbande waren die Rollen aber doch meist klar verteilt und das Rauben Männerache. Allerdings hätte eine Räuberbande kaum überlebt, wären da nicht die Frauen gewesen. Frauen hielten die Bande über Wasser, wenn es gerade keine Gelegenheiten für Raubzüge gab. Dies geschah dann z. B. durch Markt- und Taschendiebstahl sowie Betteln. Eine weitere Aufgabe war natürlich die Versorgung der Räuberkinder. Allerdings kam es auch vor, dass Frauen aktiv an Raubzügen teilnahmen. Sie waren es, die unbehelligt auskundschaften konnten, wo es sich zu rauben lohnte. Außerdem hielten sie Wache und schmuggelten das Diebesgut z. B. in einem Wäschekorb zum Räubersteck.



Eine echte Räuberbraut

Es gab aber auch Räuberbanden, bei denen Frauen so richtig das Sagen hatten. Wie zum Beispiel Elisabeth Frommerin. Sie ist keine Erfindung oder Romanfigur, sie gab es echt.

1690 wird Elisabeth in eine umherreisende Familie hingeboren. Sie wurde später auch die „Alte Lisel“ genannt und war das Oberhaupt einer fahrenden Bande von Männern und Frauen, die im Süden Deutschlands und der Schweiz ihr Unwesen trieben. Gezielt bereisten sie Jahrmärkte und Messen, wo sie im Gewühl versuchten, das Nötigste durch ihre Trickdiebstähle zusammenzustehlen. Die Spezialität der „Alten Lisel“ war zweifellos das „Beutelschneiden und Sackgreifen“, also Taschendiebstahl. Oft genug wurde sie verhaftet, teilweise auch gefoltert, doch sie blieb hart – selbst als ihr zur Strafe ein Stück Nase abgeschnitten wurde.

Im Alter von knapp 40 Jahren neigte sich ihre „Räuber-Karriere“ dem Ende zu, als sie und ihre Familie festgenommen und vor Gericht zum Tode verurteilt wurden.

Infoquelle:
www.planet-wissen.de

▲ Spiel: Heimliche Drahtzieher

Auch wenn sie ihre Männer die Beutezüge, Taktiken und Kämpfe ausfechten lassen, sind Lovis und Undis in der Räuberbande die heimlichen Bestimmer.

Frauen und Mädchen „kämpfen“ manchmal mit ganz anderen Waffen. Zum Beispiel kann ein einziger Blick einen starken, waschechten Räuberhauptmann ganz schön aus dem Konzept bringen. Als der Frühjahrsputz angesagt ist, darf kein Räuber Lovis widersprechen – alle müssen in die Kälte. Die Frauen sind heimliche Drahtzieher*.

Kennt ihr sowas auch von euren Müttern zu Hause? Erzählt euch davon.

Bei dem folgenden Spiel ist ein heimlicher, versteckter Blick die „Waffe“

- Alle stehen im Kreis, mit dem Rücken zur Kreismitte und mit geschlossenen Augen.
- Der Spielleiter geht im Innenkreis herum und tippt einem Kind auf die Schulter.
- Alle gehen kreuz und quer durch den Raum. Das angekippte Kind versucht nun heimlich anderen Räubern zuzuwinkern, worauf diese ein oder zwei Schritte später „wie erschossen“ umfallen.
- Die anderen müssen den heimlichen Drahtzieher dieser „tödlichen Schüsse“ stellen.

* Drahtzieher

① Bedeutung:

Der Begriff Drahtzieher kommt vom Mario-Nettenspieler, der seine Figuren an Drähten steuert. Es ist ein meist abwertender Ausdruck für die heimlichen Planer kriminel ler Taten oder zwielichtiger Aktionen. Der Drahtzieher plant im Hintergrund eine Aktion, lässt sie aber bewusst von anderen ausführen, um unerkannt zu bleiben.



Ronja auf der Mattisburg

Das Leben auf einer Burg

Wie können wir uns das Leben von Mattis und seiner Räuberbande vorstellen? Ob es stets romantisch und abenteuerlich war, auf einer Burg zu leben? Das lässt sich herausfinden, wenn man Bücher über das Zeitalter der Burgen liest: das Mittelalter.

Die Sonne gab den Takt vor

Der Alltag auf einer alten, düsteren Burg wie der Mattis-Burg richtete sich früher nach dem Stand der Sonne. Mit dem Morgengrauen standen die Burgbewohner auf und arbeiteten bis zur Dunkelheit. Nach Einbruch der Dunkelheit erlahmte das Leben auf der Burg. Es war aufwändig, die Räume zu beleuchten. Zudem wurde viel Holz dazu benötigt. Große Räume wie z. B. der große Festsaal wurden aus diesem Grund nur an besonderen Tagen beheizt. Am Abend zogen sich die Burgbewohner in die kleineren Räume zurück, die sogenannten Kemenaten, da diese schneller aufheizten.

Fensterglas war im Zeitalter der Burgen ein teurer Luxus, den sich nur die reichsten Könige und Fürsten leisten konnten. So dienten u. a. Tücher, die mit Wachs und Harz behandelt worden waren oder Pergament als Ersatz. So war es dort oft zugig und vor allem im Winter bitterkalt, weil der Wind und die Kälte durch viele Ritzen in die Wohnräume drangen. Schneite es stark, war manche Höhenburg für längere Zeit von der Außenwelt abgeschnitten.

▲ Spiel: Geschichten erzählen im Winter

Der Winter hat Einzug gehalten vor den Mauern der Mattisburg. Da rückt man näher zusammen, die Räuber wärmen sich mit heißem Met* und man kann sich prima Geschichten erzählen und herumspinnen von Fabelwesen, Raubzügen und Abenteuern!

Immer zwei Spielpartner erzählen eine kurze Geschichte und zwar indem jeder nur ein Wort sagt. Die Gruppe, die der Geschichte lauschen darf, darf das Anfangswort bestimmen.

Hier arbeitet ihr viel mit eurer Stimme und Mimik. In euren Gesichtern soll man die Emotionen der Geschichte sehen können und die Geschichte soll möglichst fließend erzählt werden.

Lasst eurer Fantasie freien Lauf!

* Met

ⓘ Bedeutung:
Met ist Honigwein. Ein alkoholisches Getränk aus Honig und Wasser, u.a. auch mit verschiedenen Gewürzen, Früchten oder Fruchtsäften.

Seit ältester Zeit stellten die Menschen, die über ausreichend Honig verfügten, Met her. Er spielte bei Gastbewirtungen, in Gottesdiensten, als Opfergabe für die Götter, als Grabbeigabe und in der Medizin eine Rolle.



(c) Jörg Metzner
www.joerg-metzner.de



Fall doch, fall doch
Fall doch tief hinein,
in den Höllenschlund,
du Schisserlein!

Fall doch,
dann biste weg.
Von da unten schrei'n
hat doch keinen
Zweck.

Denn dann biste stille
und sagst keinen Ton.
Dann biste mal
gewesen,
Borkas lieber Sohn!

(ATZE Liedtext)

▲ Spiel: Angst vor dem Höllenschlund

Zwischen den beiden Burgteilen, der Mattisburg und der Borkafeste, liegt ein tiefer, angsteinflößender Abgrund: der Höllenschlund. Mattis warnt Ronja vor ihm, sie darf ihm nicht zu nahe kommen. Selbst die beiden starken Räuberhauptmänner Mattis und Borka halten Abstand.

Ein tiefer Schlund, in dem so manches Angsteinflößende zu lauern scheint.

Frage: Was würde für euch im Höllenschlund lauern?

- Spinnen?
- ein langes Deutschdiktat?
- ...?

- Tragt auf einzelnen Kärtchen zusammen, was euch große Angst macht. Je Angst ein Zettel/ein Kärtchen.
- Kommt dann im Kreis zusammen.
- Die Angstkarten werden gemischt und ein Freiwilliger zieht eine. Nun stellt er/sie die Angst pantomimisch dar. Die anderen raten.
- Wenn die Lösung erraten wurde, überlegen alle gemeinsam, was man gegen diese Angst tun kann.
- Die Angstkarten werden an die Tafel oder auf ein Plakat gepinnt und Tipps dagegen ebenso darauf festgehalten.

▲ Spiel: Glatzen-Pers Würfelspiel

Glücksspiel war schon immer eine Lieblingsbeschäftigung der Räuber. Auch in unserem Stück siehst du wie Ronja, Mattis und Glatzen-Per auf dem Burgfußboden würfeln und Ronja eine Goldmünze gewinnt.

Die Idee zu folgendem Spiel stammt bereits aus dem Mittelalter. Hier geht's darum, wem denn nun die Räuberburg gehören darf!

Ihr benötigt:

- Burg-Spielplan auf Seite 14
- zwei Würfel
- eine Packung mit kleinen Schokolinsen, Gummitierchen oder Bonbons

Und so geht's:

- Das Zimmer 7 ist die Hauptmann-Kemenate, daher muss jeder Spieler gleich zu Beginn dort eine Süßigkeit als Geschenk an den jetzigen Räuberhauptmann abliefern.
- Der jüngste Spieler beginnt nun mit dem ersten Wurf. Die Augenzahlen der Würfel werden zusammengezählt.
- Bei den Summen 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 11 muss eine Süßigkeit in das entsprechende Zimmer gelegt werden, wenn dort noch keine liegt. Ist das Zimmer bereits „belegt“, darf sich der Spieler eine Süßigkeit aus dem Zimmer nehmen.



- Wird eine 7 gewürfelt, singen und tanzen alle das Räuberlied!
- Wer die Summe 2 würfelt, darf (bis auf die Süßigkeiten in Zimmer 7) alle anderen vom Spielbrett nehmen. Nur der Spieler, der eine 12 wirft, darf alle Zimmer abräumen, er ist der neue Räuberhauptmann!



♪ Lied „Räuberlied“

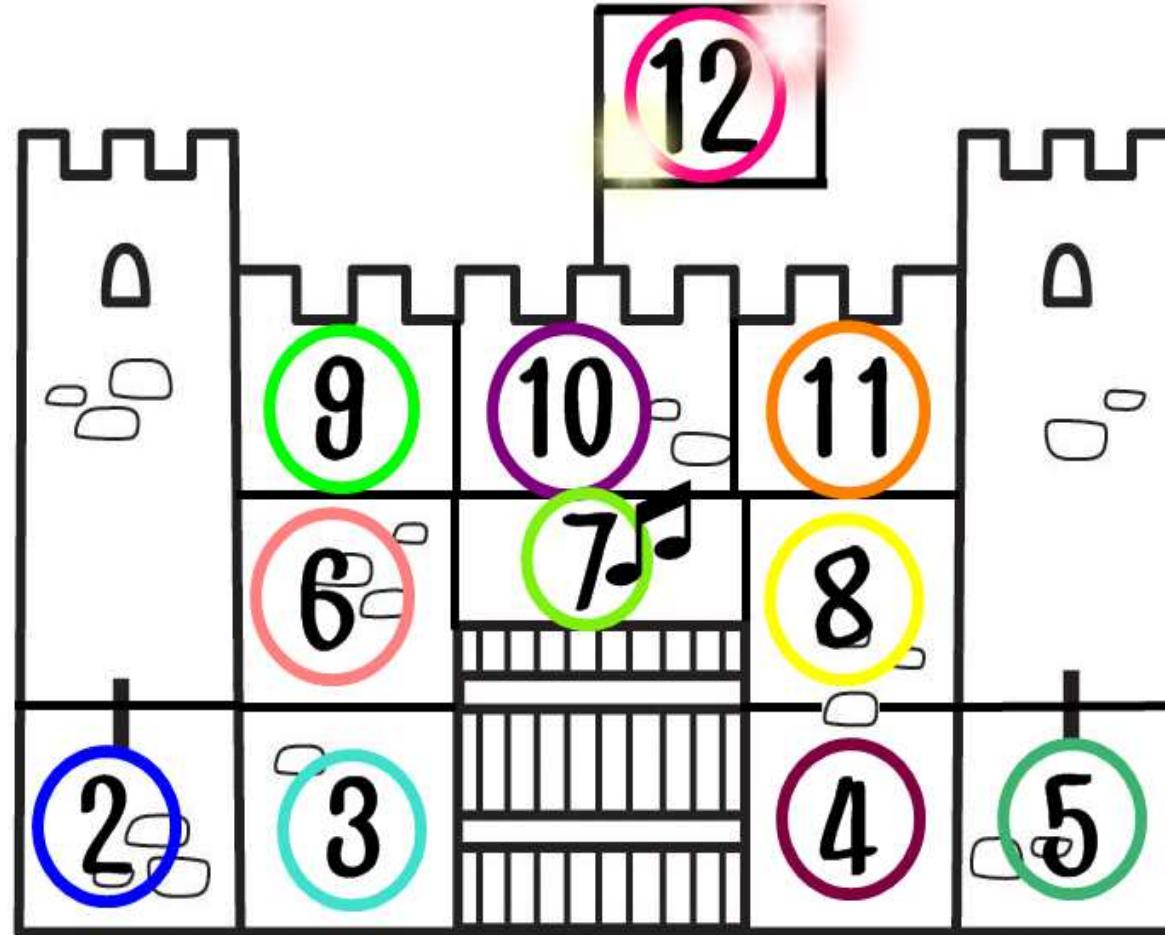
Wir hier im tiefen Wald
pfeifen auf Gespenster, Ho Ho Ho Ho
Und pfeift ein Winterwind kalt
durch uns're Fenster, Ho Ho Ho Ho
raufen wir und saufen wir
jede Menge Wein und Bier.
Bis der Schnee am Boden weint,
weil die Sonne scheint.

Refrain:

Räuberleben angenehm, Ho Ho Ho Ho
Räuber werden nie vergehn, Ho Ho Ho Ho
Nirgends lebt man so bequem
Räuberleben angenehm.
Wir hier im tiefen Wald
tanzen mit den Tieren, Ho Ho Ho Ho
brauchen keine Könige,
die uns schlecht regieren, Ho Ho Ho Ho
Oben unten Räuberreich
wir sind alle frei und gleich,
unser starker Räuberhauptmann
furzt genau wie wir.

-Refrain-

(Text + Musik: Thomas Sutter)





▲ Burg-Quiz

Bei folgendem Quiz könnt ihr herausfinden, wie viel ihr über das Leben auf einer Burg wisst. Einiges wurde auf den vergangenen Seiten erzählt, bei anderen Fragen heißt es: einfach raten.

Die Lösungen findet ihr unten rechts auf dem Kopf gestellt.

1. Das Leben auf der Burg war...

- a) romantisch und gemütlich
- b) wie ein ständiges Fest
- c) nicht sehr bequem, sondern anstrengend und hart

2. Wie groß waren die Menschen im Mittelalter?

- a) genauso groß wie heute
- b) kleiner, weil ihre Ernährung unausgewogen war
- c) größer, weil sie viel Fleisch aßen

3. Das Essen bestand meist aus...

- a) gebrillten Wildschweinen
- b) Brot, Brei und Eiern
- c) Fleisch, Obst und Kuchen

4. Was haben Kinder damals eigentlich getrunken?

- a) Kakao aus dem Burggarten
- b) Getreide-Bier
- c) Sprudelwasser vom Burgbrunnen

5. Wo haben die reichen Landvögte* geschlafen?

- a) im Stall unter ihrem Pferd
- b) in ihrer Rüstung aufgehängt an der Wand
- c) in Himmelbetten, die von allen 4 Seiten mit einer Vorhang verschlossen waren

6. Warum schließen selbst bei den reichen, feinen Leuten Hunde und andere Kleintiere mit im Zimmer?

- a) weil die Menschen besonders tierlieb waren
- b) weil sie ihre Hunde für den Krieg trainierten (wo sie den Menschen wie eine Heizung wärmen sollten)
- c) weil sie hofften, dass es Läuse und Flöhe zu den Tieren statt zu den Menschen hinziehen würde

7. Wo war auf der Burg die Toilette?

- a) in einer Kammer über dem Burggraben, sodass das „Geschäft“ ins Wasser oder in eine Grube fiel
- b) in den Stühlen war ein Nachttopf eingebaut
- c) man ging auf den Burgacker

8. Und was benutzte man, um sich danach den Hintern abzuwaschen?

- a) Schafwolle, Laub oder Moos
- b) alte Schriftrollen
- c) nur die Hände, die sie danach mit Wasser abwuschen

1. (c)
2. (b)
3. (b)
4. (b)
5. (c)
6. (c)
7. (a)
8. (a)

* Landvogt

ⓘ Bedeutung:
Ein Landvogt übernahm im Auftrag der Landesherrlicher Verwaltungsaufgaben. Er legte Steuern fest und zog diese ein, er hielt Gericht und ging Straftaten nach.



Ronja und Birk im Wald

Mattis zu Ronja: „Jetzt weißt du, was Graugnome und Druden sind, aber wie du mit ihnen fertig wirst, das weißt du nicht. Darum ist man im Mattiswald am sichersten, wenn man sich nicht fürchtet.“

Der Wald rund um die Mattisburg ist ein geheimnisvoller, spannender, aber auch gefährlicher Ort mit zauberhaften Wesen, seltsamen Klängen und vielem mehr, was es noch zu entdecken gilt.

Ort der Stille und des Abenteuers

Es ist gar nicht verwunderlich, dass Astrid Lindgren in Ronja Räubertochter sowie auch in anderen ihrer Bücher dem Wald so viel Bedeutung beimisst. Das Leben in Schweden ist fest mit der Landschaft verbunden.

In Schweden gibt es um einiges mehr Wald als in den meisten anderen Ländern der Welt. 58 Prozent (also mehr als die Hälfte!) der Fläche Schwedens ist mit Wald bedeckt, während der weltweite Durchschnitt bei nur 30 Prozent liegt. Schweden ist bekannt für seine zahlreichen und zugleich auch undurchdringlichen Wälder, die sich wie ein tiefgrüner Faden durch das Land ziehen. Seit Jahrhunderten gelten die Wälder in Schweden als ein wichtiger, denkwürdiger Zufluchtsort.

Für die Menschen sind Wälder ein Ort der Stille, der Ruhe und zugleich auch des Abenteuers. Egal von welchem Ort aus - man hat es nie weit bis zum nächsten Wald.

Viele Kindermärchen, Sagen, Legenden etc. handeln vom und im Wald. Und wer kennt sie nicht - die Trolle und Gnome?

► Wie klingt der Wald? (Geräuschkulisse)

Kaum ein anderer Lebensraum birgt eine solche Klang- und Geräuschvielfalt wie der Wald. Seine tierischen Bewohner, seine Pflanzen und das Wetter verbinden und verweben sich auf bezaubernde Art und Weise.



Vorsicht, Troll!

- Bewegt euch oder tanzt frei durch den Raum. Zum Beispiel als ein Waldtier oder wie eine Tanne, die vom Wind bewegt wird.
- Einer von euch sitzt etwas abseits und macht mit dem Mund oder seinem Körper Waldgeräusche.
- Nach einiger Zeit tippt er einen „Waldtänzer“ an, der mit zu ihm kommt und die Geräuschkulisse um weitere Geräusche ergänzt. Es können auch kleine Melodien übernommen werden.
- So geht es immer weiter, bis alle „Waldtänzer“ in die Geräuschkulisse übergegangen sind.



▲ Zu Fuß unterwegs im Mattiswald

Mit dieser kleinen Geschichte könnt ihr euch den Wald direkt in euer Zimmer holen. Man kann damit gleichzeitig am Morgen müde Knochen wachrütteln, aber auch mal ganz still werden und in sich selbst hinein horchen. Es geht vor allem darum, wie unterschiedlich der Boden im Wald sein kann. Diese Empfindungen und Bewegungen nachzuempfinden, erfordert viel Fantasie.

Einer liest die Geschichte ruhig und langsam vor und lässt für die anderen immer genügend Zeit, die Gangarten auszuprobieren und zu empfinden.

Toller Tipp: Dazu ruhige Musik oder Waldgeräusche (z. B. Vogelgezwitscher etc.) abspielen.

Ronja zum ersten Mal allein im Mattiswald

Ronja tollt ausgelassen im Wald umher. Es ist angenehm warm und ein sanfter Wind weht durch die Bäume und lässt sie rauschen. Voller Tatendrang macht sie barfuß einen Spaziergang, um ganz viele unterschiedliche Bodenarten zu erkunden.

Sie geht etwas weiter von der Mattisburg weg, wo sich ein großes **Moor** befindet, tiefer Schlamm und Schilf. Wie ein Storch muss sie große Schritte machen, um nicht stecken zu bleiben. Das Moor hat sie hinter sich. Das hat sich toll angefühlt.

Ihr Weg führt Ronja weiter und weiter. Sie kommt über eine sanfte, grüne **Wiese**.

Das Gras reicht ihr bis zu den Knien. Sie läuft ganz langsam, sie möchte die weichen Grashalme an ihren Knöcheln und Waden spüren.

Dann werden die Grashalme nach und nach trockener

und gelber. Ronja wundert sich sehr. Irgendein außergewöhnliches Wesen aus dem Wald hat eine kleine **Wüste** dahin gezaubert. Auf einmal ist es sehr heiß, vor allem der Sand unter ihren Füßen. Sie läuft sehr schnell, damit sie sich nicht die Füße verbrennt.

Nach der Wüste muss sie sich erst einmal ausruhen und abkühlen. Da kommt ihr eine sonnendurchflutete Lichtung gerade recht. Dort gibt es einen kleinen **Bach**. Sie setzt sich und steckt ihre Füße hinein, um sich abzukühlen. Langsam wiegt Ronja ihre Füße hin und her. Das tut gut.

Ronja macht sich auf den Rückweg als die rote Abenddämmerung hereinbricht. In der Ferne sieht sie schon wieder die Mattisburg mit ihrem großen, prächtigen Turm. Er überragt all die hohen Tannen. „Auf den möchte ich steigen und in den Wald hinaus schreien vor Freude“, denkt sie sich. Sie läuft hin und steigt die vielen, vielen **Stufen** hinauf auf den Turm.

Sie kommt oben an und sieht auf den Wald herunter. Vor lauter Fröhlichkeit macht Ronja gleich noch ein paar **Hampelmänner**. Sie spürt die räuberisch große Kraft in sich und schreit zum Abschluss in den Wald hinaus, sodass viele Vögel erschrocken **aufflattern**.

Weiden Lämmer,
scharren Hühner,
reißen Wölfe
in der Nacht.

Denn der Hunger
treibt die Wölfe
und der Mond am
Himmel lacht.

(ATZE Liedtext)

Gerne könnt ihr die Geschichte noch erweitern und fortführen, z. B. mit Moos, einem felsigen Weg und kleinen spitzen Steinen.



▲ Kreativ: Wesen erfinden

Im Mattiswald leben viele seltsame, erstaunliche Wesen. Das ATZE-Stück lässt da der Fantasie sehr viel Spielraum für eigene Ideen und Vorstellungen – denn man sieht die Wesen nie, sie bleiben geheimnisvoll.

Deshalb seid nun ihr gefragt!

Ihr benötigt:

- Papier und viele farbige Stifte oder einen Malkasten oder
- Knete in verschiedenen Farben

Macht euch Gedanken über die Rumpelwichte, Graugnomen und Druden oder erfindet selbst ganz neue Wesen für den Mattiswald. Du kannst sie zeichnen oder auch so richtig zum Anfassen aus Knete formen. Später stellt ihr euch alle eure Wesen vor.

Dazu können folgende Fragen hilfreich sein:

- Wie heißt das Wesen?
- Wie sieht es genau aus?
- Wie groß oder klein ist es?
- Wo lebt es?
- Was frisst es?
- Wovor hat es Angst?
- Wer sind seine Feinde?
- Wie alt kann es werden?
- Was kann es besonders gut?
- Kann es schwimmen oder fliegen?
- Versteht es sich mit den Menschen?

▲ Spiel: Wolfsspiel

Im Wald lauern auch noch andere Gefahren auf Ronja und Birk als die geheimnisvollen Wesen. Hungrigen Waldbewohnern wie den Wölfen, will natürlich auch niemand in die Quere kommen. Beim folgenden Spiel müssen alle Hand in Hand zusammenarbeiten, um nicht in Gefahr zu geraten.

Für dieses Spiel solltet ihr mindestens 12 Leute sein.

- mit Stühlen ein U stellen
- alle ziehen ihre Schuhe aus und werfen diese in die Mitte (das ist das gefährliche Wolfsrudel, das auf einer Waldlichtung schläft, aber jeden Moment aufwachen kann)
- alle steigen auf die Stühle
- nun bekommt die Gruppe vom Spielleiter eine Sortierungsaufgabe, z. B. nach Geburtsdatum, Anfangsbuchstabe, Schuhgröße, Körpergröße etc)
- dabei darf ihr weder einen Fuß auf die „Wolfslichtung“ (Fußboden) setzen, noch laut reden, damit die Wölfe nicht aufwachen
- wer den Boden berührt, wird von den Wölfen verletzt und muss wieder auf seinen Anfangsstuhl zurück
- ist dieser Stuhl besetzt, müssen die anderen im Uhrzeigersinn einen weiterrutschen



«Sie lässt sich von ihnen locken, das weiß ich. Damals konnte ich sie gerade noch festhalten. Ronja! Ich hab es ihr nie gesagt, dass sie zu den Menschen gehört, die sich von Unterirdischen locken lassen. - Ronja, wo bist du, ich hab dich doch gern! Ronja! Gleich auf den ersten Blick habe ich dich gern gehabt. Auch das hab ich dir nie gesagt.» (Birk)

▲ Spiel: Suche durch den Nebel

Ronja hat viele Träume, ist mutig und neugierig. Vielleicht ist sie deshalb so anfällig für die sogenannten Unterirdischen, die sie mit ihrem geheimnisvollen Gesang in ihr Reich entführen wollen. Ronja wird völlig blind für die Welt um sie herum, doch Birk rettet Ronja im undurchdringlichen Nebel vor den Unterirdischen.

Im folgenden Spiel müsst ihr euch ebenso gut auf die Rufe eures Spielpartners verlassen können, um zu ihm finden zu können.

- Eure Gruppe muss durch zwei geteilt werden und sich gegenüber stellen.
- Der einen Hälfte werden die Augen verbunden.
- Die andere Hälfte denkt sich jeweils einen Ruf nach seinem Partner aus. Nicht einfach seinen Namen! Sonder zum Beispiel ein Pfeifen, ein Uhu oder ein Indianerruf.
- Dann wird es still. Der Spielleitende tritt der Reihe nach hinter einen „Blinden“ und fasst ihm auf die Schulter. In dem Moment macht der jeweilige Spielpartner seinen Ruf und der „Blinde“ muss ihn sich merken.
- Auf einer freien Fläche laufen jetzt die „Blinden“ auf ihrer Rufer zu und versuchen sie zu finden.

▲ Kreativ: Der Sommerklumpen

Ronja zu Birk: „Ja, weißt du was? Ich sammle uns einen riesigen Sommerklumpen, aus allem woraus der Sommer besteht. Und von dem können wir dann leben...“

Kennt ihr das auch? Erinnerungen an großartige Erlebnisse können einem den Tag versüßen. Nicht umsonst sagt man häufig zu Leuten, die gerade aufgereggt oder ängstlich sind: „Denk an etwas Schönes!“ Das, was man in dem Augenblick des Erlebens gespürt hat, ist oft noch lange in uns spürbar. Was wäre denn in eurem Sommerklumpen, der euch das Wohlgefühl des Sommers für den Winter „warm“ hält? Flip Flops, Erdbeereis, Sand vom Ostseestrand?

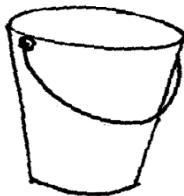
Sammelt und befestigt eure Ideen (Gegenstände, Fotos, Zeichnungen, Texte etc) z. B. in einem grobmaschigem, großen Netz. Dieses Netz könnt ihr dann in eurem Klassenzimmer oder Gruppenraum aufhängen.

Wir fliegen durch die warme Luft. Der Sommer schmeckt nach Rosenduft und Fichtenwald und Thymian und Klee.

Die Wiesen sind so saftig grün, sieh mal wie die Brombeeren blühn. Ich pflück dir welche, wenn ich reife seh.

Die Nacht ist warm der Wind steht still, gib mir deine Hand ich will, dass dieser Sommer nie vorüber geht.

(ATZE Liedtext)



▲ Experiment für sonnige Tage

Ronja und Birk holen morgens im Wald Wasser um die Wette. Daraus kann man nicht nur ein tolle Spiel für sonnige Tage, sondern auch ein kleines Experiment machen.

Ihr benötigt:

- ganz verschiedene Transportmittel, wie z.B. einen Becher, ein Küchensieb, einen Waschlappen, einen Schwamm
- 6 große Plastikeimer:
 - drei mit Wasser gefüllt
 - drei leere

Die drei mit Wasser gefüllten Eimer stellen den Fluss dar. Stellt sie etwas entfernt von den noch leeren Eimern auf.

Nun versucht ihr mit euren Transportmitteln das Wasser aus dem „Fluss“ in die leeren Eimer zu transportieren. Ihr füllt also z. B. einen Becher, legt damit die kleine Wegstrecke zurück und entleert ihn in die noch leeren Eimer.

Welcher Gegenstand hat sich am besten geeignet das Wasser zu transportieren? Zum Schluss kann jeder sein bestes Transportmittel wählen und erklären warum. Was hat Spaß gemacht? Was war total knifflig? Was total unbrauchbar als Transportmittel?

??? Frage: Was ist Streit?

Gerade noch herumtollen und das Leben genießen - doch dann wird die Freundschaft von Birk und Ronja im Mattiswald auch auf eine harte Probe gestellt. Nach all der Ausgelassenheit und Fröhlichkeit entbrennt ein Streit, in dem sich beide wegen des verschwundenen Messers die Schuld in die Schuhe schieben.

Und das ist ja nur einer von vielen Konflikten, die sich im Stück ansammeln.

Fragen an dich:

- Was ist für dich Streit?
- Warum streitet man?
- Wann hast du dich das letzte Mal gestritten und mit wem? Wie ging der Streit aus?
- Wie schätzt du dich in einem Streit ein? (zurückhaltend, unnachgiebig, ...)
- Was ist dir bei einem Streit am wichtigsten? (meinen Willen bekommen, dass der andere nicht weint, dass wir uns schnell wieder vertragen, ...)
- Sagst du in einem Streit deine ehrliche Meinung? Wenn ja, wie?
- Was gehört für dich zu einer Versöhnung dazu?

Fragen an das Stück:

Welche Fragen haben sich euch beim Theaterbesuch gestellt?

Sammelt eure Fragen und schickt sie uns per Post oder Mail zu. Gerne versuchen wir, eure Fragen zu beantworten. Kontakt: siehe Impressum.



▲ Richtig streiten

Richtig streiten? Es heißt doch immer, dass man sich nicht streiten oder zanken soll. Doch merkt euch Folgendes: Harmonie und Zusammenhalt entstehen durch gut gelöste Konflikte und nicht dadurch, dass diese ausbleiben. So richtig schön streiten, geht das? Ja, aber dafür müssen einige Regeln aufgestellt und eingehalten werden (übrigens für Erwachsene und Kinder gleichermaßen).

Streitregeln:

- Den anderen ausreden lassen. (Hilfreich ist ein Redestab oder ein anderer Gegenstand. Nur wer den hat, ist mit Reden dran.)
- Versuchen, das Gesagte des anderen nochmal zu wiederholen (*Du bist also wütend, weil... / Hab ich das richtig verstanden, dass du...*). So kann man Missverständnisse leicht vermeiden.
- Gewaltfrei: weder schlagen, treten, noch mit Gegenständen werfen.
- Nicht auf viel jüngere und schwächere Kinder losgehen.
- Nicht zu mehreren gegen einen vorgehen.
- Gefühle sind erlaubt, Gemeinheiten tabu.
- Ein guter Streit endet mit einem Kompromiss für beide Seiten, nicht mit Sieg und Niederlage. Einigen heißt das Zauberwort.

▲ Freunde und Freundschaft

Vivian (5 Jahre):

„Freunde braucht man, sonst kann man zum Geburtstag auf einmal keinen einladen.“

Jörg (8 Jahre):

„Wenn einer mit mir stänkert und so, und ich will was bauen, und er macht mir das alles kaputt, dann hilft der Freund mir bei, den zu kloppen. Wenn's zwei sind, dann hilft er mir.“

Keine Freunde zu haben macht uns krank: Eine Studie verglich bei 300.000 Menschen die Auswirkungen fehlender sozialer Beziehungen mit Gesundheitsrisiken wie z. B. Rauchen und Übergewicht. Das Ergebnis: Keine sozialen Kontakte zu haben, ist demnach genauso schädlich, wie 15 Zigaretten am Tag zu rauchen, und Einsamkeit ist deutlich schädlicher, als keinen Sport zu treiben.

Birk und Ronja sind Freunde trotzdem sie manchmal streiten.

- Was macht die Freundschaft zwischen den beiden aus?
- Was ist Freundschaft überhaupt?



▲ Lagerfeuerrunde - Freundschaft fühlen und erklären

Alle aus eurer Gruppe kommen wie Ronja und Birk an einem Lagerfeuer zusammen. (So eines kann man auch im Klassenzimmer haben, zum Beispiel indem man Holzscheite aufschichtet und verleimt und darin eine zusammengeknäuelte Lichterkette sowie rotes, gelbes und orangefarbenes Transparentpapier versteckt.)

Der Spielleitende/Lehrende verteilt um das Lagerfeuer verschiedene Gegenstände, die möglichst besonders unterschiedlich sind. Zum Beispiel ein Stein, Watte, ein Wollknäuel, morschес Holz usw.

Nun können alle in dieser schönen Atmosphäre ganz frei erzählen, was Freundschaft für sie bedeutet. Dazu nimmt sich jeder, sobald er an der Reihe ist, einen der Gegenstände in die Hand und erzählt, wann sich Freundschaft so anfühlen oder so aussehen kann wie dieser Gegenstand.

Beispiel: „Wenn sich Freunde schlimm gestritten haben, ist es oft schwer, einen Anfang zu finden und alles zu entwirren – wie bei diesem Wollknäuel.“

Bewegt den Gegenstand in euren Händen, schildert eure Empfindungen. Im Anschluss könnt ihr auch ganz frei von euren Erlebnissen und Bedeutungen von Freundschaft erzählen.



(c) Jörg Metzner
www.joerg-metzner.de



Literatur

Lindgren, Astrid: Ronja Räubertochter. Hamburg 1982, Oetinger

Gerold, Ulrike et. al.: Die Räuber kommen. Ein abenteuerliches Spiel- und Sachbuch. Luzern 1999, Sauerländer

Neuber, Nils: Kreative Bewegungserziehung-Bewegungstheater. Aachen 2004, Meyer & Meyer

Links

Astrid Lindgren: www.planet-wissen.de/kultur_medien/literatur/astrid_lindgren/

Räuber: www.planet-wissen.de/politik_geschichte/verbrechen/raeuber/index.jsp

Burgleben: www.planet-wissen.de/politik_geschichte/mittelalter/burgen/index.jsp

Idee Würfelspiel:
www.kidsweb.de/schule/kidsweb_spezial/ritter_spezial/das_geburtstagshaus.htm

Anregungen zu Mittelalterquiz:
www.tivi.de/spielundspass/spielen/artikel/36872/

Kinderzitate zu Freundschaft: www.familienhandbuch.de/cms/Erziehungsfragen-Freunde.pdf

Bilder

Astrid als Kind:

www.planet-wissen.de/kultur_medien/literatur/astrid_lindgren/index.jsp

Astrid und Inga:

www.4.bp.blogspot.com/-ujnEGRPlv14/TyPCUOIWk3I/AAAAAAAACyg/xZe_5ckozb4/s400/233-5338_Pippi.jpg

Astrid auf dem Baum:

www.pallas-athena.de/images/lindgren_baum2.jpg



Impressum

Herausgeber: ATZE Musiktheater GmbH
- Theaterpädagogik -
Luxemburger Straße 20
13353 Berlin
Telefon: (030) 69 56 93 87
paedagogen@atzeberlin.de
www.atzeberlin.de

Redaktion: Tanja Pfefferlein
Texte: Anne Freiberg
Liedtexte/Musik: Thomas Sutter
Szenenbilder: Jörg Metzner