

Theater Sgaramusch
Postfach 3166
CH-8201 Schaffhausen
+41 (0)52 624 58 68
theater@sgaramusch.ch
www.sgaramusch.ch



Theaterpädagogisches Begleitmaterial

DIWILLIDINIT

Premiere: 28. Oktober 2016

Haberhaus Bühne Schaffhausen

Regie: Corsin Gaudenz

Spiel: Nora Vonder Mühl, Olifr Maurmann, Stefan Colombo

Ausstattung: Jasmin Wiesli

Musik: Olifr Maurmann

Oeil extérieur: Carol Blanc

Flyer: Remo Keller

Produktionsleitung: Cornelia Wolf

Eine Koproduktion mit dem **Schlachthaus Theater Bern** und dem **Theater im GZ Buchegg**.



Theater Sgaramusch
Postfach 3166
CH-8201 Schaffhausen
+41'(0)52'624'58'68
theater@sgaramusch.ch
www.sgaramusch.ch

Theaterpädagogische Mappe erstellt von:
Deborah Imhof, Freischaffende Theaterpädagogin

Inhaltsverzeichnis:

Vorwort	4
Inhalt & Themen des Theaterstücks	5
Gruppeneinteilungen	6
Vorbereitung	7
Beste Freunde / DIWILLINITTER	
Theaterdetektive	
Nachbereitung	8
Lieblingsszene	
Rollenspiel	
Gemein Sein	
Nonverbale Kommunikation	
Die DIWILLINITTER	
Weitere Spiele	12
Lied aus dem Stück	13
Literatur & Schlusswort	15

Vorwort

Zurzeit erscheint uns die Welt sehr unfreundlich. Wir schotten uns ab gegen alles, was von aussen kommt, mit Einreisebeschränkungen, Mauern und Drohungen. Nach wie vor gehen wir sehr sorglos mit unserer Erde um und auch mit uns selber. So - meinen wir – sollten wir sorgsamer sein.

Wir glauben, dass mehr Freundschaft der Erde gut täte. Freundschaft ist eine wichtige Errungenschaft des Menschengeschlechts. Was aber sind die Gesetzmässigkeiten der Freundschaft? Warum ist Freundschaft – das Einfachste auf der Welt – manchmal verflixt schwierig, ja unmöglich?

Dich will ich, dich nicht. Wir alle wählen tagein, tagaus, sobald wir mit Menschen zu tun haben, wen wir wollen und wen nicht. Neben wen setze ich mich im Zug? Bei welcher Person hinter dem Schalter stelle ich mich in die Reihe? Welchem Arzt vertraue ich? In Freundschaften wird es noch komplizierter. Wir alle kennen das Gefühl, nervös zu sein, bevor wir in eine neue Umgebung kommen, in der wir bald viel Zeit verbringen werden. Der Kindergarten, eine neue Klasse, ein Sportclub, ein Kurs, eine neue Arbeitsstelle, ein Umzug in ein neues Haus oder Quartier oder ein Austauschjahr in einer anderen Stadt. Werde ich angenommen? Werde ich in den Pausen alleine an einem Tisch sitzen oder werde ich schnell Gleichgesinnte finden? Es gibt sicher Tricks, neue Leute kennen zu lernen, doch oftmals ist es Zufall und Glück, gemischt mit einer Prise Selbstvertrauen - oder nicht?

Das Theaterstück „DIWILLIDINIT“ beleuchtet dieses Thema aus der Sicht der „DIWILLINITTER“. Die man eben nicht will. Oft sind es immer wieder die Gleichen, die man nicht will. Sie geben sich Mühe, finden neue Wege, versuchen in verschiedenen Rollen den Anschluss zu finden. Doch es gelingt nicht.

DIWILLINITTER wird auf den folgenden Seiten immer gebraucht als Beschreibung für die, die man nicht will: Die keine Freunde finden, die im Turnen nicht gewählt werden, die keine Lehrstelle finden und immer Körbe anstatt Dates kriegen.

Das Theaterpädagogische Begleitmaterial soll dazu dienen, in der Klasse das Thema vor und nach dem Theaterbesuch aufzunehmen, es zu vertiefen und anders zu beleuchten. Es gibt verschiedene Übungen für die unterschiedlichen Altersklassen. In einer Vorbereitung kann, ohne den Stückinhalt zu verraten, auf das Thema aufmerksam gemacht werden. In einer Nachbereitung kann anhand von Spielen, Nachahmungen und Übungen zu konkreten Szenen das Thema vertieft und die SchülerInnen zum Reflektieren ihrer eigenen Handlungen ermutigt werden.

Dies ist eine Ansammlung von Ideen, die individuell ausgeschmückt werden darf.

_Inhalt des Stücks

Zwei Männer, Olifr und Colombo, sitzen etwas verloren in einem trostlosen Raum. Colombo zieht sich ein seltsames Kostüm an und verabschiedet sich. Olifr kocht sich ein Ei und spielt ein einsames Lied auf der Gitarre.

Mit lautem Getöse und Gelächter wird Colombo zurück in den Raum gespickt. Olifr kocht ein zweites Ei. Jemand Neues wird hereingespickt: Die Frau Nora.

Nora versucht, sich mit den Anwesenden bekannt zu machen, was nicht klappt. Sie will wieder weg. Doch schon nach ein paar Sekunden wird sie schon wieder hereinspediert. Sie muss sich hier wohl einrichten. Sie versucht sich zu befreunden. Nach anfänglichem Misstrauen lässt Colombo sich auf ein näheres Kennenlernen ein. Eine Freundschaft beginnt. Als Nora sich auch mit Olifr befreunden will, entstehen Probleme. Die drei machen Höhen und Tiefen durch. Verrat, Eifersucht, Vergeben und immer wieder Scheitern.

Bis dann doch eine Dreierfreundschaft gelingt – und ein Ausweg gefunden wird...

_Themen im Stück

FREUNDSCHAFT

- Wie finde ich Freunde?
- Habe ich viele Freunde?
- Wechsle ich oft Freunde?
- Was mache ich mit meinen Freunden?
- Wie gehe ich mit meinen Freunden um?
- Wie wird eine Freundschaft stärker?
- Was macht eine Freundschaft aus?

DIWILLINITTER

- Was sind Diwillinitter?
- Was macht einen zum Diwillinitter?
- Warum sind oft dieselben Diwillinitter?
- Warum finde ich jemanden blöd/nicht cool?
- Wie entscheide ich, dass ich jemanden nicht mag?
- Wie gehe ich mit Leuten um, die ich nicht mag?
- Muss ich der Person immer zeigen, dass ich sie/ihn nicht mag?

EIFERSUCHT / VERRAT

- Was macht mich eifersüchtig?
- Wie kann ich jemanden auf etwas eifersüchtig machen?
- Ich habe Freunde, du nicht. Beleidigt sein.
- Warum sind Menschen schnell beleidigt? Was bringt es, beleidigt zu sein?
- Wann ist nachgeben besser als stur sein?
- Habe ich einen meiner Freunde schon mal verraten?
- Hat mich jemand schon mal verraten?
- Verraten, um Eifersucht hervorzurufen.
- Und wann schliesse ich wieder Frieden?

GESELLSCHAFT / WELT

- Was wird uns vorgelebt?
- Sind Freundschaften wichtig in unserer Gesellschaft?
- Ist die Welt freundlich?
- Werden Freundschaften unterstützt und gefördert?
- Haben Freundschaften genug Platz in unserer Welt?
- Was braucht die Welt um freundlicher zu werden?

Gruppeneinteilungen

Bei ganz vielen Spielen oder Übungen, die auf den nächsten Seiten beschrieben sind, braucht es Gruppen. Gruppeneinteilungen gerade bei Gemeinschaftsspielen, bei denen die Kinder selber ihre Gruppe wählen dürfen, sind ein Sinnbild für DI WILLI oder eben DI WILLI NIT. Gerne wollen wir ein alternatives Gruppeneinteilungsspiel aufzeigen:

SOZIOLOGISCHE REIHE

Die Kinder müssen sich im Raum in eine Linie aufstellen, die nach einem Thema sortiert ist. Folgende Themen als Ideen, es gibt jedoch hunderte weitere Möglichkeiten.

- Geburtsdatum nach Monat (ohne Jahr) Januar – Dezember
- Anzahl Geschwister
- Anzahl Haustiere
- Haarfarbe
- Haarlänge
- Augenfarbe
- Name der Strasse, an der ihr wohnt von A – Z
- usw.

Die Linie wird entweder abgezählt nach 1 / 2 / 1 / 2 (Alle 1er sind in einer Gruppe, alle 2er) oder sie wird in der Mitte / nach einem Drittel geteilt.

Schwierigkeitsgrad Nummer 1: Alles so schnell wie möglich machen, die Kinder haben 2min Zeit.

Schwierigkeitsgrad Nummer 2: Alles stumm machen, die Kinder müssen sich mit Hand und Fuss verständigen (z.B. Anzahl Geschwister)

Beispiel 2 Gruppen (kurz): „Stellt euch alle, so schnell wie möglich, in einer Reihe auf. Vorne bei der Wandtafel steht das Kind, das die hellsten Haare hat und hinten bei den Schränken steht das Kind, welches die dunkelsten Haare hat.“ (Die Kinder machen es).

„Die Hälfte bis hier, sind Gruppe A, die andern sind Gruppe B“.

Beispiel 4 Gruppen (lang): „Stellt euch alle, so schnell wie möglich, in eine Reihe auf. Vorne bei der Wandtafel steht das Kind, welches an der Strasse wohnt, die mit A beginnt und hinten bei den Schränken steht das Kind, welches an der Strasse wohnt, die mit Z beginnt.“ (die Kinder machen es).

„Sagt alle der Reihe nach auf, an welcher Strasse ihr wohnt.“ (falls es Fehler gibt, müssen sie sich nochmals umstellen).

Die Kinder der Reihe nach von 1 – 4 abzählen. Alle 1er stellen sich zur Türe, alle 2er beim Fenster, alle 3er bei der Wandtafel und alle 4er hinten bei den Schränken.

_VORBEREITUNG

_Beste Freunde

Die Klasse unterhält sich über das Thema Freundschaft. Folgende Fragen dienen der Lehrperson als Leitfaden:

Wie finde ich Freunde? Habe ich viele Freunde? Wechsle ich oft Freunde? Was mache ich mit meinen Freunden? Wie gehe ich mit meinen Freunden um? Wie wird eine Freundschaft stärker? Was macht eine Freundschaft aus?

Nach der Diskussion können alle zusammen eine Liste erstellen, was Freunde alles gemeinsam unternehmen. Schön ist, wenn diese Liste bis mindestens nach dem Theaterbesuch im Klassenzimmer hängen bleibt. Gerne darf sie nach dem Stück auch weitergeführt werden.

Kindergarten / 1. Klasse:

Nach der Diskussion zeichnet jedes Kind seinen besten Freund / seine besten Freunde bei dem, was sie am liebsten zusammen machen. (Es dürfen auch Fantasiefreunde sein oder solche, die es mal waren und jetzt nicht mehr sind usw.)

2.-4 Klasse:

Nach der Diskussion schreibt jedes Kind über seine besten Freunde einen kleinen Text. Vielleicht mit Vorlesen in Kleingruppen oder in der ganzen Klasse.

Dasselbe kann über Nicht-Freunde oder eben DIWILLINITTER gemacht werden. Auf Seite 5 dazu die Fragen für den Leitfaden.

_Theater Detektive

Teilen Sie Ihre Klasse vor dem Theaterbesuch in Gruppen von 3-4 SchülerInnen ein. Jede Gruppe bekommt einen Auftrag per Los zugeteilt, worauf sie während der Vorstellung besonders achten soll:

- Der lustigste Moment
- Der spannendste Moment
- Der gefährlichste Moment
- Der lauteste Moment
- Der Moment, wo du am meisten Angst hattest

Ziel dieser Übung ist es, die Wahrnehmung während des Theaterbesuchs auf verschiedene Schwerpunkte zu lenken.

Bei der Nachbereitung stellen die einzelnen Gruppen dann ihre Ergebnisse vor.

→ je nach Alter der Klasse, können mehr oder weniger Aufträge gegeben werden.

_Die DIWILLIDINITTER-Stimme

Aus der Welt der DIWILLINITTER ertönt während des Stücks mehrere Male eine Stimme, die für jüngere Kinder etwas laut oder unheimlich erscheinen mag. Die Stimme ist auf unserer Webseite www.sgaramusch.ch aufgeschaltet und kann den Kindern zur Vorbereitung vorgespielt werden.

_NACHBEREITUNG

_Lieblingsszenen

Gruppeneinteilung machen (je zu dritt zusammen).

Jede Gruppe sucht sich eine gemeinsame Lieblingsszene und spielt sie nach. Sie verändern etwas an der Szene oder spielen sie weiter. Die anderen Kinder müssen erraten, welche Szene gespielt wurde und was anders war.

_Rollenspiel

Im Stück:

Nora wird durch die kleine Türe in die Welt der DIWILLINITTER gespickt. Sofort versucht sie, die beiden Männer für sich zu gewinnen. Sie sucht sich Freunde. Sie verliert sich in Möglichkeiten, wie man Freunde finden kann und ist somit gar nicht mehr sich selber.

- Komplimente machen
- Alles was der andere gut findet, auch gleich gut finden
- Opfer spielen, alles tut ihr weh und ihr geht es schlecht

Die Liste darf ergänzt werden, es sind nicht alles aufgeschrieben was Nora probiert.

EINSTIEGSSPIEL SCHARADE

Kindergarten / 1. & 2. Klasse

Die Klasse in 3 Gruppen teilen.

Immer eine Gruppe geht auf die Bühne und bekommt von der Lehrperson ein Tier oder einen Alltagsgegenstand o.ä. zugeflüstert. Sie müssen dies, ohne zu sprechen, pantomimisch vorzeigen. Die zwei anderen Gruppen raten, was es ist. Die Gruppe, die zuerst das Wort herausgefunden hat, kriegt einen Punkt.

Beispiele für Tiere oder Gegenstände: Löwe, Pferd, Eichhörnchen, Fuchs, Biber / Stuhl, Haus, Tasse, Türe usw.

3. – 5. Klasse

Bei den älteren Kindern kann das Spiel von den Kindern selber gemacht werden und sich nicht nur auf Tier und Alltagsgegenstände beziehen sondern auf viel mehr:

Alle Kinder schreiben zuerst heimlich je drei Wörter (Berufe, Verben, Hobbys usw) auf kleine Zettel. Alle Zettel kommen bei der Lehrperson in eine Schüssel oder unter ein Tuch. Ab da ist der Spielverlauf wie oben beschrieben. Die Gruppen ziehen ihre Wörter selber.

ERINNERN UND WEITERENTWICKELN

Erinnern Sie sich im Kreis mit den Kindern, wie die Szene mit Nora gegangen ist. Falls eine Gruppe diese Szene als Lieblingsszene (siehe Spiel oben) schon gespielt hat, kann man die Diskussion davon ableiten. Gemeinsam sammeln die Kinder Ideen, wie man Freunde finden kann. Folgende Fragen dienen als Leitfaden für die Diskussion:

- Erfahrungen, wie habt ihr eure Freunde gefunden?
- Habt ihr es gleich gemacht wie Nora? Anders? Warum?
- Was hat bei Nora nicht funktioniert?
- Muss man wirklich aktiv etwas tun um Freunde zu finden?

Für Spielfreudige:

Die Kinder versuchen in Gruppen, die Diskussion umzusetzen. Zu dritt spielen sie die Szene von Nora nach. Sie suchen gemeinsam eine Lösung, was Nora hätte anders machen können. Danach den anderen zeigen & besprechen.

_GEMEIN SEIN

Im Stück:

- Nora freundet sich zu Beginn mit Colombo an. Zu zweit gehen sie gegen Olifr, sie hänseln ihn, drücken auf seinen Instrumenten herum und lachen ihn aus. Zwei gegen einen.
- Colombo und Nora entscheiden, gemeinsam einen Schatz zu vergraben, sie haben als Freunde unter sich einen Plan ausgedacht, den nur sie wissen. Nora geht zu Olifr und fragt ihn um geheimnisvolle Musik und verrät so den Plan. Sie verletzt das Vertrauen von Colombo.
- Nora rettet Colombo. Colombo ist somit in ihrer Schuld und will alles für Nora machen. Nora wünscht sich vieles und ist nie zufrieden. Wird immer forscher und gemeiner. Auch Olifr muss ihr dienen. Bis die zwei Männer beginnen, Nora auszulachen.
- Weitere gemeine Momente und Szenen dürfen gemeinsam gesammelt werden!

EINSTIEGSSPIELE:

Kindergarten – 2. Klasse

Hochzeitsfangis: Wenn sich zwei umarmen, kann man sie nicht mehr fangen. „Vögelivögeli flüg uus, ines anders Huus“. Wenn die zwei es schaffen, dass einer den anderen hochhebt, sind sie weiterhin geschützt und der Fänger muss weiter.

3. – 5. Klasse

Mobbing: Alle laufen im Raum. Alle schauen alle an. Ziel ist, dass sich die Gruppe immer wieder entscheidet, nur noch eine Person anzuschauen. Wenn klar ist, für welche Person sich alle entschieden haben, auflösen, durch den Raum laufen, alle anschauen und wieder beginnen, eine neue Person zu finden. Die Gruppe soll sich, ohne zu reden, ohne zeigen usw. für jemanden entscheiden.

KÖNIG & DIENER:

Klasse in zwei Gruppen teilen. Die einen sind A und die anderen sind B. Alle laufen durch den Raum. Die A's sind die Könige: sie laufen aufrecht, Brust raus, Augenkontakt suchen, bewusste und ruhige Schritte usw. Die B's sind die Diener. Sie schauen auf den Boden, Rücken gekrümmt, nervös, laufen schnell und weichen immer aus usw. Dann wechseln.

Jeweils ein A und ein B gehen zusammen. Einer ist König, der andere Diener. Sie gehen ohne zu sprechen miteinander durch den Raum. Der König zeigt, befiehlt und fordert vom Diener. Der Diener macht alles. Rollen wechseln.

Für Spielfreudige:

Jeweils zwei sind auf der Bühne, sie sind König und Diener, machen die gleiche Übung wie oben beschrieben, während dem die andern zuschauen. Auch mit Sprache möglich.

DISKUSSION

Wie habt ihr euch gefühlt?

Was war unangenehm? Wo habt ihr euch stark gefühlt?

Was war anders, wenn ihr die verschiedenen Körperhaltungen oder Rollen ausprobiert habt?

Wie ist das in Freundschaften? Wieviel davon erträgt es?

Gibt es in Freundschaften einen König?

_Nonverbale Kommunikation

Im Stück:

Colombo und Nora kommen sich näher: sie riechen aneinander, schlagen sich, rollen auf dem Boden, sitzen aufeinander usw. Ohne zu sprechen finden sie heraus, wie sie funktionieren.

EINSTIEGSSPIELE:

Anna sagt: Alle gehen im Raum. Lehrperson: „Anna sagt: alle springen in die Luft.“ Alle machen es nach. Wenn die Lehrperson nur sagt: „Alle kratzen sich am Kopf“ macht man es nicht nach. Nur bei „Anna sagt.“

→ Anna sagt: Zehenspitzen laufen, jeden im Raum einmal berühren, ein Lied singen, auf dem Hosenboden durch den Raum rutschen usw.

Oh ja: „Lass uns alle in die Hände klatschen.“ Und die ganze Gruppe antwortet: „Oh ja!“ und alle machen das Gesagte. Jedes Kind darf Ideen bringen. Wichtig ist, dass man alle Ideen sofort, egal was es ist, bejaht und mitmacht. Nach einer Weile kann man die Sprache wegnehmen und dasselbe Prinzip spielen lassen. Ein Kind beginnt etwas Neues zu tun, alle machen es nach.

NACHAHMEN:

Zu zweit, einer führt, der andere ahmt nach. Alles was A macht, spiegelt B. Wie lange macht man mit? Wo geht es zu weit?

Die Klasse in 5er Gruppe teilen: In der Gruppe entscheiden, wer beginnt. Die vier anderen machen ab jetzt alles der einen Person nach. Sie stehen wie vier Schatten hinter der Person, folgen ihr überall hin.

Als letzter Schritt kann, bei genug Platz und Konzentration der Klasse, das Prinzip auf die ganze Gruppe übertragen werden. Alle folgen einer Person und ahmen sie nach. Dieses Kind soll ermutigt werden, auch ganz langweilige, unspektakuläre Sachen zu machen. Es muss nicht „spannend“ sein. Die Aufgabe der Gruppe ist es, möglichst haargenau und zeitgleich nachzumachen. Wenn möglich sollte von aussen nicht klar sein, wer führt.

Für Spielfreudige:

Zwei auf der Bühne, einander so lange nachmachen, bis es einer Person zuviel wird. Dinge nutzen, die auch im Stück vorkamen: riechen, stupsen, schreien, lachen, am Boden rollen, sich alle anschauen.

3. – 5. Klasse

BÄNKLI IMPROVISATION:

5 Kinder ziehen eine Nummer von 1 bis 5. 1 hasst alle, 5 liebt alle. 2-4 sind dazwischen abgestuft. Zuerst ohne Sprache. Auf der Bühne stehen nur ein Bänkli oder fünf Stühle. Als zweiter Schritt mit Sprache probieren (oft ist dies schwieriger).

KENNENLERNEN:

5 Kinder gehen auf die Bühne, jeder kriegt einen Zettel mit seiner Eigenschaft. (siehe unten). Sie kennen sich nicht, wollen sich kennen lernen, kommen ins Gespräch. Wenn nötig können auch Angaben gemacht werden zu Ort oder Grund, warum sie da sind. Spannend ist auch, das Spiel ohne Sprache zu machen.

Das Publikum errät am Ende ihr „Problem“ und beschreibt was es mit den Beziehungen gemacht hat. Gab es Verbündete? Sind Freundschaften entstanden? War jemand ein DIWILLINITTER wegen seiner Eigenschaft?

Du findest
alles lustig

Du riechst an
allem und an
jedem

Du willst alles
und jeden
anfassen

Du schlägst
immer um
dich

Du weinst
sehr schnell
und oft

_Die „DIWILLINITTER“

EINSTIEGSSPIEL

Hey Du: Zu zweit zusammen. Ein Kind ist A, das andere ist B. Folgender Dialog kann kurz auswendig geübt werden. (Wenn möglich vermeiden, die Sätze an die Wandtafel zu schreiben, sonst schauen die Kinder immer nur dorthin; wenn man ihnen 5 Minuten Zeit lässt, können sie das gleich auswendig.)

A: Hei du bisch dä wo niemer will!

B: Ich bi dä wo niemer will?

A: Ja, du bisch dä wo niemer will!

B: Nei, ich bi nöd dä wo niemer will, aber Du, du bisch dä wo niemer will!

A: Ich bin dä wo niemer will?

B: Ja du bisch dä wo niemer will!

A: Nei, ich bin nöd dä wo niemer will, aber Du, du bisch dä wo niemer will.

Der Dialog wechselt also immer hin und her. Wenn die Kinder ihn einigermaßen können, kommen alle in einem Kreis zusammen. Der Dialog kann nun im Kreis herumgehen. A spricht mit B, wenn es wechselt mit „Aber Du, du bisch dä wo niemer will“, zeigt B auf C usw. Er soll auf unterschiedliche Art gesprochen werden. Böse, lieb, wütend, verliebt, schüchtern usw.

Letzter Schritt: den Kreis auflösen, durch den Raum gehen und wenn man jemanden trifft, den Dialog sprechen. Bei „Aber du, du bisch dä wo niemer will“ auf eine nächste Person zugehen.

DI WILLI NIT – HITPARADE

Die Klasse sammelt zusammen die wichtigsten, coolsten und besten Sachen, die man als ausgezeichneter DIWILLINITTER haben muss. Äusserlichkeiten, aber auch nicht sofort Erkennbares, sammeln. Eine Liste erstellen und neben der, was einen besten Freund ausmacht, aufhängen.

DIWILLINITTER SCHUTZANZUG

Zuerst kann mit der Klasse das komische Kostüm besprochen werden. Warum hatten sie so etwas? Braucht ein DIWILLINITTER einen Schutz? Wenn ja, kennt ihr noch andere Schutzanzüge? Was braucht ein DIWILLINITTER für eine Kleidung, damit es ihm nicht all zu schlecht geht? Was könnte helfen?

Den Kindern jegliches Material zur Verfügung stellen und sie basteln lassen. Grundstock können alte Kleider sein, die man verändern kann. Oder Kartonkisten, die man mit einem Loch für den Kopf und zwei Löchern auf der Seite für die Arme versehen kann.

Die Kleider oder Kartons dürfen danach von den Kindern wild verziert werden: Farbe, Papier, Faden, Styropor, Stoffresten, Büchsen die klappern usw.

DISKUSSION

Wie entscheide ich, wenn ich jemanden nicht will?

Was sind Gründe, warum ich jemanden nicht will?

Wie sage ich jemanden, dass ich ihn nicht will? Muss ich dies dann immer wieder sagen? Oder kann ich es auch einfach nicht sagen? Was ändert es in der Beziehung?

Wie gehe ich danach mit der Person um, wenn ich merke ich kann mit ihr nichts anfangen?

Usw.

3.-5. Klasse

Die Kinder können auch einen Text zu den Fragen schreiben, damit Kinder, die weniger gerne darüber vor der Gruppe sprechen, auch ihren Teil dazusagen können.

Weitere Spiele

MAGST DU DEINE NACHBARN

Alle Kinder sitzen auf einem Stuhl im Kreis. Ein Kind in der Mitte. Für dieses Kind hat es keinen Stuhl im Kreis. Das Ziel ist, auch im Kreis auf einen Stuhl zu kommen. Das Kind in der Mitte geht auf ein anderes Kind zu und fragt: „Magst du deine Nachbarn?“ Das gefragte Kind hat zwei Möglichkeiten: Entweder „Ja“ zu sagen: Dann müssen die zwei Sitznachbarn des gefragten Kindes miteinander Platz tauschen und das Kind in der Mitte ohne Stuhl, kann versuchen dazwischen zu gehen und sich so einen Platz zu ergattern. Oder das gefragte Kind sagt „Nein, aber ich habe alle Kinder gerne die blaue Socken tragen.“ Somit müssen alle Kinder im Kreis, die blaue Socken tragen, aufstehen und Platz wechseln. Das Kind in der Mitte ohne Stuhl kann so einen Stuhl ergattern. Wer keinen Stuhl hat am Ende, beginnt von vorne.

Ideen was man sonst noch an den Nachbarn mag:

- Alle die, die heute morgen Zähne geputzt haben
- Alle die, die lange/kurze/brauen Haare haben
- Alle die, die in den Ferien mit dem Zug/Auto/Flugzeug verreist sind.
- Alle die, die kleine Geschwister haben
- Alle die, die einen besten Freund/eine beste Freundin haben

DI WILLI UND DI NIT

Es braucht einen grossen Raum, ohne Stühle. Die Kinder laufen frei im Raum umher. Jedes Kind läuft für sich alleine: „Versuche niemanden zu berühren. Laufe nicht im Kreis. Laufe niemandem nach. Schau im Raum die anderen Kinder an. Wer ist da? Was tragen die anderen Kinder? Wer hat den schönsten Pulli? usw. Suche dir im geheimen, ohne es zu sagen, ein Kind aus. Vielleicht riecht es heute sehr gut oder trägt etwas Schönes. Es hat einen lustigen Spruch gemacht, hat die Haare neu frisiert oder hat dir vorher in der Pause etwas Nettes gesagt. Wähle ein Kind aus, welches dein „Diwilli“ Kind ist.“

Die Lehrperson versucht zu vermeiden, Dinge zu sagen wie: „Wähle ein Kind aus das du magst. Wähle ein Kind aus, welches dein bester Freund ist.“ Die Kinder sollen sich für dieses Spiel und für diesen Moment etwas aussuchen was an dem ausgewählten Kind speziell positiv ist, hier und jetzt.

Nächste Anweisung: „Hat jedes Kind ein andere Kind heimlich gedanklich ausgewählt? Wenn ich jetzt klatsche, versuchst du, deinem ausgewählten Kind so nah wie möglich zu sein. Alle bleiben weiterhin in Bewegung. Niemand bleibt stehen. Du sollst dein ausgewähltes Kind nicht berühren, sondern wie sein Schatten ganz nah an ihm laufen.“

Es entstehen meist 2-3 Gruppen, in denen sich die Kinder dann verheddern. Wichtig ist, sie immer wieder zu bewegen, wenn sie stehen bleiben

Nächster Schritt, alle wieder auseinander, sein ausgewähltes Kind vergessen, laufen im Raum: „Suche dir jetzt ein anderes Kind aus, welches in dem Moment, jetzt grad dein „Dinit“-Kind ist. Trägt es eine Hose, die du nicht magst? Oder hat es vorher etwas Blödes gesagt? Wähle ein Kind aus, welches du in dem Moment nicht willst. Der Grund darf etwas ganz Kleines sein. Vielleicht hatte ein Kind ein feineres Znüni als du oder hat im Unterricht gesagt, was du auch sagen wolltest.“

Wenn die Lehrperson dieses Mal klatscht, versuchen die Kinder so weit weg wie möglich von dem „Dinit“-Kind zu sein. Weiterhin ist Bewegung wichtig.

In einem letzten Schritt kann beides kombiniert werden. Die Kinder sollen versuchen, so nah wie möglich an ihrem ausgewählten „Diwilli“-Kind und so weit wie möglich weg vom „Dinit“-Kind zu sein. Es entsteht eine ganz eigene Bewegung im Raum. Und wenn das Spiel an einem anderen Tag oder Zeitpunkt mehrmals wiederholt wird? Es wird klar, dass „Diwilli“ und „Dinit“ ganz frei sein kann. Das Kind merkt, es kann in dem Moment neu entscheiden und immer wieder anders. Es kann helfen, ihnen zu sagen „wähle ein Kind, das du noch nie ausgewählt hast“ usw.

Lieder aus dem Stück

Die Lieder können nach dem Stück gerne nachgesungen werden. Wir freuen uns über Aufnahmen von euch. Eine Möglichkeit ist auch, die Kinder eigene Strophen erfinden und schreiben zu lassen. Sie können auch in Gruppen arbeiten, das macht es einfacher.

Beim Song „D Wält bruucht meh Fründe“ sind kreative Freundeskreise gefragt. Was für Leute haben wir zu wenige auf der Welt? Welche Dinge „fäged“ am meisten, wenn man sie mit vielen anderen tut?

D Welt bruucht me Fründe

D Welt bruucht meh Fründe, d Welt bruucht meh Fründe

eini isch rund
eini isch blau
eini het e loch
eini wott meh rüeh
eini isch eckig
eini isch riesig
eini het geburtstag
eine isch rosa
eini cha französisch

eini stinkt
eini hinkt
eini isch chrumm
eini glaubt an gott
eini isch luut
eini stoht früeh uf
eini het angscht
eini isch vo Honolulu
eine isch mi beschte fründ

Beschte Fründ – beschte Fründ

eini schielt
eini isch vrliebt
eini isch romboid
eine heisst jim
eini isch dick
eini isch anderscht
eini isch eckig
eini isch neu
eini isch dumm
eini isch sexy, sexy, sexy

D Welt bruucht meh Fründe, d Welt bruucht meh Fründe

Meh vo dir, meh vo mir und dir
Meh vo mir, meh vo dir und mir

D Welt bruucht viil meh Lüüt mit lange Hoor.

Hoor bis an Boden abe.

Wenn im Summer d'Sunne obeabebrännt

chasch eifach so d'Arm lupfä und dini Fründ zu dir in Schatte iilaade.

D Welt bruucht viil meh Lüüt mit gross Underhose.

Wenn s im Winter chalt isch göhnd eifach fuf mitenand i ei i dHose

Und niemer muess me früüre.

D Welt bruucht viil meh Lüüt mit lüchtende Auge.

Wenns dunkel isch zNacht chömmed es paar zämä

denn scho isches hell gnuog zum di ganz Nacht duretanze und gumpä

D Welt bruucht meh Fründe, d Welt bruucht meh Fründe

Meh vo dir, meh vo mir und dir
Meh vo mir, meh vo dir und mir

Bei diesem Lied können den Kindern folgende Fragen als Aufgabestellung fürs Weiterdichten gestellt werden: Wann bist du alleine? Ist es schlimm, alleine zu sein? Wann ist es schön, alleine zu sein? Wann traurig? Usw.

Allei

Chinde spiiled im Sand
Vögel singed im Baum
und d Sunne schiint
es isch alles schön
dusse waiht i de Blätter
de Summerwind

Ich gang zu de andere
aber wenn ich achumm
sind sie nümme döt
hani öppis gsait
hani öppis gmacht
ich waiss es nöd.

ich ha kai Fründ
ich sitze dihei
und wäsch mich nie meh
mir isch alles gliich
wells gar niemert git
wo mich wett gseh

ich game am Handy
und gwünn jedes Spiel
am Himmel staht de Mond
ich sitze dihei
ich bsuech e kei Fründ
ich sueche Pokemon

Kai Fründ, kai Fründ und allei.
Kai Fründ, kai Fründ und allei.

Literatur

Tom Sawyer und Huckleberry Finn von Mark Twain

Die Bremer Stadtmusikanten von den Gebrüdern Grimm

3 Freunde: Der Weg ist das Ziel von Nicholas Oldland

Die Rote Zora von Kurt Kläber

Die wilden Hühner von Cornelia Funke

Gueti fründ von Franz Hohler

Es gibt eine sehr grosse Menge an weiteren wunderbaren Büchern zum Thema Freundschaft. In der Bibliothek gibt es meistens eine eigene Rubrik zu Freundschaften.

Schlusswort

Wir freuen uns sehr auf Geschriebenes, Gezeichnetes, Gebasteltes, Gefilmtes oder Aufgenommenes von den Kindern! Gerne lassen wir uns von Feedback inspirieren. Auch neu erfundene Szenen zum Thema finden wir toll! Ganz besonders freuen wir uns natürlich über Fotos von euren DIWILLINITTER Schutzanzüge!

Wir hoffen der Theaterbesuch hat euch gefallen und ihr konntet mit den Spielen und Übungen etwas anfangen.

Theater Sgaramusch
Postfach 3166
CH-8201 Schaffhausen

theater@sgaramusch.ch