

JUNGES THEATER BONN

URMEL AUS DEM EIS

NACH DEM ROMAN VON MAX KRUSE



**DIDAKTISCHES
BEGLEITMATERIAL**

INHALT

- Begrüßung.....S. 3
- Zum StückS. 4
- Zum Autor.....S. 5
- Das Team.....S. 6
- Anknüpfungspunkte.....S. 7
- Anregungen zur Vorbereitung des Theaterbesuches.....S. 8
- Anregungen zur Nachbereitung des Theaterbesuches.....S. 11
- Anhang.....S. 15



BEGRÜSSUNG

Liebe Lehrkräfte,

wir freuen uns über Ihr Interesse an dem Theaterstück „Urmel aus dem Eis“ im JUNGEN THEATER BONN. Das Begleitmaterial beinhaltet Informationen zur Inszenierung, Hintergrundinformationen sowie theaterpädagogische Übungen zur Auseinandersetzung mit „Urmel aus dem Eis“ – ein Theaterstück für Zuschauer*innen ab 5 Jahren.

Wir hoffen, Ihnen mit diesem Materialen Lust auf einen Besuch des Theaterstücks zu machen und Ihnen Anregungen für die vor- und nachbereitende Behandlung im Unterricht zu bieten, sodass Sie mit Ihren Schüler*innen einen spannenden Theatertag erleben können, der zu spannenden Gesprächen zu den verschiedenen Themen führen kann.

Wir freuen uns über eine Rückmeldung zur vorliegenden Materialmappe per Mail an theaterpaedagogik@jt-bonn.de.

Und nun wünschen wir Ihnen viel Spaß mit der Materialmappe zu dem Stück „Urmel aus dem Eis“ im JUNGEN THEATER BONN.

Mit besten Grüßen,

Ihr JTB-Team





ZUM STÜCK

Die Geschichten um das Urmel sind die wohl bekanntesten des Kinderbuchautors Max Kruse, der 2021 100 Jahre alt geworden wäre. Die spannenden Abenteuer des fröhlichen Urzeitwezens und seiner Freunde auf der Insel Titiwu begeistern Kinder seit über 50 Jahren und wurden insbesondere durch die Fernsehserie der Augsburger Puppenkiste einem breiten Publikum bekannt.

Das Junge Theater Bonn hat eine ganz neue Bühnenbearbeitung von Susanne Lütje und Anne X. Weber zu „Urmel aus dem Eis“ für Publikum ab 5 Jahren auf die Bühne gebracht. Die Premiere fand am 30. Oktober 2022 im Jungen Theater Bonn statt.

Zur Zeit der Dinosaurier legt Mutter Urmel ein Ei, doch dann bricht die Eiszeit herein und das Ei wird eingefroren und hält einen langen, langen Winterschlaf. Jahrtausende später muss der berühmte Naturkundeprofessor Habakuk Tibatong mit seinem Ziehsohn Tim Tintenklecks und dem sprechenden Hausschwein Wutz auf eine kleine Insel flüchten, um dem Neid und den Anfeindungen seiner Kolleginnen und Kollegen zu entgehen. Dem Professor ist es nämlich gelungen, Tieren das Sprechen beizubringen. Ihre Insel taufen sie auf den Namen ‚Titiwu‘. Eines Tages wird am Strand von Titiwu ein Eisberg angeschwemmt. In dem Eis findet Professor Tibatong ein riesengroßes Ei. Zusammen mit den anderen Tieren brütet er es aus, und nach einiger Zeit schlüpft daraus – ein echtes Urmel! Vorlaut und keck ist es, aber unglaublich liebenswert. Das Urmel sorgt für mächtig viel Wirbel beim Professor, Tim und den sprechenden Tieren. Doch leider erfährt auch der König Pumponell von der Sensation. Und da er ein begeisterter Großwildjäger ist, macht er sich gleich auf den Weg ...

ZUM AUTOR

„Nur, wenn man als Kind lebt, lebt man neugierig.
Und wenn man neugierig lebt, entdeckt man eben auch
die Schönheit des Lebens immer wieder neu.“

Max Kruse

Max Kruse wurde 1921 in Bad Kösen an der Saale als jüngstes von sieben Kindern geboren. Seine Familie war durch und durch künstlerisch geprägt. Seine Mutter war die berühmte Puppenmutter Käthe Kruse und sein Vater war Bildhauer. Aufgrund einer schweren Lungenerkrankung konnte Max Kruse nicht die Schule besuchen und wurde zu Hause unterrichtet. Nach dem Abitur in Weimar studierte er für kurze Zeit Philosophie und Betriebswirtschaft in Jena, bis die dortige Schiller-Universität infolge des Krieges geschlossen wurde. Seine schwere Erkrankung ersparte Kruse immerhin den Dienst als Soldat im Zweiten Weltkrieg. Nach dem Krieg baute Max Kruse die Firma seiner Mutter, „Käthe Kruse Puppen“, in der gerade gegründeten Bundesrepublik wieder auf. Später übergab er den Betrieb an seine Schwester.

Direkt nach dem Krieg heiratete er Mechthild Heilner, mit der er im Jahr 1952 einen Sohn und zwei Jahre später eine Tochter bekommen sollte. Zunächst arbeitete Max Kruse als Werbetexter und später als freier Schriftsteller. Obwohl er in den ersten Jahren nach dem Krieg zunächst seiner Mutter im Betrieb zur Seite stehen musste, unterstützte sie ihn stets in seinem beruflichen Vorhaben. Im Jahr 1947 plante Käthe Kruse in Zusammenarbeit mit einer Fotografin ein Puppenbilderbuch, wofür sie ihren Sohn um eine geeignete Geschichte bat.

So entstand seine erste berühmte Erzählung „Der Löwe ist los“, welche allerdings erst 1965 durch die Umsetzung der Augsburger Puppenkiste zu einem großen Erfolg wurde. Auf Bitten der Marionettenbühne verfasste Max Kruse zwei Jahre darauf seine nächste Kindergeschichte: „Urmel aus dem Eis“.

Kaum zu glauben, dass dieses Buch mit seinem Humor und der Lust am Sprachspiel in der dunkelsten Lebensphase des Schriftstellers entstand: 1968 kam sein 15-jähriger Sohn bei einem Fahrradunfall ums Leben – ein Trauma, das Kruse bis zum Ende seines Lebens nicht überwinden konnte.

„Ich leide eigentlich auch heute noch darunter.
Aber vielleicht wäre das Urmel nicht so reizvoll geworden,
wenn ich nicht gefühlsmäßig damals so aufgewühlt gewesen wäre.
Die Arbeit hat mir geholfen, weiterzuleben.“

Für seine Bücher wurde Max Kruse mehrfach ausgezeichnet. So erhielt er beispielsweise im Jahr 2000 den Großen Preis der Deutschen Akademie für Kinder- und Jugendliteratur. Max Kruse starb im Alter von 93 Jahren in Bayern. Er war Mitglied des P.E.N. und Träger des Bundesverdienstkreuzes.

DAS TEAM

Bühnenbearbeitung

Susanne Lütje und Anne X. Weber

Inszenierung

Bernard Niemeyer

Musik

Rainer Bielfeldt

Bühne & Kostüm

Laurentiu Taturuga

Ausstattungsleitung

Katharina Savvides

Choreographie

Franziska Bittner

Professor Habakuk Tibatong

Christian Steinborn

Urmel

Andrea Brunetti

Wutz, die Schweinedame

Giselheid Hönsch / Franziska Bittner

Ping Pinguin

Gurmit Bhogal

Wawa, der Waran

Sandra Kernenbach / Nima Conradt

König Pumponell von Pumpolonien

Axel Becker

Sami, sein treuer Diener

Jan Hermann

Doktor Zwengelmann

Gurmit Bhogal

Zoodirektor

Sandra Kernenbach / Nima Conradt

Stimme Mutter

Katharina Savvides

Stimme Tim

August Bergmann



ANKNÜPFUNGSPUNKTE

In „Urmel aus dem Eis“ werden verschiedene Themen angesprochen, die für Kinder im Vor- und Grundschulalter von zentraler Bedeutung sind. So spielt in erster Linie das Thema Toleranz eine große Rolle:

→ „Ich bin von vorne bis hinten einmalig“ sagt das Urmel und hat Recht damit.

Auch jede*r von uns ist anders, es gibt uns in jedem Alter, in allen Farben, Größen und körperlichen Merkmalen und jede*r verfügt über einen ganz individuellen Charakter. Diese Unterschiede machen jede und jeden von uns einzigartig, sie begeistern und faszinieren uns! Herauszufinden, was einen selbst und andere einmalig macht stärkt das Selbstbewusstsein. Diese Unterschiede können aber manchmal auch zu Vorurteilen und Konflikten führen.

Anregung: Im Anhang dieser Mappe finden Sie das Arbeitsblatt „Warme Dusche“ – eine Übung, bei der die Schüler*innen lernen, sich auf die Stärken ihrer Mitschüler*innen zu konzentrieren und auch erfahren, wie sie selbst positiv auf andere wirken.

Auch Themen wie Freundschaft und Zusammenhalt spielen eine wichtige Rolle in der Geschichte. Diese stehen im direkten Bezug zur Lebenswirklichkeit der Kinder. Freundschaften prägen Kinder, helfen ihnen bei der Entwicklung sozialer und kognitiver Fähigkeiten und unterstützen sie in dem Bestreben nach einem sozialen Miteinander, im Entwickeln von Strategien zur Problemlösung, im Schließen von Kompromissen und im empathischen Agieren. Anhand der Figuren aus „Urmel aus dem Eis“ können die Kinder Bezüge zu ihrem persönlichen Umfeld erstellen und ihr soziales Umfeld reflektieren.

Anregung: Stell dir vor, du und dein bester Freund / deine beste Freundin wären Tiere. Welches Tier wärest du?
Welches dein bester Freund / deine beste Freundin?
Was wären die Vorteile von so einer Freundschaft, in der beide ganz verschieden sind?
Was könnten Schwierigkeiten sein? Findet ihr Lösungen, mit diesen Schwierigkeiten umzugehen?

ANREGUNG ZUR VORBEREITUNG DES THEATERBESUCHS

THEATERDETEKTIVE

Die Kinder schlüpfen in die Rolle von ‚Theaterdetektiven‘ und erhalten den Auftrag, während des Theaterbesuchs ein bestimmtes Thema oder einen Aspekt ganz genau unter die Lupe zu nehmen: Achtet besonders auf lustige Momente, auf traurige Momente, auf Herzklopfmomente, auf Gänsehautmomente, auf leise Momente, auf laute Momente,...

Nach dem Theaterbesuch präsentiert jede Gruppe den anderen als Expertenteam, was sie beobachtet hat. Alle waren in der gleichen Vorstellung und haben doch etwas anderes gesehen!

HINWEIS: Diese Aufgabenstellung beeinflusst den Theaterbesuch, da sich die Kinder dann weniger auf das Gesamtwerk konzentrieren und so die Wirkung des Theaterstücks gefiltert wird. Wir empfehlen daher, diese Anregung nur mit theatererfahrenen Gruppen vorzubereiten und im Falle des ersten Theaterbesuchs, die Analyse ausschließlich rückblickend zu gestalten.



Variante 1 Statt auf die Gefühlsmomente kann man auch auf die verschiedenen Mittel der Inszenierung achten (Licht, Bühnenbild, Kostüme, Einsatz von Musik, Choreografie, ...)

Variante 2 Es kann auch spannend sein, beide Varianten miteinander zu kombinieren, z.B. Wie war die Musik bei einem lustigen Moment?

VERWANDLUNG DURCH MUSIK

In dieser Übung geht es darum, Musik zu hören und in Bewegung umzusetzen. Zudem soll die Vorstellungskraft gesteigert werden. Für diese Übung braucht man ein bisschen Platz. Am besten eignet sich ein Turnraum oder der Musiksaal. Ansonsten kann natürlich auch jeder beliebige Raum genutzt werden.

Ablauf: Alle legen sich im Raum verteilt auf den Boden. Jede*r ist für sich und schließt die Augen. Dann erklingt Musik. Während die Musik läuft liest der Spielleiter/die Spielleiterin folgenden Text vor:

„Du schläfst, im Traum hörst du leise Musik. Die Musik wird lauter und fließt langsam in deinen Körper. Sie verwandelt dich in ein neues Wesen. Welches Wesen das ist, entscheidest du allein. Du erwachst aus deinem Traum und bewegst dich in deiner neuen Form durch den Raum. Wenn die Musik wieder leiser wird, wirst du wieder müde, suchst dir einen Ort, an dem du dich ausruhen kannst und schläfst wieder ein.“

Zu Beginn sollten sehr unterschiedliche Musikstücke verwendet werden, die zu neuen Bewegungsformen einladen.

Übung: Eine Schlummer-Zaubertonne

Die Schlummer-Zauber-Tonne, zum Beispiel ein leerer Papierkorb o.ä., steht in der Mitte des Kreises. Der Reihe nach geht ein Kind in die Mitte und verwandelt die Tonne pantomimisch in einen Gegenstand seiner Wahl, tritt in die Mitte und spielt, die anderen Kinder raten, was es darstellen soll.

Regeln:

1. Der Papierkorb darf alles sein, nur kein Papierkorb.
2. Es darf keine Sache zweimal vorkommen.

Tiersprachen/Fantasiesprachen

Zwei Spieler*innen unterhalten sich in einer „Tiersprache“ ihrer Wahl (Hunde, Katzen, Hühner, Löwen, Schweine, Pferde, u.a.). Die Zuschauer*innen versuchen zu erraten, worüber Gemeinsam wird überlegt, wie Stimmungen und Inhalte deutlich gemacht werden.

Geheimsprache

Kennst du eine Geheimsprache? Es ist nicht schwer, sich eine auszudenken: Überlegt euch in Kleingruppen eine Sprache, mit der ihr untereinander kommunizieren könnt. Ihr könnt zum Beispiel damit anfangen, Buchstaben auszutauschen, sodass ihr statt dem „r“ ein „l“ sprecht. Oder statt dem „g“ ein „d“. Ihr könnt auch versuchen Worte rückwärts zu sprechen.

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.

ANREGUNG ZUR NACHBEREITUNG DES THEATERBESUCHS

REFLEKTIONSFRAGEN

Zum Verständnis

- Jedes Tier hat ein besonders Merkmal in der Sprache. Welche waren das?
- Wie stehen die Tiere zueinander? Wer ist besonders gut befreundet?
- Warum ist Ping Pinguin neidisch auf Wawa, den Waran?
- Was passiert in der Tropfsteinhöhle?
- Wie werden Urmel und der König aus der Höhle gerettet?
- Mit welchen Eigenschaften lässt sich der Charakter des Urmel beschreiben?
- Der König verändert sich im Lauf des Stückes: Was für ein Mensch war er zu Beginn des Stückes? Was passiert nach der Rettung mit ihm?

Zum Aufbau

- Was ist dir am Anfang zuerst aufgefallen? Wie begann das Theaterstück?
- Was hast du auf der Bühne wahrgenommen?
- An welche Figuren kannst du dich noch erinnern?
- Wie hast du das Theaterstück wahrgenommen? War es lustig, seltsam, traurig, etc.?
- Welchen Effekt hat die Musik im Stück?
- Wie haben die Kostüme gewirkt?
- Welches Bild hast du noch im Kopf?
- Was hat dich besonders beeindruckt?
- Was hat dir nicht gefallen?
- Haben die Schauspieler*innen jeweils nur eine Rolle gespielt? Wenn nicht, woran konnte man erkennen, dass die Rollen wechseln?

Zur Interpretation

- Jedes Tier hat ein besonderes sprachliches Merkmal. Was bedeutet das im Hinblick auf das Thema Miteinander?
- Jeder Mensch hat seine ganz besonderen Eigenschaft. Welche Eigenschaft ist an dir ganz besonders? Welche besonderen Eigenschaften fallen dir zu deinen Freund*innen und/oder Familienmitgliedern ein?
- Wie bereichern diese Eigenschaften die Gemeinschaft?
- Es gibt auch viele Stars mit besonderen sprachlichen Merkmalen: Albert Einstein stotterte als Kind und war einer der berühmtesten Wissenschaftler unserer Zeit. Der Musiker Ed Sheeran ist ebenfalls Stotterer. Durch die Musik hat er einen Weg gefunden, mit dieser sprachlichen Besonderheit umzugehen. Was würdest du machen, wenn du dich unsicher fühlst? Ein Bild dazu malen, singen, dichten, erfinden, oder..?

Anregung: Erinnerung dich an einen Moment, in dem du verunsichert warst. Versuche diesen Moment mit einem kreativen Mittel deiner Wahl in etwas zu verwandeln, was sich gut anfühlt.



BEWEGUNGSGESCHICHTE

Der Spielleiter / die Spielleiterin erzählt als Einstieg eine Phantasie- und Bewegungsgeschichte. Dabei stehen alle in einem großen Kreis, der Spielleiter / die Spielleiterin macht während des Erzählens die Bewegungen vor und alle machen mit, zum Beispiel:
„...Es ist morgens ganz früh, wir sind gerade aufgewacht und müssen kräftig gähnen, wir recken und strecken uns, ein bisschen träumen wir noch. Was ist das, wir trauen unseren Augen nicht, da läuft ja ein Pinguin durch unser Zimmer [alle machen Pinguin-Bewegungen], ein Waran, das ist eine Echse, [Arme hinter dem Rücken als Schwanz, züngelnde Zunge], ein Schwein ist in der Küche, es schnüffelt überall herum, sogar an unserem Nutella-Brot, welche Töne macht es ...“ usw. „Wir machen die Tür auf, doch da ist nicht unsere Straße, sondern ein Strand, wir stürzen uns ins Meer, schwimmen, tauchen, doch plötzlich klingelt unser Wecker, wie schade, alles nur ein Traum“.

SPRECHEN ÜBEN MIT WAWA UND PING PINGUIN



Es werden verschiedene Zungenbrecher gesammelt und ausprobiert. Dann üben wir zu sprechen wie Ping Pinguin und Wawa, der Waran:

Beispiel 1

„Fischers Fritz fischt frische Fische, frische Fische fischt Fischers Fritz.“

Um es wie Ping Pinguin auszusprechen, ersetzen wir „sch“ durch „pf“, das klingt dann so:

„Fipfers Fritz fipft fripfe Fipfe, fripfe Fipfe fipft Fipfers Fritz.“

Beispiel 2

„Zehn zahme Ziegen zogen zehn Zentner Zucker zum Zoo“

Um es wie Wawa, der Waran auszusprechen, ersetzen wir „z“ durch „tsch“, das klingt dann so: „Tshehn tschahme Tschiegen tschogen tschehn Tschentner Tschucker tschum Tschoo.“

URMEL-MEMORY

Bei diesem Memory werden zwei Personen ausgelost, die den Raum verlassen. Jetzt finden sich die anderen zu Figurenpaaren zusammen und denken sich einen Satz und eine dazu passende Bewegung aus. (Beispiel: Ping und Ping: „Ich such mir eine pföne Mupfel!“, Hände zu einen Fernrohr geformt vor die Augen halten) Anschließend verteilen sich alle im Raum, sodass die Paare möglichst nicht nebeneinander stehen. Die draußen wartenden Personen werden wieder in den Raum geholt: Sie müssen nun die zusammengehörigen Figurenpaare finden. Spieler*in 1 zeigt auf eine Person im Raum, die ihren Satz sagt. Danach zeigt er/sie auf eine andere Person, die ihren Satz sagt. Stimmen beide Sätze überein, darf Spieler*in nochmal raten. Passen die Sätze nicht zusammen, ist Spieler*in 2 dran.

Wichtig: Es können mehrere Paare die gleiche Figur auswählen. Das richtige Paar ist aber erst gefunden, wenn auch Sprache und Bewegung übereinstimmen. Es wird so lange gespielt, bis alle Figurenpaare gefunden sind. Wer am Ende die meisten Paare hat, hat gewonnen!



ANHANG

WARMER DUSCHE

... ÜBER NETTE KOMPLIMENTE FREUT SICH JEDE*R!

von

für

So würde ich dich in 3 Worten beschreiben:

Wenn du ein Tier wärst...

So gut sind wir befreundet

Das bewundere ich an dir:

Das wollte ich dir
immer schon sagen:

Dafür solltest du
einen Orden
bekommen:

Das kannst du besonders gut:

Das würde ich gerne mal
mit dir unternehmen:

Das wünsche ich dir für die Zukunft:

URMEL ZUM AUSMALEN

