

JUNGES THEATER BONN

MOMO

VON MICHAEL ENDE

**DIDAKTISCHES
BEGLEITMATERIAL**

INHALT

- Begrüßung.....S. 2
- Zum StückS. 3
- Team / Autor.....S. 4
- Regisseurin Olja Artes im Interview.....S. 7
- Offene Diskussionsrunde.....S. 9
- Inhaltliche Schwerpunkte und praktische Anregungen.....S. 10
 - I. Zeit.....S. 10
 - II. Einsamkeit.....S. 11
 - III. Zuhören.....S. 12
 - IV. Für etwas einstehen.....S. 13
 - V. Geschichten erzählen.....S. 15
- Fragen zur Nachbereitung.....S. 17
- Regeln für den Theaterbesuch.....S. 18



BEGRÜSSUNG

Liebe Lehrkräfte,
wir freuen uns über Ihr Interesse an dem Theaterstück ‚Momo‘ von Michael Ende, eine Inszenierung für Publikum ab 7 Jahren im JUNGEN THEATER BONN.
Das Begleitmaterial beinhaltet Informationen zur Inszenierung, Hintergrundinformationen sowie theaterpädagogische Anregungen und Übungen zur Auseinandersetzung mit dem Theaterstück.
Wir hoffen mit diesem Materialien Lust auf einen Besuch des Theaterstücks zu machen und Ihnen die vor- und/oder nachbereitende Behandlung im Unterricht zu erleichtern, sodass Sie mit Ihren Schülerinnen und Schülern einen spannenden Theatertag erleben können, der zu einem anregenden und kreativen Austausch zu den verschiedenen Themen des Stückes führen kann.

Wir freuen uns über eine Rückmeldung zur vorliegenden Materialmappe per Mail an theaterpädagogik@jt-bonn.de. Außerdem können Sie bei uns Vor- und Nachbereitungsworkshops zum Theaterstück buchen.
Und nun wünschen wir Ihnen viel Spaß mit der Materialmappe zu dem Stück ‚Momo‘ im JUNGEN THEATER BONN.

Mit besten Grüßen,
das theaterpädagogische Team des JTB



ZUM STÜCK

„Und je länger das kleine Mädchen bei ihnen war, desto unentbehrlicher wurde es ihnen, so unentbehrlich, dass sie nur noch fürchteten, es könnte eines Tages wieder auf und davon gehen.“

Wie aus dem Nichts taucht plötzlich das kleine Mädchen Momo in den Ruinen eines Amphitheaters am Rande eines Dorfes auf. Sie besitzt nichts als das, was sie findet oder was man ihr schenkt, und eine außergewöhnliche Gabe: Sie hat immer Zeit und ist eine wunderbare Zuhörer. So hat sie bald im ganzen Dorf viele Freundinnen und Freunde gefunden, unter ihnen Gigi und Beppo.

Momo könnte kaum glücklicher sein, wenn nicht eines Tages die mysteriösen Grauen auf den Plan treten würden. Sie sind Vertreter*innen einer „Zeitsparkasse“ und haben es auf die kostbare Lebenszeit der Menschen abgesehen. Schnell lassen sich die Erwachsenen zum „Zeitsparen“ überreden und einzig Momo und ihre Freundinnen und Freunde können den Grauen noch Einhalt gebieten.

Es beginnt ein Wettlauf um die Zeit, den Momo nur gewinnen kann, wenn es ihr gelingt Meister Hora, den Gebieter über die Zeit, zu finden und den Menschen ihre gestohlene Zeit wieder zu bringen. Doch bis dahin ist es ein abenteuerlicher und auch sehr einsamer Weg...



TEAM

HINTER DEN KULISSEN

Inszenierung

Bühnenbild

Videoprojektion

Kostüm

Musik

Choreographie

Regieassistenz

Olja Artes (a.G.)

Jan Patrick Brandt

Jan Patrick Brandt

Katharina Savvides

Mo Sommer

Simona Furlani

Alina Philippczyk

ENSEMBLE

Momo:

Bibigirl / Eyllin / Kundin / Graue:

Esra / Tourist*in:

Maria / Agentin Blue / Graue:

Franko / Agent Purple:

Saschka / Tourist*in / Kund*in / Graue*r:

Gigi Fremdenführer / Grauer:

Beppo Straßenkehrer / Kunde:

Meister Hora:

Agent XYQ/384/b / Nicola / Grauer / Kunde:

Kassiopeia / Fusi / Tourist:

Agentin BLW / Nino / Graue / Polizistin:

Agentin XYQ/384/c /

Rosalinde / Kundin / Touristin:

Marlo Sonntag / Johanna Frädrich

Emma Maschke / Anna Cremer

Clarissa Jochem / Mahdi Hokamp

Valerie Uerdingen / Julia Horstmann

Michel Lehmus / August Bergman

Felix Pölzl / Greta Fußholler

Thomas Kahle / Bernard Niemeyer

Jan Herrmann

Giselheid Hönsch

Nima Conradt

Gurmit Bhogal

Andrea Brunetti

Melina Jagodzinska

DER AUTOR

Michael Andreas Helmuth Ende wird am 12. November 1929 als Sohn von Luise Bartholomä und Edgar Ende in Garmisch-Partenkirchen geboren. Edgar Ende und seine Bilderwelt prägen Michael von frühester Kindheit an: Die künstlerische Welt, die ihn umgibt, stellt für ihn eine stärkere Wirklichkeit dar als die äußere Realität.

Das zeigte sich auch in seinen späteren Werken: Mit seinen Romanen, Erzählungen und Gedichten ging es Michael Ende vornehmlich darum, Sinnerlebnisse zu bieten und Vorschläge für neue Sichtweisen der Welt zu unterbreiten. Gerade von Kunst und Literatur erwartete er, dass sie die Welt wieder bewohnbar machen: Nur sie seien in der Lage, neuen Sinn zu stiften, indem sie Antworten auf die drei großen Fragen der Menschen bieten: Woher komme ich? Wer bin ich? Wohin gehe ich?

Bei einem benachbarten Maler namens Fanti, einem „sehr seltsamen und hochbegabten Menschen“, gerät Michael Ende zum ersten Mal in den Bann erfundener Geschichten. Er erzählt wilde Phantasiegeschichten, indem er einfach los fabuliert und auf jedem greifbaren Fetzen Papier die wundervollsten Illustrationen zeichnet. Damit hinterlässt er Eindruck bei Michael

Ende: „Meine eigentliche Erziehung habe ich durch einen Nachbarn genossen, der ein vollkommen verrücktes Huhn war. Er war auch Maler. Sein ganzes Haus war bis zur Decke hinauf ausgemalt mit eigentümlichen Märchenbildern. [...] Die Kinder der Umgebung hingen an ihm wie die Kletten, obwohl er nach heutigen antiautoritären Gesichtspunkten als der Inbegriff des Schlimmsten gegolten hätte. Trotzdem: Wir haben diesen Mann einfach geliebt. Rückblickend kann man sagen, diese Zeit war die glücklichste meiner Kindheit.“

Michael Ende empfindet es als Glück, in eine Umgebung hineingeboren zu sein, in der künstlerische wie auch spirituelle Fragen wichtiger sind als die meist vorherrschende materielle Armut. Die ganze Familie erkennt diese nicht als ein Problem an. Viel wichtiger sind für sie die Bilder, die geschaffen werden. Kunst und deren Erlebnis, darin sind sie sich und ihre Freunde einig, ist wichtiger als alles andere.



Michael Ende zählt zu den bekanntesten deutschen Schriftstellern und ist gleichzeitig einer der vielseitigsten Autoren. Nach seiner Ausbildung zum Schauspieler an der Münchener „Otto-Falckenberg-Schule“ spielt er zunächst an kleineren Bühnen in Norddeutschland und arbeitet anschließend als Filmkritiker beim Bayerischen Rundfunk. Nebenher schreibt er Sketche und Chansons fürs politische Kabarett und gestaltet den Schwabinger Fasching mit, der in den 50er Jahren weltweit Aufsehen erregt. Im Jahr 1956 brechen Michael Endes

Theaterträume zusammen: Er gerät in eine künstlerische Krise und beginnt ziellos damit, seinen Jim Knopf zu schreiben. Mehr als zehn Verlage wollen das Buch allerdings nicht veröffentlichen. Erst vier Jahre später, im Jahr 1960, erscheint ‚Jim Knopf und Lukas der Lokomotivführer‘ schließlich in Stuttgart beim Thienemann Verlag und Michael Ende erhält dafür den Deutschen Jugendbuchpreis. Im Jahr 1972 erscheint nach sechsjähriger Arbeit sein Werk ‚Momo‘, welches ebenfalls den deutschen und europäischen Jugendbuchpreis erhält. Dies sind nur zwei Beispiele für die zahlreichen deutschen und internationalen Literaturpreise, die Michael Ende für sein literarisches Werk erhielt. Seine Bücher wurden in über 45 Sprachen übersetzt.

Michael Ende stirbt infolge einer Krebserkrankung im Jahr 1995 in der Filderklinik bei Stuttgart.

... UND DIE SCHILDKRÖTEN

„Man hat mich des Öfteren gefragt, warum fast in jedem meiner Bücher eine Schildkröte vorkommt. Ich muss zugeben, dass mir diese Tatsache selbst erst durch die Frage auffiel. Eigentlich hat sich die jeweilige Schildkröte (Uschaurischuum, Morla, Kassiopeia, Tranquilla usw.) sozusagen immer ganz von selbst eingestellt, ohne meine Absicht. Aber vielleicht können einige Hinweise auf die Bildersprache der Mythen und Märchen die Frage wenigstens teilweise beantworten. In der Weltmythologie wimmelt es ja geradezu von Schildkröten. Im indischen Mythos steht die Welt zum Beispiel auf dem Panzer einer kosmischen Schildkröte. Wenn man das I-Ging, das chinesische „Buch der Wandlungen“, aufschlägt, so wird man finden, dass die 64 Ur-Hexagramme, von denen, wie es heißt, alle Schriftzeichen abstammen, von einem vorgeschichtlichen Weisen aus den Mustern auf den einzelnen Platten eines Schildkrötenpanzers abgelesen worden sind. (Wer Momo gelesen hat, wird sich hier vielleicht an Kassiopeias Mitteilungshinweise erinnern fühlen.) Die Beispiele sind fast beliebig vermehrbar.



Was mir persönlich an Schildkröten (ich spreche hier von der mediterranen Landschildkröte) so besonders sympathisch ist, das ist:

1. Ihre vollkommene Nutzlosigkeit. Schildkröten haben weder Freunde noch Feinde in der Natur (außer dem Menschen, versteht sich, [...] aber der Mensch ist kein „natürlicher“ Feind). Sie nützen niemand und sie schaden niemand. Sie sind einfach da. Das scheint mir in einem Weltbild wie dem gegenwärtigen, in dem alles in der Natur vom Nützlichkeitsstandpunkt aus erklärt wird, eine bemerkenswerte und tröstliche Tatsache.
2. Ihre Bedürfnislosigkeit. Schildkröten können mit fast nichts existieren. Lediglich ein paar Blättchen, damit kommen sie über Wochen und Monate aus.
3. Ihr Alter. Ich meine damit nicht nur, dass sie im Einzelnen sehr alt werden können, sondern das Alter ihrer Spezies. Es hat sie schon gegeben, als der Mensch noch in Abrahams Wurstkessel schwamm, und es wird sie vermutlich noch geben, wenn wir längst wieder abgetreten sind.
4. Ihr Gesicht. Haben Sie einer Schildkröte schon mal direkt ins Gesicht gesehen? Sie lächelt. Sie scheint etwas zu wissen, was wir nicht wissen.
5. Ihre Form. [...] Wenn man eine Schildkröte einmal nicht anatomisch, sondern symbolisch betrachtet [...], dann hat man es eigentlich mit einer wandelnden Hirnschale aus Horn zu tun. [...] In der Hirnschale befindet sich die Fontanelle, eine kleine Öffnung nach oben, die beim neugeborenen Kind noch für eine kurze Weile offen bleibt und sich dann nach und nach schließt. Das ist die Erinnerung des physischen Leibes, so sagen einige Quellen des alten Wissens, an eine Ur-Zeit, in der diese Fontanelle des Menschen sein Leben lang offen blieb. An dieser Stelle befand sich ein Organ (man kann seine eigentümliche Form noch jetzt an allen Buddha-Statuen als „Frisur“ sehen), mit dem der Mensch wie träumend über die Welt von Raum und Zeit hinaus, also jenseits des Himmelsgewölbes, wahrzunehmen vermochte. [...] Bei den Schildkröten ist die Schale geschlossen. Das denkende Ich ist mit sich allein und wird sich seiner selbst bewusst. Mit anderen Worten: „Sie trägt ihre eigene kleine Zeit in sich.““

Anregung:

In dem Text sagt Michael Ende über Schildkröten: „Sie scheinen etwas zu wissen, was wir nicht wissen“. Was glaubst du, weiß Kassiopeia, was die Menschen nicht wissen?

*Quelle: <http://www.thienemann.de/me/schildkroeten.htm>

REGISSEURIN OLJA ARTRES IM INTERVIEW

Wann und wie bist du das erste Mal mit Momo in Kontakt gekommen?

OA: Als ich klein war, hatte meine Nachbarin eine kleine Katze, die Momo hieß. Ich fand den Namen so schön und habe mir immer Lieder dazu ausgedacht. Sie war so schüchtern und eigenbrötlerisch und irgendwann habe ich von der Besitzerin erfahren, nach wem die Katze benannt war. Kurz darauf hat mir meine Mama das Buch vorgelesen. Ich glaube, ich war so etwa fünf Jahre alt. Seitdem hat mich die Geschichte der kleinen Momo begleitet und ich habe sie oft gelesen und mir vorgestellt, mit Meister Hora zusammen zu sitzen oder mit Beppo auf einen Spaziergang zu gehen. Eigentlich hat sich seitdem nicht so viel verändert.

Wenn du die Geschichte in drei Sätzen beschreiben müsstest, was würdest du sagen?

OA: Mich kurz zu fassen ist nicht meine Stärke, aber ich werde es versuchen: Momo ist für mich in erster Linie eine Geschichte über das Wachsen, vor allem das 'Über sich hinauswachsen'. Es ist auch eine Geschichte über den Mut, für sich selbst einzustehen und auf die eigenen Intuitionen zu vertrauen, auch wenn die ganze Welt drum herumschreit, dass ein anderer Weg der bessere, leichtere wäre. (Dies verlangt sehr viel Kraft ab und manchmal bleibt man dabei einsam zurück, aber nicht für lange!) Und natürlich ist es eine Geschichte über Achtsamkeit für die vielen kleinen schönen Dinge in dieser Welt.

Welche Aspekte der Geschichte sind dir für deine Inszenierung am wichtigsten? Und warum?

OA: Mir war es sehr wichtig, Momo 'in die heutige Zeit zu bringen', wie man im Theater so schön sagt. Auch wenn der Roman von Ende zeitlos erscheint, so glaube ich, wird er von verschiedenen Generationen auch unterschiedlich gelesen. Ende hat mit seinem Stoff eine Kritik am Kapitalismus geschrieben. Die erwachsenen Zuschauer*innen erkennen diese Übersetzung sehr schnell. Menschen, die mit dem Begriff vielleicht noch nichts anfangen können, sehen und hören ganz andere Dinge, die für die Erwachsenen vielleicht nicht (mehr) sichtbar sind. Es ist schön mitzerleben, wie sich im Anschluss die verschiedenen Generationen, z.B. Großeltern mit Enkelkindern über das Gesehene austauschen. Theater ist ein lebendiger, sich ständig verändernder Ort, der von Menschen gestaltet und mit Leben gefüllt wird. Daher ist es für mich sehr wichtig, das wahre Leben, was sich auf unseren Straßen, in unserem Zuhause und in der Welt abspielt, auch ins Theater zu lassen.

Hast du eine Lieblingsfigur oder findest du dich selbst ein bisschen in einer Figur wieder?

OA: Eine sehr schwierige Frage. Ich habe während der Proben angefangen, mich in jeder Figur wiederzufinden, sogar in den Grauen. Das passiert vermutlich, wenn man anfängt, sich mit Figuren auseinanderzusetzen. Man versteht, wieso die Person so handelt, wie sie handelt. Ich glaube, am Ende steckt wohl am meisten von mir in Gigi. Ich bewundere seine Leidenschaft und teile seine Faszination für das Fantastische."

Du bist ja auch Teil unseres Ensembles, hättest du gerne selbst mitgespielt? Wenn ja, wen?

OA: Ja und Nein. Zwischendurch hatte ich große Lust, auf die Bühne zu springen. Das Ensemble hat so viel Spielfreude versprüht, mit so viel Lust ihre Figuren ausprobiert, das war ansteckend. Aber am Ende war meine Aufgabe eine andere und die hat mir mindestens genauso viel Freude gemacht.

Welche Szene oder Stelle im Stück ist besonders toll geworden? Worauf bist du stolz?

OA: Besonders stolz bin ich auf alle Momente, in denen das ganze Ensemble auf der Bühne steht. So eine große Gruppe verschiedener Menschen gemeinsam tanzen und singen zu sehen, sie beim miteinander spielen zu beobachten und sich auch gegenseitig aus der Patsche helfen zu sehen, macht mich als Regisseurin doch schon ein wenig stolz.

Was war am schwierigsten umzusetzen? Musstest du etwas weglassen, was du eigentlich gerne im Stück gehabt hättest?

OA: So wie es immer in einem kreativen Prozess ist, lassen sich lange nicht alle Ideen umsetzen, die man zu Beginn hat. Und das ist meistens auch gut so. Man muss auch mal eine Idee wieder loslassen, damit Platz für eine neue da ist. Dafür ist auch ein ständiger Austausch mit allen Mitwirkenden wichtig. Aus meiner Regieperspektive kann ich lange nicht alles sehen! Manchmal hält man an einer Idee sehr lange fest, weil sie besonders schön erscheint...aber irgendwie spürt man, dass sie sich nicht so umsetzen lässt oder den Spielfluss stört. Im Theater spricht man in solchen Fällen von 'kill your darlings'. Klingt grausam, ich weiß. Die von Valerie komponierte Momo-Melodie sollte eigentlich von 4 Jugendlichen aus dem Ensemble live performt werden. Dafür haben wir sehr viel geübt und immer wieder umkomponiert. Es sollten nämlich Bratsche, Violine und Klarinette zweistimmig spielen. Dies hätte aber zu totalem Chaos geführt, wenn mal jemand hätte einspringen müssen. Am Ende haben wir uns dazu entschieden, die Jugendlichen die Stimmen einspielen zu lassen. Das war auf jeden Fall der 'darling' von dem ich mich schweren Herzens verabschieden musste.

Was würdest du dir wünschen, dass die Leute, die das Stück schauen, daraus mitnehmen?

OA: Ich wünsche mir, dass die Menschen mit einem Lächeln aus dem Stück gehen. So wie ich, jedes Mal, wenn ich MOMO sehen kann.





OFFENE DISKUSSIONSRUNDE

Sowohl zur Vor- als auch zur Nachbereitung eines Theaterbesuchs bietet sich eine offene Diskussionsrunde mit der Gruppe an. Man kann das Gesehene Revue passieren lassen und die Eindrücke damit festigen. Wir haben einige mögliche Anregungen für eine solche Runde für Sie zusammengestellt.

Allgemeine Fragen zum Verständnis

- Wer ist Momo?
- Wo lebt Momo?
- Was kann Momo besonders gut?
- Wer sind Momos Freunde?
- Wer sind die Grauen und was wollen sie?
- Wie erreichen die Grauen ihr Ziel?
- Wer ist Meister Hora?

Weiterführende Fragen zur Thematik des Stückes

- Kennst du das Gefühl, zu wenig Zeit zu haben? Kannst du das Gefühl beschreiben? (wie entsteht es, wo im Körper ist es spürbar, was tust du dagegen, etc.)
- Für welche Hobbies/Tätigkeiten/Personen hättest du gerne mehr Zeit?
- Für welche Dinge, die du nicht so gerne machst, brauchst du viel Zeit?
- Was machst du, wenn dir langweilig ist?
- Womit verbringen deine Eltern deiner Meinung nach (zu) viel Zeit?
- Wenn es die grauen Herren wirklich gäbe, welche Tricks müssten sie anwenden, um dich zum Zeitsparen zu "verführen"?

INHALTLICHE SCHWERPUNKTE UND PRAKTISCHE ANREGUNGEN

I. Zeit

Was ist Zeit? Man kann sie nicht sehen, aber man merkt, wie sie vergeht. Wenn du einen Apfel vom Baum fallen siehst, vergeht Zeit. Wenn du auf etwas wartest, vergeht Zeit. Wenn du ein altes Foto von dir betrachtest, siehst du, dass du größer und älter geworden bist. Auch das macht die Zeit. Manchmal kommt es einem so vor, als ob die Zeit unterschiedlich schnell vergeht: Wenn man auf etwas warten muss, vergeht sie scheinbar langsamer, als wenn man gerade etwas Schönes erlebt.

Übung 1: Zeit vergehen lassen

Momo macht sich viele Gedanken über die Zeit. Sie fragt sich, woraus diese bestehe, da sie ja immer da sei, aber sich nicht anfassen lasse. In dieser Übung könnt ihr euch Zeit nehmen, diese einmal bewusst zu spüren. Dazu legt ihr euch für 5 Minuten möglichst still auf eine Matte oder den Boden und schließt die Augen. Konzentriert euch auf euren eigenen Atem oder achtet auf die Geräusche im Raum.

Die Spielleitung kann euch immer wieder eine Info geben, wie viel Zeit schon vergangen ist, nach der Hälfte der Zeit kann sie z.B. sagen „noch 2 Minuten“. Zum Beenden der Übung kommt ihr langsam ins Sitzen und rekt und streckt euch ordentlich. Dann setzt ihr euch in einen Kreis und spricht über eure Erfahrungen:

- Wie war es für euch, 5 Minuten „nichts“ zu tun. Wem ist es leicht gefallen? Wem ist es schwer gefallen?
- Was braucht ihr / bräuchte es, um dieses Nichtstun (noch mehr) genießen zu können?

Alternative:

Die Teilnehmenden legen sich mit geschlossenen Augen auf eine Matte und sollen selbständig die Augen öffnen und aufstehen, wenn sie das Gefühl haben, eine Minute sei vergangen.

- Wer war am nächsten dran? Woran habt ihr euch orientiert?
- Ist es euch schwer gefallen, die Zeit einzuschätzen?

Übung 2: Raumlaf

Die Gruppe bewegt sich frei durch den Raum. Jede*r geht für sich. Es wird nicht gesprochen. Die Spielleitung führt nun verschiedene Tempi ein. Es gibt Tempo 1-10; 1 ist Zeitlupe, so langsam wie möglich, 10 demzufolge so schnell wie möglich. Die Spielleitung kann die Gruppe beliebig zwischen den Tempi wechseln lassen.

Fortsetzung:

Die Gruppe soll nun, ohne sich abzusprechen, ein gemeinsames Tempo finden. Sie startet in Tempo 1, erst wenn alle das Gefühl haben, im gleichen Tempo zu sein, ist es möglich, zu Tempo 2 zu wechseln, auch ohne Absprache, nur durch aufmerksames Beobachten. So steigert sich die Gruppe langsam zu Tempo 10 und dann wieder rückwärts, bis sie wieder in Zeitlupe angekommen ist.

Alternative:

Die Gruppe kann ihr gemeinsames Tempo frei steigern und bremsen. Auch gemeinsames Stehenbleiben und Weitergehen ist möglich.

Übung 3: Szenenentwicklung

Bildet Kleingruppen (ca. 4–5 SuS) und sammelt Beiträge zu folgender Frage:

Erinnert ihr euch an Situationen, in denen ihr euch gewünscht hättet, die Zeit anhalten zu können? Waren es schöne oder unangenehme Momente? Was hättet ihr mit dem Anhalten der Zeit bewirken wollen?

Entwickelt eine Szene, in der eine solche Situation vorgestellt wird. Verteilt die Rollen, überlegt euch den Ablauf und probt ihn.

Spielt euch die Szenen gegenseitig nach folgendem Prinzip vor:

- Spielt zuerst die Situation, wie sie verlaufen ist oder verlaufen würde, ohne dass die Zeit angehalten wird.
- Befragt anschließend euer Publikum, in welchen Momenten man die Zeit anhalten könnte und warum bzw. was sich dadurch verändern würde.
- Spielt dann eure Szene mit dem Moment der angehaltenen Zeit (und der sich möglicherweise daraus ergebenden Veränderung) vor.
- Hattet ihr den gleichen Ansatz wie das Publikum? Wenn nicht, könnt ihr nun auch noch einen Vorschlag aus dem Publikum aufgreifen und die Spielsituation in dieser Weise verändern.

II. Einsamkeit

“Es gibt viele Arten von Einsamkeit, aber Momo erlebte eine, die wohl nur wenige Menschen kennengelernt haben, und die wenigsten mit solcher Gewalt.“

Wie jedes Gefühl kann Einsamkeit für alle etwas anderes bedeuten. Man könnte versuchen es so zu erklären: Einsamkeit ist ein Gefühl, das meistens dann auftritt, wenn man weniger Kontakt oder Nähe zu vertrauten Personen erlebt, als man sich wünscht oder wenn die Beziehungen, die man zu seinen Mitmenschen hat, nicht so erfüllend sind, wie man es bräuchte. Einsamkeit ist also nicht das gleiche wie „alleine sein“. Manchmal brauchst du vielleicht auch einfach mal Zeit für dich und es fühlt sich schön an, allein zu sein. Wenn du dich aber einsam fühlst, fehlt dir etwas und du fühlst dich traurig oder verlassen.

Anregung:

Tauscht Euch in Kleingruppen (ca. 3 SuS) zum Thema Einsamkeit aus. Folgende Fragen können Euch helfen:

- Welche Arten von Einsamkeit kennt ihr? Ist Einsamkeit immer etwas Negatives oder kennt ihr auch schöne Einsamkeit?
- Wie geht ihr damit um, wenn ihr euch einsam fühlt?
- Woran erkennt ihr, dass sich jemand einsam fühlt? Wie geht ihr damit um?
- Was würdet ihr euch von anderen wünschen, wenn sie erkennen, dass ihr einsam seid?
- Wie geht Momo in verschiedenen Situationen mit Einsamkeit um?
- Gab es eine Situation, in der ihr Mitleid mit Momo hattet oder in der ihr gerne an Momos Stelle gewesen wärt?

Übung 1: Statuen bauen

Bildet Paare: Je eine Person ist Künstler*in, die andere Person eine Statue. Der/die Künstler*in kann die Statue beliebig formen und modellieren.

- Baut eine Statue zum Thema Einsamkeit. Probiert gerne verschiedene Positionen aus, bis ihr eine gefunden habt, die für euch stimmt.
- Wenn alle Statuen fertig sind, können die Künstler wie durch ein Museum durch den Raum gehen und die Kunstwerke betrachten. Wie wirkt das Gesamtbild auf euch? Was könnte das für eine Situation sein?
- Anschließend werden die Rollen getauscht.

Übung 2: Summtore

Wählt ein freiwilliges Kind aus, die übrigen Kinder bilden Paare und stellen sich gegenüber im Raum verteilt auf. Jetzt hebt ihr eure Hände über den Kopf und berührt euch an den Händen, sodass ihr ein Tor bildet.

Alle summen nun kontinuierlich in einer beliebigen Tonhöhe. Das ausgewählte Kind (1) summt nicht. Es steht irgendwo im Raum und hat die Augen geschlossen. Die Aufgabe ist es nun, auf das Summen zu hören und sich jeweils aufgrund des Summens so zu orientieren, dass es gelingt, zwischen jeweils zwei der zusammenstehenden Spieler durchzugehen. Hat er deren „Tor“ passiert, können diese beiden mit dem Summen aufhören, und Kind 1 versucht nun das nächste „Tor“ zu orten und zu durchschreiten. Das geht so lange, bis alle „Tore“ gefunden wurden. Die Spielleitung und/oder nicht mehr beteiligte Kinder achten darauf, dass Kind 1 nicht gegen die Wände oder sonstige Gegenstände läuft.

III. Zuhören

Wie ihr ja vielleicht schon wisst, ist Momo eine sehr gute Zuhörerin.

“Denn was die kleine Momo konnte wie kein anderer Mensch, das war Zuhören. Ihr denkt vielleicht, das ist nichts Besonderes. Zuhören, das kann doch jeder. Aber da irrt ihr euch! Wirklich zuhören, das können nur ganz wenige Menschen.“

Was macht eigentlich gutes Zuhören aus? Reicht es, dass man einfach leise ist und den anderen sprechen lässt? Oder gehört noch mehr dazu? Was zum Beispiel? Seid ihr selbst gut im Zuhören? Zeit es auszuprobieren!

Übung 1: Stille Post Geschichte

Dieses Spiel könnt ihr als große Gruppe spielen, oder ihr teilt euch dafür in mehrere Kleingruppen auf.

Alle Kinder bis auf eins verlassen den Raum. Die Spielleitung erzählt eine kurze Geschichte mit ein paar wichtigen Details. z. B.:

Momo ist ein kleines Mädchen, das im Amphitheater wohnt. Sie trägt eine braune Jacke und einen bunten Rock mit Hosenträgern. Sie spielt gerne mit den anderen Kindern und zeigt ihnen ihre Schätze: eine Feder, eine Muschel und eine Murmel.

Das Kind (1), das nicht den Raum verlassen hat, muss gut zuhören und sich die Geschichte merken.

Dann kommt ein weiteres Kind (2) zurück in den Raum. Kind 1 erzählt Kind 2 jetzt die gleiche Geschichte oder zumindest das, woran sich Kind 1 noch erinnern kann.

Dann setzt sich Kind 1 und ein weiteres Kind (3) kommt in den Raum. Kind 2 erzählt dann Kind 3, was es gehört hat. So geht es immer weiter bis zum letzten Kind.

Die Kinder, die schon dran waren, können beobachten, wie sich die Geschichte verändert. Im Anschluss kann darüber diskutiert werden:

- Ist etwas weggefallen oder dazu gekommen?
- Was ist gleich geblieben?
- Wo gab es vielleicht eine Veränderung von einem Detail?

Alternative:

Wenn ihr das Spiel in mehreren Gruppen spielt, können die Gruppen, die gerade nicht dran sind, von Anfang an beobachten, wie sich die Geschichte verändert.

Übung 2: Paar-Interviews

Dieses Spiel eignet sich vor allem gut, wenn sich die Klasse/Gruppe noch nicht so gut kennt. Es werden Paare gebildet aus Person A und Person B. Jede Person bekommt jetzt zwei Minuten Zeit, in denen sie etwas über sich erzählt. Man kann hier ein paar Vorgaben machen, wie z. B.: Name, Alter, Lieblingstier, Lieblingsfarbe, Hobby, Haustiere, Lieblingsfach, etc. oder man lässt ganz frei, was die Kinder erzählen.

Anschließend stellen sich die Paare vor der ganzen Klasse/Gruppe gegenseitig vor. Das heißt, Person A spricht über Person B und andersherum. Auch hier ist es also sehr wichtig, einander gut zuzuhören. Versucht den*die andere nicht sofort zu berichtigen/ergänzen.

Sprecht anschließend über das Gesagte. Welche Fakten kann man sich besonders gut merken und habt ihr vielleicht eine Idee warum? Was wurde eher vergessen oder weggelassen?

IV. Für etwas Einstehen

Die körperliche, geistige und vor allem die Persönlichkeitsentwicklung finden ihre Höhepunkte im jugendlichen Alter. Der Prozess der Identitätsfindung beginnt: die Wirkung auf Gleichaltrige wird immer wichtiger, während Kinder und Jugendliche sich gleichzeitig von den Eltern entfernen. Sich in dieser Phase zurecht zu finden, bzw. sich selbst zu finden, kann ein schwieriger und überfordernder Schritt sein. Die Frage, woran man sich orientieren soll und kann ist in diesem Alter präsenter denn je.

Viele Kinder und Jugendliche wissen nicht, welche Rechte sie haben. Dazu gehört auch ein gewisses Maß an Selbstbestimmung. Es ist völlig in Ordnung „Nein“ zu sagen, wenn man sich in einer Sache unwohl fühlt und es kein starkes Argument dafür gibt, sie trotzdem zu tun. Je früher Kinder dies lernen, desto erfolgreicher werden sie später darin sein, ihr eigenes Leben selbstwirksam zu gestalten und vertrauensvolle Beziehungen aufzubauen. Kinder und Jugendliche sollten in ihrer persönlichen Entwicklung und Meinungsfindung unterstützt und bestärkt werden, um eigenständig und selbstbewusst Entscheidungen treffen und Handeln zu können.

Anregung:

Gegen Ende der Geschichte ist Momo die Einzige, die sich den grauen Herren nicht angeschlossen hat.

- Was glaubt ihr, wie sie sich fühlt?
- Glaubte ihr, es ist Momo leicht gefallen, standhaft zu bleiben?
- Konntet ihr Momente finden, in denen sie an ihrer Entscheidung gezweifelt hat?
- Was glaubt ihr, warum Momo sich nicht, wie alle anderen, den grauen Herren angeschlossen hat?
- Wofür würdet ihr kämpfen?
- Musstet ihr euch schon einmal gegen eine größere Gruppe durchsetzen?
- Wenn ja, wie hat sich das angefühlt? Was hat euch geholfen? (Wie) habt ihr es geschafft, euch durchzusetzen?

Übung 1: Richtig oder Falsch?

Alle Teilnehmenden bekommen einen Zettel zugeworfen. Auf allenzetteln, bis auf einem, steht „antworte wahrheitsgemäß“. Auf dem einen Zettel steht „antworte falsch“. Der Raum wird nun aufgeteilt: an der linken Wand ist „JA“, an der rechten „NEIN“. Die Spielleitung stellt nun eine simple Behauptung in den Raum, zum Beispiel „Die Tafel ist grün“. Nun sollen die Teilnehmenden sich ihrer Antwort entsprechend positionieren.

Die Person, die den einzelnen Zettel gezogen hat, wird nun als einzige auf einer der Seiten stehen. Die Spielleitung beobachtet die Reaktionen der Gruppe. Anschließend wird das Erlebte gemeinsam besprochen. Gab es Diskussionen/Streit? Wie hat sich die einzelne Person gefühlt? Fiel es ihr leicht, anders als die Gruppe zu antworten? Warum (nicht)? Wie hat sich die Gruppe gefühlt?

Übung 2: Szenenentwicklung

Bildet Kleingruppen (ca. 5 SuS) und überlegt, wofür ihr gemeinsam Einstehen würdet (z. B. Tierschutz, Antirassismus, eine Person, etc.).

Entwickelt eine Szene, in der erst eine Person allein für das gewählte Ziel kämpft und schließlich die anderen überzeugt. Welche Strategien könnt ihr anwenden?

Spielt euch die Szenen gegenseitig vor und fragt das Publikum, ob sie sich auch hätten überzeugen lassen. Warum (nicht)? Gab es Themen, die besonders oft gewählt wurden? Wenn ja, welche?

Übung 3: Das ist nicht zu verkaufen

Sucht euch einen eurer persönlichen Gegenstände aus, die ihr grade dabei habt (z. B. Mäppchen, Schulranzen, Jacke, etc.) Dann bildet Paare und teilt euch in A und B auf.

Person A soll jetzt von Person B den Gegenstand abschwatzen, es ist für sie von größter Wichtigkeit den Gegenstand zu bekommen (z. B. als Geschenk, fehlt in der Sammlung, hatte sie vor Jahren und dann verloren, etc.). Person B soll höflich und verständnisvoll sein, darf den Gegenstand aber unter keinen Umständen abgeben. Nach ca. drei Minuten wird getauscht.

- Wie ist es, so beharrlich etwas zu verlangen?
- Wie ist es, einen wichtigen Wunsch auszuschlagen?
- Konntet ihr euch einigen?

V. Geschichten Erzählen

So wie Momo gut im Zuhören ist, ist es vor allem Gigi, der tolle Geschichten erzählen kann. Denn Gigi ist "Fremdenführer, manchmal auch Parkwächter, Liebesbriefträger, Schlangenbeschwörer, Luftballonaufblaser, Staubfänger, Feuerlöscher, Traumdeuter und noch vieles mehr"! Aber vor allem ist er Dichter und denkt sich Geschichten aus. Und die Leute in Momos Stadt? Die sind leidenschaftliche Zuhörer wie Momo. Doch es muss ja etwas erzählt werden, damit es etwas zum Zuhören gibt. Auch dafür haben wir hier ein paar Übungen.

Übung 1: Ja, und dann... / Ja, aber...

Diese Übungen eignen sich auch gut als ersten Einstieg ins Improvisationstheater. Bildet Paare und sucht euch entweder gemeinsam einen ruhigen Ort oder geht wie bei einem Spaziergang gemeinsam durch den Raum.

Erzählt euch gemeinsam und gegenseitig eine Geschichte, indem ihr immer abwechselnd einen Satz sagt.

In der Variante A soll der Satz immer mit "Ja, und dann..." beginnen.

Zum Beispiel:

Kind1: "Es war einmal ein kleines Mädchen, das mit einer Schildkröte befreundet war."

Kind2: "Ja, und dann trafen die beiden auf eine Gruppe Kinder mit denen sie spielen konnten."

Kind1: "Ja, und dann kam auf einmal ein Erwachsener, der sie verscheuchen wollte."

u.s.w.

In der Variante B soll der Satz immer mit "Ja, aber..." beginnen.

Zum Beispiel:

Kind1: "Es war einmal ein kleines Mädchen, das mit einer Schildkröte befreundet war."

Kind2: "Ja, aber die Schildkröte hatte eigentlich nie Zeit."

Kind1: "Ja, aber das Mädchen war sehr bemüht, dass sie sich doch treffen konnten."

u.s.w.

Besprecht danach, was euch aufgefallen ist. Welche Variante hat besser funktioniert und warum? Was für Geschichten sind entstanden?

Hinweis: Hierbei soll klar werden, dass sich eine Geschichte besser entwickelt wenn man das, was der*die Andere beiträgt, annimmt und weiterentwickelt statt sich gegenseitig zu widersprechen.

Übung 2: Ja, Ja, Nein

Bei dieser Übung ist es sehr wichtig, dass sie erst vollständig erklärt wird, wenn ein Teil der Gruppe bereits den Raum verlassen hat.

Bildet Kleingruppen (ca. 2-3 SuS). Aus jeder Gruppe muss dann ein Kind (1) den Raum verlassen. Diese Kinder denken, dass sich die anderen Mitglieder ihrer Gruppen jeweils eine Geschichte ausdenken, die sie selbst nachher mit Ja-/Nein-Fragen herausfinden müssen. In Wirklichkeit denken sich die anderen Kinder aber gar keine Geschichten aus, sondern antworten auf die Fragen von Kind1 in einem Ja, Ja, Nein-Schema, sprich: Sie beantworten immer zwei Fragen hintereinander mit Ja und die dritte mit Nein.

Zum Beispiel:

Kind1: "Geht es in der Geschichte um Momo?"

Kind2/3: "Ja."

Kind1: "Ist mit Momo irgendetwas Seltsames passiert?"

Kind2/3: "Ja."

Kind1: "Ist Momo von den Grauen entführt worden?"

Kind2/3: "Nein"

u.s.w.

So ist es eigentlich Kind1, das seine*ihre Fantasie benutzt und sich die Geschichte ausdenkt, ohne es zu wissen.

Stellt am Ende der gesamten Klasse/Gruppe eure entstandenen Geschichten vor.

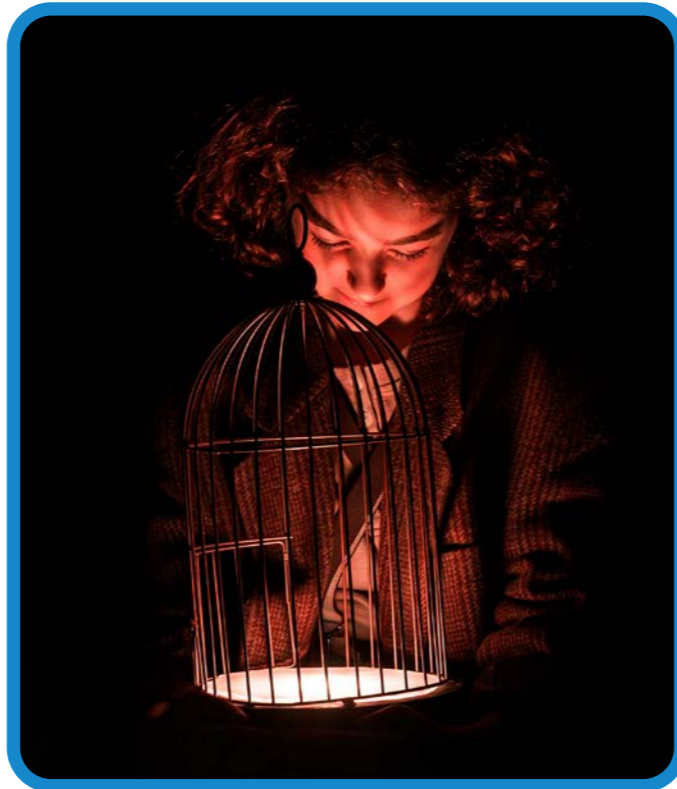
Alternative:

Die Antworten können auch nach einem anderen Schema gegeben werden.

Zum Beispiel: Endet das letzte Wort der Frage von Kind1 auf E, N oder D wird "Nein" gesagt, bei allen anderen Änderungen "Ja".

Hinweis: Die Lehrkräfte können vorher als Orientierung ein Thema vorgeben, z.B. "Momo", "Freundschaft", "Mut", etc. Dieses Thema muss dann natürlich verkündet werden, bevor die Kinder1 den Raum verlassen.





FRAGEN ZUR NACHBEREITUNG DES THEATERBESUCHS

- Was hat dir besonders gut gefallen? Was hat dir nicht so gut gefallen?
- Was war anders als du gedacht hast?
- Was hat dich geärgert? / Was hat dich gefreut?
- Wie sahen die Schauspieler*innen aus? Wie haben sie sich bewegt, wie gesprochen?
- Gab es Musik?
- Wurde gesungen oder getanzt?
- Wie sah das Bühnenbild aus? Welche Farben hatte es?
- Was gab es für Gegenstände auf der Bühne? Ist die Bühne umgebaut worden?
- Wie war das Licht?
- Was ist dir sonst noch alles aufgefallen?
- Wie hat dir das Theaterstück gefallen?
- In welchen Momenten des Stücks haben die Menschen in Momos Welt viel Zeit? Wie nutzen sie diese?
- In welchen Momenten sieht man, dass die Figuren weniger Zeit haben? Woran genau hast du das erkannt? Was haben sie gemacht/gesagt, welche Requisiten oder Bühnenelemente haben darauf hingedeutet etc.?
- Gab es Situationen oder Handlungen im Stück, die du aus deinem eigenen Leben kennst? Welche waren das und woran erinnern sie dich?

REGELN FÜR DEN THEATERBESUCH

400 Besucher*innen passen in das Junge Theater Bonn. Wenn so viele Menschen auf engem Raum und in kurzer Zeit zusammentreffen, braucht es bestimmte Richtlinien, damit der Theaterbesuch auch allen Spaß macht und den Schauspieler*innen und Zuschauer*innen ein besonderes Erlebnis garantiert wird. Die Schauspieler*innen spielen live und damit sie wirklich gut spielen können, müssen sie das Publikum fast vergessen. Aber auch das Publikum braucht diese Ruhe und Konzentration, um sich ganz auf die Geschichte einzulassen und das Theater zu genießen. Deshalb ist es in allen Theatern nicht gestattet, andere Zuschauende zu stören, z.B. zu telefonieren, durch den Saal zu laufen, sich zu unterhalten oder während der Vorstellung zu essen oder zu trinken. Für viele Kinder ist der Besuch im Jungen Theater Bonn das erste Theatererlebnis überhaupt. Daher ist es notwendig, dass Sie die Klasse oder Gruppe auf Folgendes hinweisen:



Telefone und andere elektronische Geräte sind abzuschalten



Essen und Trinken ist während der Pause in den Foyers erlaubt, aber im Theatersaal zu unterlassen



Gespräche, Getuschel oder Zwischenrufe stören alle und sind daher zu unterlassen



Foto-, Video- und Tonaufnahmen sind im Theater nicht gestattet



Jede*r, der während der laufenden Vorstellung den Saal verlässt, kann erst in der Pause wieder an dem Platz zurück

Wenn Sie mit Kindern oder Jugendlichen eine Vorstellung besuchen, die aufgrund einer Krankheit oder Behinderung diese Regeln nicht einhalten können, weisen Sie das Theaterpersonal unbedingt vor der Vorstellung darauf hin.