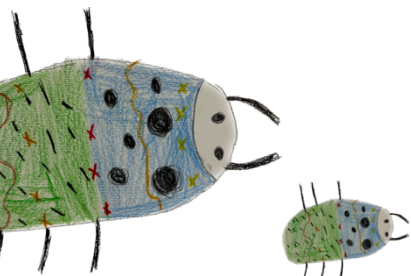


# KÄFER THEATERPÄDAGOGISCHES BEGLEITMATERIAL



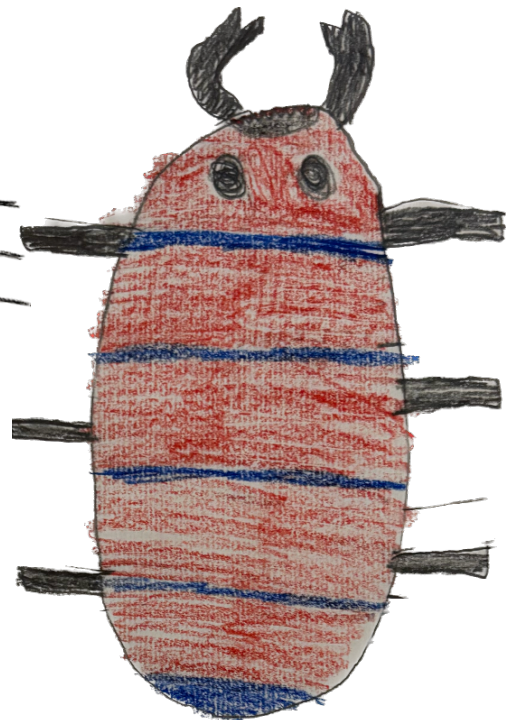
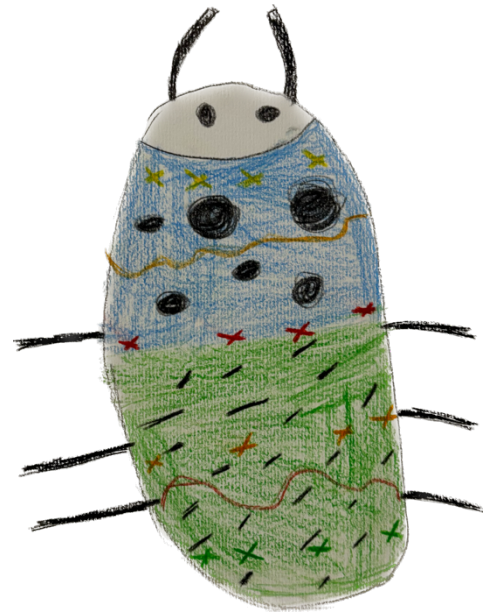
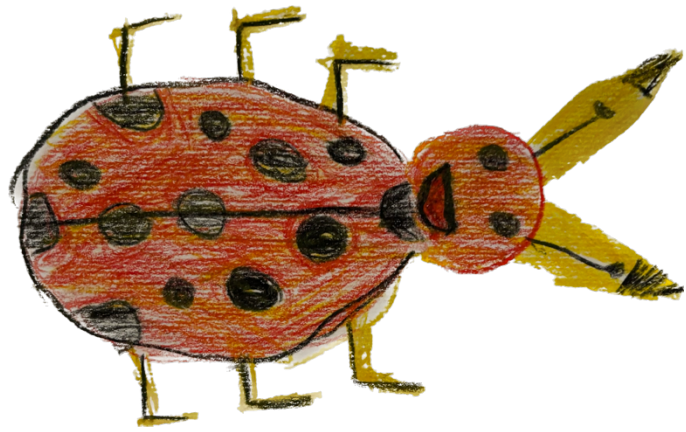
Für Menschen ab 5 Jahren

Theater Sgaramusch  
Postfach 238  
CH-8201 Schaffhausen  
theater@sgaramusch.ch  
[www.sgaramusch.ch](http://www.sgaramusch.ch)



Hallo!

Hallo!



Hallo!

## INHALTSVERZEICHNIS

1. ZUM THEATERPÄDAGOGISCHEN BEGLEITMATERIAL	4
2. ZUM STÜCK	4
3. THEATRALE MITTEL	4
4. IDEEN ZUR VORBEREITUNG	5
5. IDEEN ZUR NACHBEREITUNG	9
6. THEATER SGARAMUSCH SAGT DANKE	11
7. KONTAKTSTELLEN EMOTIONALE VERNACHLÄSSIGUNG/HÄUSLICHE GEWALT	12
8. WEITERFÜHRENDES MATERIAL	12



Zeichnungen von der 2. Klasse von Therese Affolter, Schulhaus Seefeld, Zürich & der 1. Klasse von Kathrin Schilling, Primarschule Gemeindewiesen, Neuhausen am Rheinflal

Theaterpädagogisches Begleitmaterial von Franca Steng

# 1. ZUM THEATERPÄDAGOGISCHEN BEGLEITMATERIAL

Liebe Lehrpersonen

Schön, dass ihr mit eurer Klasse das Stück KÄFER besuchen kommt. Das theaterpädagogische Begleitmaterial enthält eine Sammlung von spielerischen Übungen zur Vor- und Nachbereitung.

Für viele Kinder ist ein Theaterbesuch etwas ganz Neues. Deswegen schlagen wir Übungen vor, um auf dieses besondere Erlebnis einzustimmen. Die Kinder können so verschiedene Aspekte der Inszenierung entdecken und sich leichter auf das Theatererlebnis als Ganzes einlassen. Denn gerade das macht Theater spannend: Obwohl wir alle dasselbe Stück sehen, erlebt jede\*r etwas Eigenes.

Die Übungen und Spiele richten sich an Kinder im Alter von 5 bis 12 Jahren. Wählt die Übungen, die euch ansprechen, und taucht gemeinsam mit eurer Klasse in die Welt des Theaters und in den Kosmos von KÄFER ein. Wir wünschen euch viel Spass und eine spannende Entdeckungsreise.

## 2. ZUM STÜCK

Auf der Bühne sind zwei Schauspielende. Nora und Colombo. Sie erzählen die Geschichte von Gregor und seiner Familie. Geschrieben hat die Geschichte vor über 100 Jahren der Schriftsteller Franz Kafka. Er gab ihr den Titel «Die Verwandlung».

Aus Gregors Zimmer kommen seltsame Geräusche. Nora und Colombo schlüpfen in die Rollen von Vater, Mutter und Schwester. Sie stellen sich vor, was Gregor in seinem Zimmer tut. Gregor hat sich verwandelt.

Die Familie ist völlig überfordert. Gregor macht ihnen Angst, so, wie er jetzt ist. Die Mutter bekommt keine Luft mehr, der Vater ist entsetzt, und nur die Schwester probiert, mit dem verwandelten Bruder noch im Kontakt zu bleiben. Was er wohl isst? Wie kann sie mit ihm kommunizieren, jetzt, wo er nicht mehr sprechen kann?

Gregor war der Einzige, der Geld nach Hause brachte. Das tut er jetzt nicht mehr. Vater, Mutter und Schwester müssen selber arbeiten gehen. Gregor hat in der Familie keinen Platz mehr. Niemand kümmert sich um ihn. Am Schluss stirbt Gregor.



## 3. THEATRALE MITTEL

Der Raum «Theater» bringt gewisse Regeln und Konventionen mit sich. Der folgende Abschnitt beschreibt die theatralen Mittel des Stücks KÄFER. Dies dient der Orientierung der Lehrpersonen.

### **Bühnen- und Zuschauer\*innenanordnung**

Je nach Theaterstück gibt es unterschiedliche Bühnen- und Zuschauer\*innenanordnungen. Die gängigste ist die Guckkastenbühne: Das Publikum sitzt frontal vor der Bühne. In KÄFER wird in einer Kreisanordnung gespielt. Das Publikum sitzt in einem  $\frac{3}{4}$  Kreis, sehr nahe an der Bühnenfläche. Die Schauspieler\*innen spielen teilweise im Publikum.

## Schauspiel

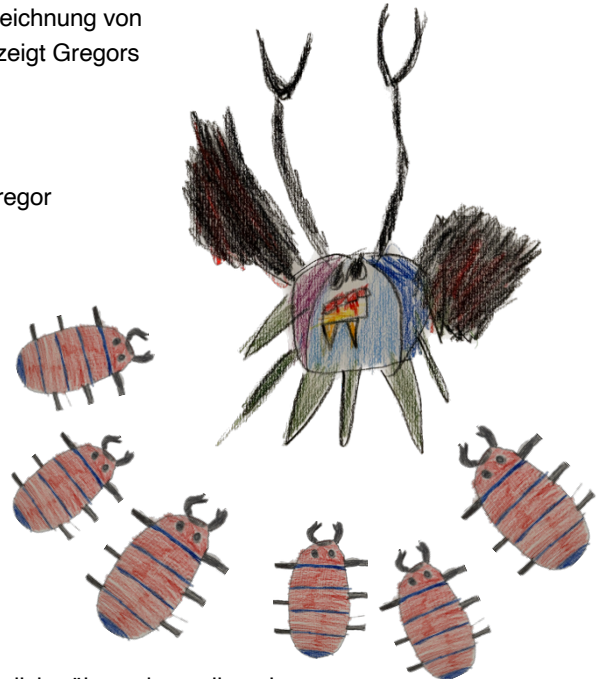
Nora und Colombo stehen als Schauspieler\*innen auf der Bühne. Sie erzählen, singen, spielen Figuren und Instrumente und verwandeln sich ab und zu in den Käfer Gregor.

## Requisiten & Kostüme

Mit Hilfe von Requisiten und Kostümen erzeugen Nora und Colombo szenische Bilder und erzählen so Gregors Geschichte. Beispielsweise dient ein viel zu grosser grauer Anzug, der komisch angezogen ist, als Käferkostüm. Drei Requisiten (Schüssel, Zeitung, Musikinstrument) dienen zur Kennzeichnung von Mutter, Vater und Schwester. Eine Kiste, aus der Geräusche kommen, zeigt Gregors Zimmer in Miniatur.

## Geräusche

Eine Erzählebene des Stücks sind Geräusche. Die Verwandlung von Gregor in einen Käfer nimmt das Publikum zuerst mit den Ohren wahr. Es hört nicht einzuordnende Geräusche aus Gregors Zimmer.



## Interaktion mit dem Publikum

Nora und Colombo wenden sich teils direkt ans Publikum, kommen räumlich näher oder stellen eine Frage. Für das Publikum sind das Momente, in denen es eingeladen ist, Teil der Geschichte zu werden, ja sogar mitzureden. Zwischen Colombo, Nora und dem Publikum entsteht Nähe.

## 4. IDEEN ZUR VORBEREITUNG

### 4.1 Theaterquiz mit dem Probenkäfer

Mithilfe des Theaterquiz' kann sich die Klasse darüber austauschen, was sie schon über den Ort «Theater» weiss. Wir gehen der Frage nach: Was ist im Theater erlaubt?

#### Übung: Theaterquiz

Ziel: Über Theaterkonventionen nachdenken, Puppenspiel als Theaterform kennenlernen. Lehrperson probiert sich in Puppenspiel aus.

Material: Probenkäfer (z.B. zerknülltes Zeitungspapier mit Schnur, Karton, Plastiksack, eine Socke mit Augen)

#### Anleitung:

1. Die Lehrperson stellt ihren eigenen Probenkäfer aus Material im Klassenzimmer her. Dieser kann nach den eigenen Ideen gestaltet werden. Die Lehrperson liest das Quiz-Skript weiter unten durch.

Hier ein paar Beispiele für Probenkäfer:



Um den Probenkäfer authentisch zu spielen, gibt es verschiedene Methoden: Sprich in einer anderen Tonhöhe oder einem anderen Duktus, z.B. schneller, abgehackt, langsamer als sonst. Achte darauf, wie du den Käfer bewegst: Drehe ihn in die Richtung, in die er schaut, wenn er spricht. Schüttle den Kopf, wenn er nicht einverstanden ist. Versuche, dich so richtig in ihn hineinzusetzen.

2. Die Lehrperson führt das Quiz mit dem Probenkäfer als Handpuppe durch. Die Schulklasse sitzt dafür in einem Stuhlkreis. Denken die Schüler\*innen, eine Aussage ist richtig, können sie aufstehen. Wenn sie sie als falsch einstufen, bleiben sie sitzen. Nach jeder Reaktion auf die Frage, wird kurz gemeinsam diskutiert.

Vereinfachung:

Die Lehrperson lässt das Puppenspiel mit dem Probenkäfer weg, und stellt die Quizfragen selbst.

Erweiterungen:

1. Sammelt im Anschluss weitere Aussagen aus der Klasse, auf die reagiert werden kann.
2. Haltet die wichtigsten Erkenntnisse in einem geschriebenen oder gemalten Regelwerk fest.

## Quiz-Skript

### Einleitung

Probenkäfer: Hallo Kinder. Ich bin der Probenkäfer, ein Freund von den Schauspieler\*innen des Theaterstücks KÄFER. Ich krabbel viel in Probenräumen rum und bin sozusagen ein Experte. Ich bin hier, um ein kleines Theaterquiz zu machen. Wer von euch war schon einmal im Theater? Was habt ihr geschaut? Wie habt ihr euch dort verhalten? Was ist dir am meisten in Erinnerung geblieben? Okay, beginnen wir mit dem Quiz! Seid ihr bereit? Wenn ihr eine Aussage als richtig einstuft, könnt ihr aufstehen, wenn nicht, bleibt ihr sitzen.

### Im Theater muss man immer sitzen bleiben

Probenkäfer: Eigentlich ja. Aber nicht unbedingt immer. Ist irgendwas gar nicht gut, kannst du immer aufstehen und gehen. Wenn dich etwas total begeistert, passiert es vielleicht auch, dass du einfach aufspringst. Dann achte darauf, dass die anderen noch was sehen. Wir sitzen ja, damit wir uns alle auf das Geschehen auf der Bühne konzentrieren können. Meistens zu sitzen, macht also Sinn.

### Im Theater soll ich am besten mucksmäuschenstill sein

Probenkäfer: Bei dem Stück, das ihr schauen kommt, gibt es Momente, wo ihr aktiv aufgefordert werdet, eure Ideen zu sagen, da hoffen wir sehr, dass ihr nicht mucksmäuschenstill seid. Wenn ihr mit eurer Sitznachbarin über euren Znüni plaudert, dann ist das nicht erwünscht.

### Lachen ist erlaubt

Probenkäufer: Lachen ist sogar erwünscht. Wenn es eine Reaktion auf das Spielen ist, könnt ihr so den Schauspieler\*innen zeigen, dass ihr dabei seid. Es gibt nur eine Art von Lachen, die nicht cool ist. Weiss jemand, welche Art? (Kinder melden sich) Genau, Auslachen ist auch im Theater nicht cool.

### Wenn ich etwas nicht verstehe, kann ich meine/n Sitznachbar\*in fragen

Probenkäufer: Hmm, das ist eine schwierige Frage. Allgemein gilt: Ihr hört die Schauspieler\*innen sprechen, also hören sie auch euch. Deswegen würde ich einfach mal weiter beobachten, vielleicht verstehst du es dann mit der Zeit von alleine. Und vielleicht musst du im Theater auch nicht alles verstehen, es wird ja keine Prüfung dazu geben.

### Weitere Ideen der Klasse



## 4.2 Geräusche

Im Stück KÄFER kommen immer wieder Geräusche vor. Sie erzählen die Geschichte mit. Obwohl man die Geräusche nur hört, entstehen im eigenen Kopf Bilder. In der folgenden Übung versuchen wir, diesem theatralen Mittel auf die Spur zu kommen.

### Übung: Was erzählt mir dieses Geräusch?

Ziel: Geräusche wahrnehmen und die Fantasie anregen.

Material: Karton, Papier, Schnallen an Rucksäcken, Kreide, alles Mögliche im Klassenzimmer.



Anleitung: Die Klasse sitzt im Kreis oder im Schulzimmer auf dem Platz. Alle sollen die Augen schliessen. Die Lehrperson geht durchs Zimmer und macht ein Geräusch. z.B. Kratzen an der Wandtafel, Zerknüllen von Plastikfolie, Schnürsenkel binden. Die Kinder lauschen den Geräuschen. Nach dem Geräusch wird in der ersten Runde gefragt: Was war das für ein Geräusch?

In einer zweiten Runde macht die Lehrperson nochmals dieselben Geräusche. Die Frage lautet nun: Stellt Euch vor, ein Käfer macht das Geräusch. Was passiert da gerade?

Weiterführung:

- Auch die Kinder können Geräusche machen.
- Übung umdrehen: Es wird nach einem Geräusch gesucht, das die beschriebene Handlung darstellt.  
Z.B. Wie klingt ein Käfer, der zu Abend isst? Wie tönt ein Käferfutz? Ein Käfer-Geburtstagsfest?

## 4.3 Wie übertrage ich einen Käfer in meinen Körper?

Im Stück Käfer verwandelt sich Gregor in einen Käfer. Wie könnte das bei dir aussehen? In einer angeleiteten Sequenz versuchen die Kinder, eine spezifische Käfer-Körperlichkeit zu entwickeln und damit ins Spielen zu kommen.

### Übung: Mein Körper als Käfer

Ziel: Körperwahrnehmung, Übersetzung der Geschichte in den eigenen Körper.

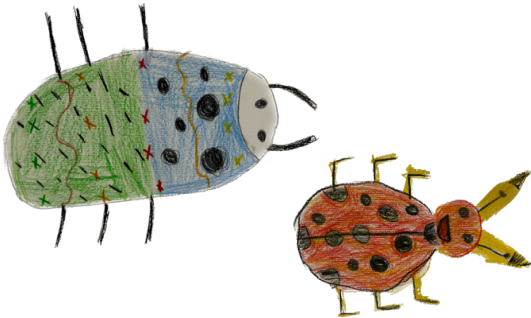
Material: Grosser Raum, Musikbox, Vorschlag Musik: Elasticidade von Divan Gattamorta.

Anleitung: Alle Kinder stehen im Kreis. Die Lehrperson zählt von 10 - 0 runter. Bei Null sind alle verwandelt in einen Käfer. Nun gibt es unterschiedliche Möglichkeiten, die Bewegungsrecherche als Käfer weiterzuführen.

1. Die Käfer bewegen sich durch den Kreis an einen anderen Platz.
2. Die halbe Klasse schaut, die halbe Klasse macht: Wie schaut so ein Käfer aus? Was macht ein Käfer für Geräusche? Beide Gruppen durchqueren einmal den Raum, während die anderen zuschauen.
3. Reflektieren als Gruppe: Was hat besonders «käfrig» gewirkt? Gemeinsam sammeln. Beobachtungen: Wenn ernst geblieben, nicht gelacht, sondern den Blick weiterhin starr gehalten wurde, zuckende/eckige/hüpfende Bewegungen, Körper ganz klein, spezielle Art Beine/Arme zu bewegen.
4. Die Beobachtungen beim Weiterspielen miteinbeziehen. Wo würde sich der Käfer im Zimmer verstecken? Wo würde der Käfer schlafen? Was im Zimmer würde er umstellen/verändern?
5. Eine Verwandlung zu zweit/zu dritt: Wie sieht ein Käfer aus mehreren Kindern aus? Nochmals von 10-0 runterzählen und die Kinder probieren zu zweit oder dritt, ein Käfer zu werden.

## 5. IDEEN ZUR NACHBEREITUNG

Wir hoffen, ihr hattet einen guten Theaterbesuch. Grundsätzlich eignen sich die Vorschläge für die Vorbereitung auch, um den Theaterbesuch nachzubereiten. Bezieht in diesem Fall die Erfahrungen aus dem Theatererlebnis mit ein.



### 5.1 Woran kannst du dich erinnern?

**Übung: Momente erinnern und nachspielen: Mama, Papa, Bruder, Schwester**

Ziel: Das Stück wieder aufleben lassen, in die Figuren schlüpfen.

Material: Grosser Raum.

Anleitung: Geht in Zweiergruppen zusammen und erinnert euch an das Stück KÄFER. Welche Figuren kamen im Stück vor? Welcher Moment kommt euch als erstes in den Sinn, wenn ihr an 1. Gregor, 2. den Vater, 3. die Mutter, 4. die Schwester denkt? Entscheidet euch für eine Figur und stellt den Moment als Standbild nach. Zeigt die Standbilder in der Klasse vor. Die Gruppe soll herausfinden, um welche Szene es sich handelt. Gemeinsam erinnert ihr euch an möglichst viele Einzelheiten.

- Worum ging es in dem Moment?
- Wer war auf der Bühne? Was wurde gesagt? Was für Gefühle hatten die Figuren in dem Moment?
- Was geschah davor? Was geschah danach?

Erweiterung: 3 – 2 – 1 Action

Die Kinder stellen sich erneut ins Standbild. Die Zuschauer\*innen zählen runter 3 – 2 – 1 Action. Dann beginnt das Standbild, sich zu bewegen, und die Kinder spielen aus der Erinnerung die Szene möglichst genau nach.

### 5.2 Gregor bleibt. Wie wäre es mit einem Happy End?

Im Stück KÄFER nimmt die Geschichte ein trauriges Ende. Gregor verhungert und stirbt. Was müsste passieren, damit das Stück eine positive Wendung nimmt?

**Übung: Was könnte ausprobiert werden, damit Gregor am Leben bleibt?**

Ziel: Alternative Enden überlegen, sich in Gregor hineinversetzen.

Material: Papier, Stifte, grosser Raum, Material, um Zimmer nachzubauen.

Anleitung: Setzt euch gemeinsam in einen Kreis. Stellt euch vor, ihr seid Vater, Mutter, Schwester oder Gregor. Was hättet ihr tun können, damit Gregor am Leben bleibt? Sammelt und philosophiert als Klasse über Versuche und Ideen.

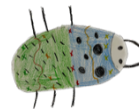
Geht anschliessend in Dreiergruppen zusammen und probiert die einzelnen Ideen auszuarbeiten. Falls die Ideensammlung anspruchsvoll ist, kann die Klasse auch direkt in Versuchsarrangierungen eingeteilt werden.

### Mögliche Versuchsarrangierungen

- Versuch 1: Wie würde das Wohlfühl-Zimmer von Gregor aussehen, wenn Gregor sich wohl in der Familie fühlen würde und Teil davon wäre? Baut oder malt das Wohlfühl-Miniatur-Zimmer von Gregor.
- Versuch 2: Gregor fühlt sich ausgeschlossen und nicht geliebt von seiner Familie. Wie geht eigentlich «Liebe zeigen»? Spielt, wie Vater und Mutter den Käfer Gregor trösten, umarmen und ihm liebe Dinge sagen.
- Versuch 3: Welche Zeichen könnte Gregor gegenüber seinen Eltern und seiner Schwester setzen, damit sie besser zu ihm schauen? Versucht als Gruppe gemeinsam nach Zeichen zu suchen, die Gregor machen könnte, damit die Familie besser zu ihm schaut. Anschliessend können die Kinder die Zeichen vorspielen.
- Versuch 4: Was ist das Lieblings-Essen des Käfers Gregor? Schreibt und malt eine Speisekarte.

Nachdem die Versuche abgeschlossen sind, präsentieren die einzelne Gruppen ihre Ergebnisse.

## 5.3 Ein Bild vom Käfer



Ziel: Sich in den Käfer Gregor hineinversetzen.

Material: Papier, Stifte, Wandtafel für die Fragen des Steckbriefs.

Anleitung:

1. Alle Kinder setzten sich an ihr Pult. Als erstes stellt die Lehrperson die Frage: Wie stellt ihr euch euren Käfer vor? Wie sieht der aus? Die Kinder erzählen der Klasse ihre Vision. Je nach Bedürfnis können die Fragen vom Steckbrief auch noch gestellt werden.
2. Jedes Kind erhält ein Blatt Papier. Die Lehrperson schreibt die Fragen für den Steckbrief an die Tafel.

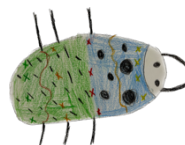
Fragen für den Steckbrief:

Was ist die Superkraft von dir als Käfer?

Wo wohnst du als Käfer?

Was ist das Lieblingsessen von dir als Käfer?

Wovor hast du Angst als Käfer?



## 6. THEATER SGARAMUSCH SAGT DANKE

Das Team des Theaters Sgaramusch erarbeitet Stücke aus unterschiedlichen Genres und erschafft Welten mit reduzierten Mitteln. Denn sie trauen ihrem Publikum vieles zu. Ihre Stoffe vertiefen sie mit Recherchen zu gesellschaftlichen Fragestellungen, ihre Geschichten bleiben am Puls der Zeit. Mit immer wieder anderen Menschen kreieren sie Theater für junges Publikum. Sie wollen berühren, zum Fragen anregen und herausfordern. Sie sind bekannt für ihre unbändige Lust, immer wieder Neues auszuprobieren. Im Namen des ganzen Teams vom KÄFER sagt das Theater Sgaramusch: DANKE UND SCHÖN, WART IHR DA!

### Wie war eure Erfahrung beim Stück KÄFER?

Colombo, Nora, Corsin und die ganze Theatergruppe freuen sich über ein Feedback von den Zuschauenden. Das können einzelne Briefe an die Gruppe sein, Zeichnungen, Flyerideen oder mit der Klasse gestaltete Plakate.

### Bei KÄFER haben mitgewirkt

Regie: Corsin Gaudenz

Spiel: Nora Vonder Mühl und Stefan Colombo

Support Stückentwicklung: Sarah Gailer

Ausstattung: Demian Wohler

Sounds: Anita Moresi

outside eye/Textmitarbeit: Dagny Gioulami

Theaterpädagogik: Franca Stengl

Illustration/Grafik Remo Keller

Produktionsleitung: Cornelia Wolf

Eine Koproduktion mit: Theater PurPur Zürich, Theater im GZ Buchegg Zürich, Theaterhaus Thurgau Weinfelden, Schlachthaus Theater Bern.



## 7. KONTAKTSTELLEN EMOTIONALE VERNACHLÄSSIGUNG/HÄUSLICHE GEWALT

Im Stück KÄFER wird eine Familie dargestellt, in der emotionale Vernachlässigung und häusliche Gewalt vorkommen. Auch im Publikum von KÄFER wird es Kinder oder Erwachsene geben, die betroffen sind. Dadurch sind häufig auch Lehrpersonen mit dem Thema konfrontiert. Wir führen hier eine Liste von Kontaktstellen auf, an welche sich Betroffene oder Angehörige von Betroffenen wenden können.

### Sorgentelefon für Kinder

Telefonangebot für Kinder

Anruf: 0800 55 42 10 (gratis) / SMS: 079 257 60 89

### Opferberatung Zürich

Das Angebot richtet sich an Männer, Frauen, Jugendliche und Kinder, sowie an deren Angehörige und nahe Bezugspersonen.

Anruf: 044 299 40 50 / Website: [www.opferberatung-zürich.ch](http://www.opferberatung-zürich.ch) / Mail: [opferberatung@obzh.ch](mailto:opferberatung@obzh.ch)

### Verein Kokon Krisenintervention und Opferhilfe für Kinder und Jugendliche in Not

Anruf: 044 545 45 40 / Website: [www.kokon-zh.ch](http://www.kokon-zh.ch) / Mail: [info@kokon-zh.ch](mailto:info@kokon-zh.ch)

### Fachstelle für Gewaltbetroffene Schaffhausen

Das Angebot richtet sich an Gewaltbetroffene Personen im Raum Schaffhausen.

Anruf: 052 625 25 00 / Mail: [fachstelle@fsgb-sh.ch](mailto:fachstelle@fsgb-sh.ch)

Website für Kinder mit Angehörigen mit chronischer Krankheit: <https://www.caring4youngcarers.org/>

## 8. WEITERFÜHRENDES MATERIAL

Hier findet sich eine Sammlung von Bilderbüchern / Materialien, die thematisch zum Stück passen.

### Kinderbücher

#### Anders – Sein

Julian ist eine Meerjungfrau – Jessica Love

Das grosse Elmar Buch - David Mc Kee

Das kleine Ich bin Ich – Mira Lobe

### Käfer

Käferkolonne – Elise Gravle

### Häusliche Gewalt

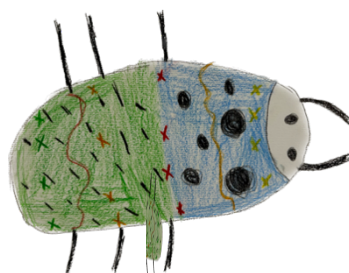
Ich mach dich Platt - Pernilla Stafelt

KLEIN – Stina Wirsén

Funke lernt Fliegen - Judith Foxon, Rachel Fuller

### Setzspiel

IMAGINA UN INSECTO – Legespiel



...UND TSCHÜSS...

