

Liebes Publikum!



Eine motzende Kuh – so einfach könnte man die Frage beantworten, worum es denn geht im neuen Pfütze-Stück. Es geht tatsächlich um eine motzende Kuh: um eine, die alles besser weiß, die ungefragt Ratschläge erteilt, der man nichts recht machen kann, und die obendrein angibt, dass es nur so kracht. Und es geht darum, wie der Rest der Bauernhofbelegschaft mit diesem Motzen umgeht: Rückzug, Erklärungsversuche, Resignation, Selbstmitleid ...

Hm, wie geht man mit Nörglern um? Wie wehrt man sich? Was passiert, wenn man das Ganze ignoriert oder die motzende Kuh so weit weg schickt wie möglich? Es stellt sich heraus, dass sich das Problem dadurch nicht lösen lässt.

Die Kuh Rosmarie, eine Bilderbuchbearbeitung aus der Feder des jungen Schweizer Dramatikers Andri Beyeler gehört derzeit zu den meistgespielten Kindertheaterstücken im deutschsprachigen Raum. Und das zurecht. Der rasante und sprachlich raffinierte Text schickt eine Erzählerin und einen Erzähler ins Rennen, die sich gegenseitig vorantreiben und bremsen, das Wort aus dem Mund nehmen und in allerlei Rollen schlüpfen.

Wie wird aus so viel Sprache Theater, Handlung, Aktion? Wie bringt man so einen Text auf die Bühne? Indem man genau das zum Thema macht. Deshalb gibt es auch noch eine ganz andere Antwort auf die eingangs gestellte Frage:

Worum geht es?

Es geht um einen Mann und eine Frau, die dem Publikum mit Hilfe kleiner Sperrholzfiguren, einer Kamera und einer Leinwand etwas erzählen und vorspielen wollen, sich aber in kleinen und schließlich auch etwas größeren Zwistigkeiten verlieren, wodurch die Geschichte letztendlich einen ganz anderen Verlauf nimmt, als geplant. Wer von beiden hat die Macht, über die Handlung und die Spielregeln des gemeinsamen Erzählens zu bestimmen?

All das läuft parallel zur Bauernhof-Geschichte und vermischt sich mitunter mit ihr, zum Beispiel, wenn sich unser Erzähler an seiner Kollegin rächt, indem er die von ihr mit Inbrunst verkörperte Nörgel-Kuh buchstäblich in die Wüste schickt. Das sind also die beiden Ebenen, auf denen es in diesem Stück etwas zu entdecken gibt: die Geschichte von der motzenden Kuh und die Art und Weise, wie sich zwei damit abmühen, sie zu erzählen.

Dieses Heft bietet eine bunte Sammlung von Spielen, Bildern, Texten und anderen Anregungen, die bei der Vor- und Nachbereitung des Theaterbesuchs hilfreich sein können. Sie wollen dazu anregen, sich mit beiden Ebenen des Stücks auseinander zu setzen. Die Vorschläge richten sich an unterschiedliche Altersstufen, wie immer eignet sich nicht alles für alle.

Einiges ist als Anregung für PädagogInnen gedacht und manche Seiten sind direkt als Arbeitsblätter für Kinder gestaltet, die man kopieren kann.

Übrigens: Dieses Begleitmaterial ist überwiegend in weiblicher Form geschrieben, wundern Sie sich also nicht über all die Spielleiterinnen, Dirigentinnen und sonstigen Frauen, die Ihnen begegnen werden ... Jungs und Männer dürfen sich auch angesprochen fühlen.

Wir sind gespannt, was unsere Zuschauerinnen der Kuh Rosmarie entgegenzusetzen haben und freuen uns wie immer über jede Art von Rückmeldung, geschrieben, gebastelt, gemalt, gemailt, gefaxt, per Post

Aber erst einmal viel Vergnügen beim Besuch von **Die Kuh Rosmarie** !



Heike Pourian
(Dramaturgin)

und



Eva Ockelmann
(Theaterpädagogin)

Rückmeldungen, Anregungen und Nachfragen bitte an
Eva Ockelmann: ockelmann@theater-pfuetze.de

Inhalt

	Seite
• Die Kuh Rosmarie: Besetzung	4
• Anregungen zur Vor- und Nachbereitung des Theaterbesuchs	
Vorbereitung	5
Nachbereitung	6
Themensammlung	7
• Inhalt: Worum geht es in der Geschichte von der Kuh Rosmarie?	8
• Form: Wie wird uns diese Geschichte erzählt?	9
• Kühe	
Rund um die Kuh (Arbeitsblatt)	11
Bilder von Kühen (Arbeitsblatt)	12
• Fragen zum Glücklichein	13
• Vom Spielen	14
• Spielen mit der Puppenstube	15
• Praxis: Erzählen / Spielen / Improvisieren	16
• Kommunikation	
Miteinander reden	21
Motzen – Mäkeln - Meckern	23
Kommunikation und Sprache	26
• Tiere – hier und in Afrika	29
Tierschattenfiguren	30
Wo kommst du her? (Arbeitsblatt)	32
• Literaturliste (Quellennachweis)	33

Die Kuh Rosmarie: Besetzung

Ein Stück ab 5 Jahren von Andri Beyeler
nach dem Bilderbuch „Die Kuh Rosalinde“
von Frauke Nahrgang und Winfried Opgenoorth
aus dem Schweizerdeutschen von Juliane Schwerdtner

Es spielen	Regine Oßwald Christof Lappler
Regie	Christopher Gottwald
Dramaturgie	Heike Pourian
Bühne, Licht	Andreas Wagner
Musik	Martin Zels
Einspielung	Birgit Förstner, Violoncello Jürgen Heimüller, Klavier
Kostüm	Beatrix Cameron
Maske	Zuzana Radek
Regieassistentz	Annika Hertwig
Regiehospitantz	Jasmin Reif
Praktikantin Kostüm	Diana Hübsch
Praktikant Dramaturgie, Ausstattung	Jonas Klug
Bühnenbildbau, Technik	Andreas Wagner Beatrix Cameron Frank Laubenheimer Anna Schröder Florian Kenner
Theaterpädagogik	Eva Ockelmann
Werbung	Beatrix Cameron
Presse- und Öffentlichkeitsarbeit	Ute Sander-Keller
Fotos, Grafik	Wolfgang Keller, pool-x
Produktionsleitung	Martin Zels
Dauer	ca. 60 Minuten ohne Pause
Alle Rechte	Theaterstückverlag Brigitte Korn-Wimmer & Franz Wimmer

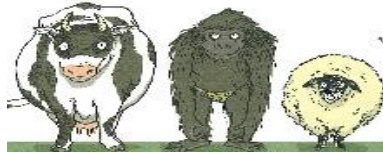
Premiere: Samstag, 15. Oktober 2009 im Theater Pfütze, Nürnberg

Wir bedanken uns herzlich bei allen Freunden, die ein „beratendes Auge“ für uns übrig hatten!

Das Bilderbuch, das dem Theaterstück zugrunde liegt, ist im Moment leider vergriffen.
Mit etwas Glück bekommt man es antiquarisch:
Winfried Opgenoorth/ Frauke Nahrgang: Die Kuh Rosalinde
Ellermann, München: 1990 (2. Auflage 1992)

Anregungen zur Vor- und Nachbereitung des Theaterbesuchs

Vorbereitung



Die Kuh Rosmarie bieten wir für ein Publikum ab fünf Jahren an. Für manche Kinder ist es vielleicht der erste Theaterbesuch in ihrem Leben.

Also kann es sinnvoll sein, zumindest Kindergartenkinder im Vorfeld auf den Theaterbesuch vorzubereiten und gemeinsam herauszufinden, was Theater denn eigentlich ist. Gerade für die Aller kleinsten ist es sicher gut zu wissen, was sie erwartet - angefangen bei der schlichten Tatsache, dass das Licht ausgehen wird.

Im Gespräch kann jedes Kind erzählen, was es über Theater weiß, dabei wird dann ganz nebenbei auch der Unterschied zwischen Figurentheater (z.B. Marionetten und Kasperle puppen) und Schauspiel deutlich (wo „echte Menschen“ spielen). Auch vom Kino wird vielleicht die Rede sein (nicht selten erleben wir sogar Viertklässler, die sich gegenseitig nach einem unserer Stücke fragen „Wie fandest du den Film?“).

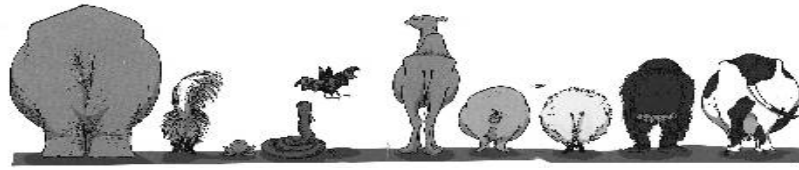
Zur Vorbereitung ist es wunderbar, wenn all diese Begriffe fallen und die Unterschiede besprochen werden, denn in **Die Kuh Rosmarie** ist eine bunte Mischung an Darstellungsformen zu entdecken: Schauspiel, Figurenspiel, Erzählen, Projektion, Schattenspiel. An dieser Aufzählung wird deutlich, was Theater vor allem ist: Spiel. Hier tun Erwachsene, was sonst eher Kindern vorbehalten ist. Sie spielen, sie tun so „als ob“, sie schlüpfen in Rollen, sie spinnen eine Geschichte.

Und genau dieser Vorgang wird im Stück thematisiert: wir erleben einen Schauspieler und eine Schauspielerin, wie sie gemeinsam eine Geschichte erzählen, sich dabei unterstützen und behindern und spielend so manchen Konflikt miteinander austragen. Insofern kann es auch spannend sein, sich über das Spielen an sich im Vorfeld Gedanken zu machen.

Mehr Anregungen und viele Übungen dazu unter „Praxis: Erzählen / Improvisieren / Spielen“, S. 16).

Für das Verständnis der Geschichte hilft es darüber hinaus, wenn die Kinder Bauernhoftiere und afrikanische Tiere voneinander unterscheiden können, also wissen, welches Tier wo zu Hause ist, ein Arbeitsblatt dazu auf S. 32.

Nachbereitung



Wie die meisten Theaterstücke kann man auch **Die Kuh Rosmarie** auf verschiedenen Ebenen nachbereiten. Man kann sich nicht nur vom **Inhalt** sondern auch von der **Form** her mit dem Gesehenen auseinandersetzen: **Worum** geht es und **wie** wurde uns diese Geschichte erzählt?

Wenn man mit Kindern ins Gespräch über ein Theaterstück kommt, lässt man sich natürlich lenken von den Themen, die man selbst als wichtig oder interessant empfunden hat. Das führt leicht dazu, dass wir Erwachsenen gar nicht mehr offen sind für die Wahrnehmung der Kinder. Wir neigen dazu, Suggestivfragen zu stellen, Fragen mit Erwartung also, denen die „richtige“ Antwort schon innewohnt. Vielleicht stecken aber für das eine oder andere Kind Themen in dieser Geschichte, auf die wir gar nicht gekommen wären?

Eine bewährte Methode für ein ganz ungefiltertes Feedback ist das Erzählen mit „Fernrohr“:

Im Kreis wird ein Fernrohr herumgegeben (z.B. eine einfache Papprolle vom Toilettenpapier), wer dran ist guckt durch, schaut auf den Theaterbesuch zurück und kann beschreiben, was es da alles zu sehen gab. So entsteht zunächst einmal eine bunte Sammlung an Dingen, die vorkamen. Daran wird deutlich, dass nicht jedes Kind die gleichen Sachen sieht, wichtig und erwähnenswert findet. Oft entspinnt sich (auf jeden Fall bei etwas älteren Kindern) schon aus diesen Unterschieden in der Wahrnehmung eine Diskussion, worum es denn eigentlich ging und wie das *wirklich* gewesen ist. Manche identifizieren sich mit dem Schwein, andere mit der Kuh, wieder andere wurden von einer bestimmten Szene in den Bann gezogen, gerieten ins Grübeln und haben den Rest des Stückes gar nicht mehr mitbekommen (was auf keinen Fall als Unaufmerksamkeit gedeutet werden muss!).

Überhaupt: je jünger die Kinder sind, desto problematischer ist es, in der Nachbereitung eines Theaterbesuchs darauf zu bestehen, dass sie die Geschichte von A bis Z nacherzählen. Wenn, dann geht das eher als gemeinsame Unternehmung, bei der jeder seine Puzzlesteine hinzufügt, die dann schließlich (vielleicht) ein Ganzes ergeben.

Dann treten oft Einzelheiten in den Vordergrund, die wir mit unserem Erwachsenenblick so vielleicht gar nicht wahrgenommen hätten.

Eine kleine und unvollständige Themensammlung zu **Die Kuh Rosmarie** finden Sie auf der folgenden Seite.

Was steckt alles in diesem Stück?

etwas nicht tun
dürfen,
was mir ganz viel
Spaß macht

sich aufblasen
das Sagen haben
bestimmen
wollen

Angeber
Besserwisser

eine Geschichte
erfinden
fabulieren
spielen

motzen
schimpfen
nörgeln
sich aufregen

jemandem den
Spaß an
etwas verderben

Reisen
über den „Tellerrand
gucken“
neue Eindrücke
sammeln
den Blick auf die
Welt verändern

sich einigen
müssen
sich auf etwas
einlassen

Verbote
Zurechtweisungen
Bevormundung

Akzeptanz
Toleranz
andere sein lassen,
wie sie sind

ein Problem
ganz weit weg schieben-
in der Hoffnung,
es würde sich in Luft
auflösen

fremd sein
etwas Vertrautes
vermissen

sich blöd
fühlen

sich in andere
hineinversetzen
Verständnis zeigen
sich interessieren

kommunizieren
angemotzt werden
sich (nicht)
wehren

Inhalt

Worum geht es in der Geschichte von der Kuh Rosmarie?

Zuerst einmal bekommen wir eine ländliche Idylle geboten: ein Dorf, Felder, Wiesen, zwei Bauernhöfe. Und da hört die Idylle auch schon auf, denn auf einen dieser Höfe lebt die Kuh Rosmarie. Und die macht einen höchst unzufriedenen Eindruck.

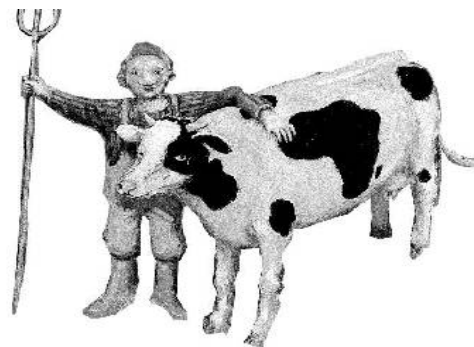
Sie motzt und zetert, sie belehrt und weist zurecht. Der Hund frisst und das Huhn gackert zu geräuschvoll, das Schwein soll sich nicht im Dreck wälzen. Der ganze Bauernhof lässt Rosmaries Schimpftiraden recht klaglos über sich ergehen, der Bauer versucht das Ganze zu erklären und zu entschuldigen, bis auch er ins Visier der Kuh gerät. Die Rosmarie hat ihn beim Zähneputzen beobachtet. Das macht er völlig falsch: zu kurz, zu schlampig, zu wenig Zahnpasta.

Da platzt dem Bauern der Kragen; er schickt die Kuh kurzerhand weg, so weit weg wie möglich. Das erstbeste Flugzeug fliegt nach Afrika.

Auf dem Hof kehrt endlich Frieden ein, alle suhlen sich, schmatzen oder gackern nach Herzenslust. Aber in Afrika treibt die meckernde Kuh weiter ihr Unwesen. Löwe, Elefant und Krokodil halten es nicht mehr aus und suchen einer nach dem anderen beim Bauern Zuflucht. Der Löwe berichtet entsetzt von Rosmaries Bestreben, seine Mähne mit Kamm und Schleifchen zu bändigen, das schluchzende Krokodil beschwert sich, dass es nach Ansicht der Kuh nur noch mit Schwimmflügelchen ins Wasser sollte. Der Bauer nimmt die verzweifelten Tiere bei sich auf, aber so richtig wohl fühlen die sich nicht, sie haben Heimweh. Als sich auch noch der Elefant zu ihnen gesellt, der in Afrika laut Rosmarie jegliches Trampeln und Trompeten unterlassen sollte, wird es einfach zu eng auf dem kleinen Hof; die Lösung liegt auf der Hand: Die Kuh muss wieder nach Hause geholt werden, damit die afrikanischen Tiere in ihre Heimat zurückkehren können, um dort unbehelligt und ihren Bedürfnissen entsprechend zu leben.

Also treten sie erneut die Reise nach Afrika an: der Bauer tauscht dort Löwe, Krokodil und Elefant gegen seine Rosmarie ein. Und dann erleben Schwein, Hund, Huhn und Bauer etwas ganz Unerwartetes: Rosmarie kann auch staunen! In blühenden Farben erzählt sie von Afrika und alle hören ihr zu.

Etwas hat sich verändert: Aber was? Und wie?



Form

Wie wird uns diese Geschichte erzählt?

Die Kuh Rosmarie ist ein Erzähltheaterstück. Wer mit dem Repertoire der Pfütze ein wenig vertraut ist, kennt diese Darstellungsform z.B. von **Petterson, Findus und der Hahn**, **In einem tiefen dunklen Wald**, **Freddy** oder **Noahs Arche und das letzte Omron**.

Das Besondere an dieser Bühnenform ist das Hin- und Herspringen zwischen Erzählen und Spielen, außerdem die Flexibilität in den darstellerischen Mitteln. Ausgangspunkt ist die Erzählsituation: Wir erzählen euch eine Geschichte.

Anders als im Illusionstheater, das so tut, als wäre das Publikum gar nicht da, werden die Zuschauerinnen direkt angesprochen und manchmal auch einbezogen. Sie können verfolgen, wie eine Spielerin vom Erzählen zum Darstellen wechselt, wie sie oft nur durch eine winzige Geste, Körperhaltung, Stimmlage oder ein Requisit in eine Rolle schlüpft, gleich darauf in die nächste, um dann wieder zur Erzählerin zu werden.

Mitunter setzt eine Inszenierung auf die direkte Unterstützung durch das Publikum, z.B. wenn in **Noahs Arche und das letzte Omron** der gesamte Zuschauerraum bebt vom Klatschen und Trampeln der Kinder, die mit vereinten Kräften die Geräuschkulisse für den alles vernichtenden Regenguss erzeugen.

Bei **Freddy** gibt es nur einen einzigen Schauspieler, der alle Menschen und Tiere verkörpert, die im Stück vorkommen, und zugleich als Hamster Freddy die Geschichte erzählt. Als Bühnenbild dienen ein schlichter Schreibtisch mit Bildschirm, Tastatur, Lampe und zwei Rollcontainern – Freddys Zuhause im Büro seines Besitzers. Aus diesen „Zutaten“ entsteht je nach Bedarf die Kulisse für einen kompletten Krimi. Der Hamster erzählt von seiner nervenaufreibenden Flucht durch das Kanalisationssystem und der Schauspieler schiebt währenddessen die beiden Rollcontainer so auf der Bühne herum, dass sich immer neue Wege ergeben. Lücken, durch die er hindurch kriecht, Ecken, um die er schlüpft, Zufluchtsorte, an denen er ausruhen kann. Im Kopf der Zuschauerinnen läuft auf diese Weise der Film zum Erzählten ab, der durch diese Andeutungen Nahrung bekommt.

All das hat eine große Nähe zum kindlichen Spiel. Auch hier wird aus dem, was zur Verfügung steht, eine ganze Welt erschaffen („das wär wohl unser Haus und du wärst der Vater“). Allerdings ist diese Vorstellung vom kindlichen Spiel eine recht nostalgische. In den meisten Kinderzimmern waltet weit weniger Erfindergeist. Je perfekter das Spielzeug von Playmobil, Lego & Co wird, desto mehr verlieren Kinder die Fähigkeit, Alltagsgegenstände neu zu definieren und sie dadurch zum Spielzeug zu machen.

Dass die Form des Erzähltheaters in den vergangenen zwei Jahrzehnten einen festen Platz als Darstellungsform im Kindertheater eingenommen hat, kann auch als Appell an die Einfachheit verstanden werden. Theater setzt einen sichtbaren Gegenpol zu allem Fertigen, allem durch und durch Designten, zum Fernsehen, wo alles perfekt gestaltet ist, ein Feuerwerk an Effekten, für Kinder kaum nachvollziehbar.

Der Reiz des Unvollkommenen und Provisorischen im Erzähltheater liegt also auch in der Durchschaubarkeit: man kann sehen, wie es gemacht ist, hat Anteil an einem kreativen Prozess und nicht allein am ästhetischen Produkt.

In unserer Inszenierung von **Die Kuh Rosmarie** hat das Erzählen sozusagen einen doppelten Boden. Außer der Geschichte können wir auch den Kampf um die Macht verfolgen, zu bestimmen wo es langgehen soll.

Die Spielerin der Kuh ergeht sich dermaßen in ihrem Geschimpfe, dass ihr ohnehin gegängelter Kollege es persönlich nimmt und den Verlauf der Geschichte irgendwann selbst in die Hand nimmt. Die Kuh wird nach Afrika verfrachtet - gegen den Widerstand der Spielerin, die nun keine Figur mehr zu spielen hat und zusehen muss, wie es ohne sie weitergeht – und zwar völlig problemlos und genüsslich. In ihrer Not bastelt sie eine neue Figur, die es ihr erlaubt, wieder ins Spiel einzusteigen. Sie hat einen Plan, wie sie die Handlung so vorantreiben kann, dass die Kuh wiederkommen muss. Das scheint zunächst ganz gut zu klappen, aber letztendlich erpresst sie ihren Mitspieler, die Kuhfigur wieder herauszurücken. Der lässt gezwungenermaßen die Kuh wieder erscheinen, nutzt aber die Gelegenheit, selber einmal motzend in diese Rolle zu schlüpfen und auf diese Weise seiner Kollegin erstens die Meinung zu sagen (durch die Kuh) und ihr außerdem einen Spiegel vorzuhalten: so ist es, wenn man von der Kuh niedergebügelt wird.

Das ist der Wendepunkt, an dem sie zusammen in ein neues Spiel einsteigen: gemeinsam lassen sie vor unseren Augen Afrika entstehen, während die Kuh ihre Reiseeindrücke zum Besten gibt.

Mehr zum Thema „Spielen“ ab S. 14.



Rund um die Kuh

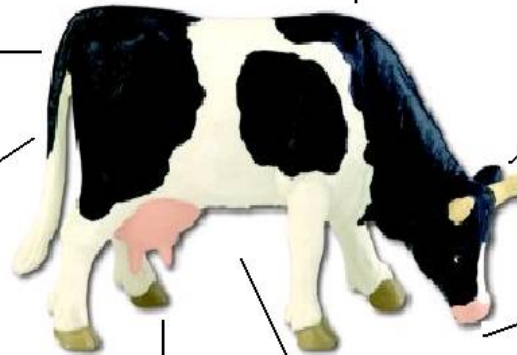
Das Fell von Kühen kann unterschiedliche Muster und Farben haben. Welche hast du schon einmal gesehen?

Weißt du über Kühe noch mehr als hier steht?

Eine Kuh wird im Durchschnitt 20 Jahre alt. Wenn sie ausgewachsen ist, wiegt sie zwischen 500 und 700 Kg. Das ist ungefähr so viel wie ein kleines Auto.

Die Kuhfladen werden in vielen armen Ländern getrocknet, um als Baustoff für Hütten oder Brennmaterial zu dienen.

Einmal im Jahr bringt die Kuh ein Kalb zur Welt. Ähnlich wie beim Menschen dauert die Schwangerschaft der Kuh neun Monate.



In Indien wird die Kuh als heilig angesehen und verehrt. Deshalb ist es dort verboten eine Kuh zu töten oder zu essen.

Die Kuh frisst ungefähr 50 Kilogramm Heu und Gras am Tag. Das ist fast so viel wie zwei Erstklässler wiegen. Das Essen wird aber zunächst nur geschluckt. Erst in einer Ruhepause wird es hochgewürgt und gründlich gekaut. Das nennt man "Wiederkäuen".

Sie wird morgens und abends gemolken und gibt bis zu 30 Liter Milch am Tag.

Danach durchläuft die Nahrung vier Mägen. Kühe brauchen so viele Mägen, weil ihre einzige Nahrung, das Gras, sehr schwer verdaulich ist.

Kühe beschreiben

„der ist glücklich
glaube ich
jawohl
wieder richtig glücklich
ist er“

Das sagt der Hund über den Bauern, als der aus Afrika zurückkommt und sie endlich die motzende Kuh los sind.

Woran merkt man eigentlich, dass jemand glücklich ist?

Wie kriegen wir mit, wie es anderen geht?

Hier siehst du drei verschiedene Bilder von Kühen. Guck sie dir an, suche dir eins davon aus und versuche zu beschreiben, wie es dieser Kuh wohl geht. Woran glaubst du das erkennen zu können?

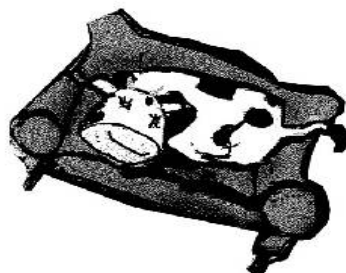
Bild 1



Bild 2



Bild 3



Fragen zum Glücklichein

Wie geht es der **Rosmarie** wohl...

- zuhause am Bauernhof?
- auf dem Weg zum Flughafen?
- in Afrika?
- als sie wieder heimkommt?
- als sie von Afrika erzählt?

Der Bauer versucht Gründe für Rosmaries **Genörgel** zu finden:

- sie ist wohlmöglich mit dem falschen Bein aufgestanden
- ihr könnte im Stroh eine Laus über die Leber gelaufen sein
- sie hat vielleicht zu viel Sauerampfer gefressen

Wie würdest du Rosmaries Gemotze erklären?

Was fällt dir ein?

Warum zetert diese Kuh bloß so?

Was braucht ...

- das Schwein
- das Huhn
- der Hund
- der Bauer

... zum **Glücklichsein**?

Hast du auch ein **Tier**?

Was braucht dein Tier, um sich wohlfühlen?

Was darf ihm auf keinen Fall fehlen?

Und **du**?

Gibt es etwas, das man dir auf keinen Fall verbieten darf, weil du sonst sehr unglücklich werden würdest?

Was würde dir dann fehlen?

Was würdest du dann tun?

Vom Spielen

Wie geht eigentlich Spielen?

Ganz kleine Kinder wissen wie das geht. Sie brauchen nicht viel dafür. Du gibst ihnen einen Kochlöffel in die Hand und sie beschäftigen sich eine ganze Weile lang nur damit. Sie erforschen, wie er schmeckt, wie er sich anfühlt, wie schwer er ist, wie man ihn von einer Hand in die andere wandern lassen kann, wie er klingt (auf dem Boden, auf dem eigenen Bauch, an einer Schranktür...).

Etwas größere Kinder spielen nach, was sie von der Welt mitbekommen, Spielen bedeutet die Welt zu begreifen. Sie halten sich z.B. einen Hausschuh ans Ohr und telefonieren damit – genau so wie sie es bei den Erwachsenen beobachten. Sie tun so als wäre der Hausschuh ein Telefon. Das gleiche sehen wir in dem Stück **Die Kuh Rosmarie**. Hier wird eine Portion Pudding zum Misthaufen – einfach nur dadurch, dass man das behauptet.

Dieses Behaupten hört sich bei etwas älteren Kindern (die dann irgendwann anfangen, *miteinander* zu spielen), so an: „du wärst wohl die Mutter und das hier wär unser Auto“.

Sobald zwei oder mehr Menschen miteinander spielen, müssen wir es schaffen uns zu einigen. Wer bestimmt, was passiert? Was ist, wenn beide die Mutter sein wollen, und dieser Stuhl für dich das Auto ist, für mich aber das Wohnzimmersofa? Wie kann ich mich wehren, wenn du mir die ganze Zeit vorschreiben willst, was ich zu tun habe? Auch das können wir in **Die Kuh Rosmarie** erleben. Da wollen zwei eine Geschichte erzählen, sie haben Figuren dafür mitgebracht und einen passenden Hintergrund. Wir können als Zuschauer also erst einmal davon ausgehen, dass sie sich abgesprochen haben und sich einig sind, worum es gehen soll.

Im Verlauf des Stücks werden wir Zeugen, wie sich die beiden Spieler gegenseitig eins auswaschen, Seitenhiebe verteilen und Machtkämpfe ausfechten, während sie vorgeben, einfach nur eine Geschichte mit ein paar Tieren zu erzählen - die sich zugegebenermaßen immer mehr zuspitzt, je angespannter die Situation zwischen den beiden Spielern wird.

Uns ist während der Proben zu **Die Kuh Rosmarie** eingefallen, wie wir früher mit unseren Geschwistern gespielt haben:

Spielen mit der Puppenstube

Als ich ein Kind war, hatten meine Schwester und ich eine Puppenstube. Damit haben wir jahrelang gespielt. Es gab hölzerne Möbel und hölzerne Puppen, Vater und Mutter und zwei Kinder. Jedes Jahr an Weihnachten kam etwas Neues dazu. Unsere Puppenstuben-Kinder bekamen eine Rutsche, eine Wippe und einen Sandkasten. Und eines Tages auch mehr Geschwister: noch ein Mädchen und ein Baby.

Unsere eigene Familie bestand nur aus unserer Mutter und uns beiden. So viele Geschwister hatten wir nicht, auch keinen Vater. Wie es in so einer großen Familie zugeht, konnten wir uns nicht so gut vorstellen.

Meine Schwester erfand also ein neues Puppenhaus-Spiel. Unser neues Spiel ging so: Wir teilten unsere sechs Figuren untereinander auf. Immer abwechselnd durften wir uns eine aussuchen. So wurden zwei kleine Familien daraus, die zwei kleine Wohnungen brauchten. Die Zimmer des Puppenhauses wurden unter uns aufgeteilt (mit dem Bad musste man ein bißchen improvisieren, wir haben irgendwann ein Lego-Klo für die zweite Wohnung gebaut). Die Möbel wählten wir wie die Puppen immer abwechselnd.

Meine Schwester, die älter ist als ich, war viel geschickter, sich eine sinnvolle Einrichtung zusammen zu sammeln. Es endete meistens so, dass sie den Kühlschrank und den Herd besaß, ich aber die Rutsche und einen großen Stapel Bücher (die waren auch aus Holz). Ich habe mir dann halt zwei kleine Bauklötze in meine Küche gestellt. Die taugten wunderbar, um Puppenstuben-Nahrung zu kühlen oder zu kochen. Meine Schwester fand das aber hässlich.

Als ich begriff, wie wichtig es meiner Schwester war, die komplette Couchgarnitur zu besitzen, fing ich an, sie absichtlich zu ärgern. Sobald sie den ersten Sessel aussuchte, nahm ich den Couchtisch. Mir machte es nichts aus, wenn meine Puppen beim Essen auf normalen Stühlen saßen, der Tisch ihnen aber nur bis zu den Knien reichte.

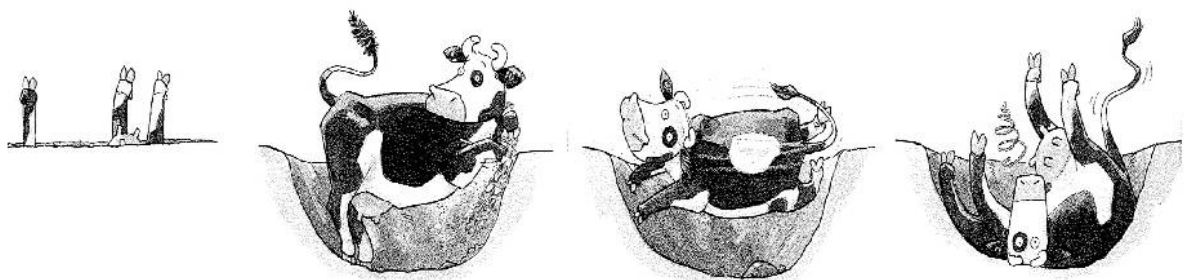
Mir dauerte das alles ohnehin viel zu lange, bis es losgehen konnte. Während meine Schwester noch Deckchen und Blumenvasen in ihrer Wohnung verteilte und mit winzigen Tesa-Streifen Bilder aufhängte, fing ich schon mal an zu spielen. Mein Puppenstuben-Vater klingelte bei ihrer Puppenstuben-Mutter, bot Hilfe beim Bohren an oder lieh sich eine Zwiebel. Ich hatte es eilig, dass sich die beiden alleinerziehenden Eltern, kennenlernten. Sie sollten früher oder später eine echte Familie gründen mit Mutter, Vater und vier Kindern. Dann würde alles so sein wie es sich gehörte – und dann brauchte man ohnehin nur einen Herd und einen Kühlschrank und meine klobigen Küchengeräte würden zurück in die Klötzekiste wandern. Der Vater besuchte die Nachbarfamilie also immer öfter und ich sorgte dafür, dass die Kinder sich anfreundeten oder in die gleiche Klasse gingen.

Ich kann mich nicht erinnern, dass wir jemals dazu kamen, gemeinsam zu spielen, denn wenn beschlossen war, dass Mutter und Vater samt der vier Kinder zusammenziehen sollen, begann meine Schwester ja sofort von Neuem mit der Wohnungseinrichtung. Und wenn das Sofa samt Couchtisch und zwei Sesseln endlich am richtigen Platz stand, gab es meistens im echten Leben Abendbrot.

Praxis: Erzählen / Improvisieren / Spielen

Die folgenden Übungen und Spiele sollen eine Anregung sein, sich intensiver und auf eine spielerische Art und Weise dem Stück zu nähern oder es nachzubereiten.

Die Kästchen jeweils unter den Spielen sollen einen groben Überblick geben. Sie informieren knapp über Dauer, Material und räumliche Anforderungen. Dabei stellt die Einschätzung der jeweiligen Altersangabe nur eine Empfehlung dar. Sie selbst als Spielleiterin können entscheiden, welche Spiele Sie für Ihre Kinder angemessen halten und welche nicht; schließlich kennen Sie Ihre Klasse oder Gruppe am besten.



Erzählen

Im Grunde genommen erzählen wir den ganzen Tag - z.B. vom Kindergarten, vom Mittagessen oder von dem Film, den wir gestern im Kino gesehen haben. Man könnte annehmen, Erzählen sei eine feine Nebensache und kinderleicht. Doch wenn wir auf einer Bühne vor mehreren Menschen sprechen müssen, dann verlässt uns plötzlich diese Leichtigkeit des Erzählens. Freies Sprechen ohne ins Stottern zu geraten, ohne große Vorbereitungen, ohne Angst vor gelangweilten Zuhörerinnen will geübt sein.

Diese Spiele sollen zum "Erzählen" ermuntern, die Kinder können ihre eigenen Geschichten erfinden und sogar selbst bestimmen wie sie enden werden. Dabei sind der Phantasie keine Grenzen gesetzt.

Das Ergänzungsspiel (Warm Up)

Alle Kinder bilden einen Kreis. Die Spielleiterin gibt ein Thema vor, z. B. "Bauernhof", dann stellt sich die erste, die einen Einfall hat, in die Mitte, macht eine Geste, verharrt in dieser und nennt dazu einen Begriff, z. B. "ich bin ein Bauer". Zu diesem Bauern gesellt sich nun das nächste Kind mit einem Einfall zu dem Begriff der Vorgängerin, macht eine passende Geste, verharrt und ergänzt, etwa: "das ist der Bauer und ich bin seine Mistgabel".

Nachdem sich ein drittes Kind zu den beiden mit Geste und Begriff gestellt hat (z. B. "das ist der Bauer, das ist seine Mistgabel und ich bin der Misthaufen"), darf nun das erste Kind entscheiden, welchen "Begriff" es mitnehmen will. Nehmen wir an, der "Bauer" nimmt den "Misthaufen" mit, dann stellen sich diese zwei Kinder zurück in den Kreis und nun beginnt die "Mistgabel" von vorne. Das Kind bleibt in der Geste und wiederholt "ich bin eine Mistgabel", ein neues Kind kommt dazu und überlegt sich etwas, dass zu einer Mistgabel passen könnte, nimmt eine Geste ein und ergänzt: "das ist die Mistgabel und ich bin der Schuppen, wo die Mistgabel steht".

Vom Oberthema "Bauernhof" darf nicht abgewichen werden, z. B. kann niemand zu einer Mistgabel einen Hubschrauber basteln. Die Kinder sollen versuchen, sich möglichst auf einen Ort zu konzentrieren.

Alter+Zeit	Ziel:	Material/Raum:
ab Kindergarten ca. 15-20 min (je nach Gruppengröße)	Gestik + Improvisation Teamgeist Aufwärmübung	Klassen-/ Gruppenraum Tische und Stühle zur Seite, damit eine freie Spielfläche entstehen kann.



Die Kreisgeschichte

Alle Kinder sitzen oder stehen in einem Kreis. Die Gruppe bestimmt einen Titel für ihre Geschichte, die sie nun zusammen erfinden wird. Die Spielleiterin beginnt mit der Geschichte, indem Sie das erste Wort vorgibt. Das nächste Kind setzt den Satz fort. Zum Beispiel:

SPL: „Das“
Kind 1: „Haus“
Kind 2: „ist“
Kind 3: „grün“

Auf Satzzeichen muss nicht geachtet werden.

Zeit + Alter:	Ziel:	Material / Raum:
ab Grundschule ca. 10 Minuten	Warm up (Erzählen) Improvisation Teamgeist, Sprachübung	Klassen-/ Gruppenraum Tische und Stühle zur Seite, damit eine freie Spielfläche entstehen kann.

Die Dirigentin

Fünf Kinder stellen sich nebeneinander in einer Reihe auf. Vor ihnen steht eine Dirigentin. Die Aufgabe besteht darin, zusammen eine Geschichte zu erzählen. Allerdings gibt die Dirigentin vor, WER die Geschichte voran treiben soll, indem sie auf eine aus der Reihe zeigt. Die Dirigentin bestimmt durch Fingerzeig die jeweiligen Erzählerinnen und auch die Dauer, wie lange jede erzählen soll. Dabei sollte darauf geachtet werden, dass es immer noch eine zusammenhängende Geschichte bleibt., Durch schnelle Wechsel, kann die Dirigentin das Tempo steigern. Die Spielleiterin legt fest, wann die Geschichte zu einem Ende kommen soll.

Zeit + Alter:	Ziel:	Material / Raum:
ab Grundschule ca. 10 Minuten pro Kleingruppe	Warm up (Erzählen) Improvisation Teamgeist	Klassen-/ Gruppenraum Tische und Stühle zur Seite, damit eine freie Spielfläche entstehen kann.

Erzählen mit Gegenständen



Unsere Schauspieler erzählen die Geschichte von der **Kuh Rosmarie** nicht ohne Hilfsmittel. In einen kleinen Sandkasten stecken sie Figuren: Die Dinge oder Personen, von denen gerade die Rede ist.

Die folgenden Spiele sollen Anregungen geben, mit Gegenständen eine spannende Geschichte zu erzählen.

Geschichte und Gegenstand I

Im Raum sind auf dem Boden Gegenstände verteilt (einer pro Kind). Jedes Kind geht nun auf einen Gegenstand zu und betrachtet diesen erst einmal für sich.

Wichtig: Es soll möglichst Ruhe und Konzentration herrschen, alle sollen sich zunächst allein und intensiv mit ihrem Gegenstand auseinandersetzen können.

Anschließend denkt sich jedes Kind eine kleine Geschichte zu dem Gegenstand aus.

Folgende Fragen können hilfreich sein: Woher kommt der Gegenstand? Ist er alt? Wem hat er wohl gehört? Dabei können die Kinder ihre Phantasie nutzen und lauter Geschichten erfinden rund um diesen Gegenstand. Die Kinder, die wollen, können ihre Geschichte dann der ganzen Gruppe erzählen.

Zeit + Alter:	Ziel:	Material / Raum:
Grundschule ab 2 Kl. ca. 30 – 40 min.	Objektspiel Improvisation	Klassen-/ Gruppenraum Tische und Stühle zur Seite räumen, damit eine freie Spielfläche entstehen kann.

Geschichte und Gegenstand II

Drei Kinder finden sich jeweils mit ihren Gegenständen zu einer Kleingruppe zusammen.

Jetzt sollen sie zu dritt auf einer Minibühne (Tisch) eine Geschichte erzählen. Diese Geschichte darf so skurril sein wie sie will. Wichtig ist nur, dass alle Gegenstände verwendet (einmalig oder mehrmals) und in einen Zusammenhang gebracht werden. Die Kinder sollen sich in den Kleingruppen absprechen, bevor sie ihre Geschichte den anderen vorstellen.

Ein Beispiel (Gegenstände: Löffel, Taschentuch, Brille):

Das Kind mit der Brille beginnt: Letztes Jahr im Urlaub habe ich meine Sonnenbrille verloren. Irgendwo am Strand oder im Restaurant (legt die Sonnenbrille auf den Tisch). Kind 2: Ich habe alles durchsucht, doch nichts gefunden. Ich nahm sogar einen Löffel, um im Sand zu graben (legt den Löffel auf den Tisch). Drittes Kind: Und als ich alles durchwühlte, kam ich so ins Schwitzen, dass ich mir mit diesem Taschentuch die Stirn abwischen musste (legt Taschentuch auf den Tisch). Erstes Kind: Und wenn die Brille nicht von irgend jemand gefunden wurde, dann liegt sie noch heute in Italien rum. Ende!

Zeit + Alter:	Ziel:	Material / Raum:
Grundschule ab der 2.Kl. ca. 20 – 30 min. (Vorbereitung + Präsentation)	Objektspiel Improvisation Teamgeist Präsenzübung	Einen Tisch als Minibühne organisieren. Platz für Kleingruppenarbeit

Kommunikation – miteinander reden



Kommunikation – das ist ein kompliziertes Wort. **Wie** jemand mit mir redet und **wie** ich mit jemandem rede, hat immer eine Wirkung, auf mich und auf meine Gesprächspartnerinnen.

Auch die Kuh Rosmarie kommuniziert auf ihre sehr eigene Art und Weise. In den folgenden Spielen soll den Kinder der Begriff Kommunikation / Sprache näher gebracht werden.

Ja – Nein

Alle Kinder stehen in einer Reihe nebeneinander. Ein Kind stellt sich vor die Gruppe. Das Kind nimmt eine Haltung ein und sagt: „Nein“. Alle anderen Kinder nehmen ebenfalls diese Haltung ein und sagen „Ja“. Im gleichen Tonfall, der gleichen Dynamik und Gestik. Das Kind, das vor der Gruppe steht, probiert verschiedene Haltungen und verschiedene „Neins“ aus, die Gruppe spiegelt alles mit einem „Ja“.

Wichtig: Nach dem Spiel bitte Rückmeldungen von den Kindern holen:

Wie fühlt es sich an, vor so einer großen Gruppe zu stehen?

Was passiert in mir, wenn so viele Menschen was ganz anderes sagen, als das, was ich vorgegeben habe?

Ist es lustig oder eher beängstigend?

Zeit + Alter:	Ziel:	Material / Raum:
ab Kindergarten ca. 5 -10 min.	Ausdrucks- und Präsenzübung Verbale bzw. nonverbale Kommunikation	Klassen-/ Gruppenraum Tische und Stühle zur Seite räumen, damit eine freie Spielfläche entstehen kann.

Zusammen ein Bild malen

Wir brauchen: Einen Zettel, zwei Stifte und einen Begriff, den die Spielleiterin vorgibt. Dieser Begriff soll nun von zwei Kindern gleichzeitig gezeichnet werden, d.h. sie malen zusammen mit nur einem Stift. Es ist sinnvoll wenn sich die Kinder direkt gegenüber sitzen, so können sie besser zusammen einen Stift führen.

Ein Beispiel: "Malt zusammen einen Baum". Dabei darf nicht gesprochen werden!!! Die Kinder müssen nun ohne verbale Kommunikation versuchen, zusammen einen Baum zu malen, den man auch als solchen erkennen kann. Mal sehen wer besser nachgeben oder vorgeben kann...

Variante:

Zeichnen, ohne einen vorgegebenen Begriff, man muss sich dann nicht nur einigen, wie man malt, sondern auch was.

Zeit + Alter:	Ziel:	Material / Raum:
Grundschule ca. 5 - 10 min. (inkl. Rückmelderunde)	Teamgeist Nonverbale Kommunikation	Tische an denen sich die Kinder paarweise gegenüber sitzen können. Zettel und Stifte

Nonverbale Kommunikation

Auch ohne Worte kann man miteinander reden. Zum Beispiel können allein Gesten und die Mimik einer Person viel erzählen. Die Kinder sollen versuchen sich bloß über ihre Körperhaltung und ihren Gesichtsausdruck zu unterhalten. So können Begriffe oder Sätze wie "ich bin sauer" oder "ich freue mich" ganz ohne Sprache, also nonverbal vermittelt werden. Findet weitere Sätze, die man nur mit der Gestik und Mimik darstellen kann.

Zeit + Alter:	Ziel:	Material / Raum:
ab Kindergarten ca. 10 min.	Ausdrucksübung Improvisation Nonverbale Kommunikation	Klassen-/ Gruppenraum Tische und Stühle zur Seite räumen, damit eine freie Spielfläche entstehen kann.

Motzen - Mäkeln - Meckern

Unsere Kuh hat ganz schön viel zu meckern. Ob es das Huhn ist, das zu laut gackert oder das Schwein, welches zu dreckig über den Hof läuft. Nichts passt der Rosmarie. Wie es sich anfühlt zu meckern oder angemockert zu werden, das kennen wir alle. Mit den folgenden Spielen können die Kinder mal so richtig drauf los motzen ... oder sich anmotzen lassen.

Motzspiel

Die Kinder stehen sich paarweise gegenüber. Auf Kommando der Spielleitung dürfen sie sich beschimpfen. Aber nicht mit Schimpfwörtern, sondern mit Obstsorten!

Dabei können sie aufeinander zugehen und immer lauter werden (aber nicht berühren). Die Spielleiterin unterbricht dann den "Schimpfhöhepunkt", (am besten mit einer Pfeife oder irgend etwas, das laut ist) und die beiden Reihen bewegen sich zurück auf ihre Ausgangsposition. Die „Schimpfwörter“ können auch aus anderen Themenbereichen stammen: Superhelden, ein gerade durchgenommenes Sachgebiet, alles was in der Büchertasche ist usw.

Um wieder etwas Frieden in die Gruppe zu bringen, dürfen sich nun die Kinder, die sich eben noch beschimpft haben, eine Liebeserklärung machen, z.B. auf "Phantasieitalienisch". Auch hier gehen sie aufeinander zu.

Zeit + Alter:	Ziel:	Material / Raum:
Grundschule ab der 2. Kl. ca. 10 - 15 min.	Ausdrucksübung Improvisation Kommunikation	Klassen-/ Gruppenraum Tische und Stühle zur Seite räumen, damit eine freie Spielfläche entstehen kann.



Motz-Diskussion

Ein kurzes Zusammentragen von Motzgesten, Motzmimik und Motsätzen:

Wann motze ich - wann werde ich angemotzt?

Jedes einzelne Kind soll sich eine Minute lang überlegen, wann es motzt, wie es dabei aussieht, wie es dann guckt und was es dann für typische Sätze sagt. Anschließend kann auch die Rolle gewechselt werden. Wann oder von wem werden sie angemotzt. Wie gucken oder stehen die "Motzer" dann? Und was sagen diese?

Zeit + Alter:	Ziel:	Material / Raum:
ab der Grundschule ca. 10 -15 min.	Improvisation Ausdrucksübung Pantomime	Klassen-/ Gruppenraum Tische und Stühle zur Seite räumen, damit eine freie Spielfläche entstehen kann.

Besserwisserin!

Alle sitzen in einem Stuhlkreis. Die Spielleiterin gibt ein Wort vor, z.B. "Afrika". Ein Kind beginnt, stellt sich in die Mitte und fängt an alles über diesen Ort zu erzählen, was ihr in den Kopf kommt. Natürlich so wie eine Expertin und in einem rasanten Tempo. Wenn ein anderes Kind meint, es wüsste viel mehr über Afrika, dann geht es in die Mitte, tippt ihr auf die Schulter und sagt: "Ich weiß es besser". Das angetippte Kind setzt sich hin, die Besserwisserin beginnt zu erzählen, bis wieder jemand meint, er oder sie wüsste viiiieel mehr und das Kind in der Mitte antippt...

Zeit + Alter:	Ziel:	Material / Raum:
Grundschule ab der 2. Kl. ca. 15 min.	Improvisation Kommunikation Präsenzübung	Klassen-/ Gruppenraum Stuhlkreis

Am Frühstückstisch

Dieses Spiel wird ohne Requisiten gespielt. Alle Objekte und Gegenstände werden pantomimisch behauptet.

Spielsituation:

Es gibt vier Gäste und zwei Kellnerinnen. Es ist früh am Morgen und die vier Gäste wollen in ihrem Hotel frühstücken.

Es finden sich vier Kinder, die zusammen an einem Tisch sitzen. Die zwei Kellnerinnen kommen und bringen das Frühstück. Die Gäste am Tisch beginnen sofort an dem Frühstück herum zu mäkeln ... die Butter sei schlecht, die Brötchen ganz hart und der Käse stinke. Jeder Gast findet etwas, an dem er herum meckern kann. Sie beschweren sich ununterbrochen, den Kellnerinnen tut es leid und sie bleiben höflich, entschuldigen sich und räumen den Tisch ab.

Dann beginnt das ganze noch einmal von vorn. Die Kellnerinnen und Gäste sind die gleichen. Alles was sich ändert ist die Haltung der Gäste. Jetzt sind sie begeistert von der Butter, den schönen knackigen Brötchen und dem gut gereiften Käse.

Es geht darum, ein und der selben Sache aus verschiedenen Perspektiven und mit verschiedener Haltung zu begegnen. Bitte nach dem Spiel eine kurze Rückmeldung einholen, wie es den jeweiligen Spielerinnen ergangen ist.

Damit alle Kinder drankommen, kann man weitere Situationen erfinden:

Eine Maklerin führt Wohnungsinteressenten herum, die erst alles furchtbar finden, dann das gleiche bestaunen. Eine Stadtführung wäre denkbar, jemand führt sein neu umgeräumtes Zimmer, seine neue Garderobe, den selbst gestalteten Garten vor etc.

Zeit + Alter:	Ziel:	Material / Raum:
Grundschule ab der 2. Kl. ca. 20 – 30 min. (inkl. Rückmelderunde)	Improvisation Kommunikation	Im Klassen-/ Gruppenraum eine Bühnensituation schaffen

Noch mehr Motzereien

Was könnte man noch sinnlos, lustvoll oder aus welchem Antrieb auch immer in Grund und Boden schimpfen?

Oder wie wäre es mal mit schimpfen über Dinge, die man eigentlich ganz wunderbar findet? Schimpfen über die Nutzlosigkeit von Pausen, von Hitzefrei, von Schokolade? Über das weiche Fell meines Katers, über meine spendable Oma, übers Rodeln und über Freibäder?

Vielleicht sind ja dann auch umgekehrt Lobgesänge denkbar Auf Strafarbeiten und Schönschreiben, auf schwere Büchertaschen und Rotphasen von Ampeln, auf große Geschwister und aufs Spülmaschine-Ausräumen....

Kommunikation und Sprache

Schimpfen üben ... und gleichzeitig Grammatik begreifen – eine Schreibaufgabe

Die Sprache des Kinderstückautors Andri Beyeler, der das Bilderbuch **Die Kuh Rosalinde** dramatisiert, also das Stück **Die Kuh Rosmarie** daraus gemacht hat, ist eine ganz besonders Kraftvolle. Sie lädt gerade zu eigenen Sprachspielereien ein. Besonderes Merkmal seines Schreibens ist der Verzicht auf Satzzeichen. Das ist keine alberne Marotte sondern logische Konsequenz seines Schreibstils, in dem ein Satz sich aus dem anderen ergibt, ja, die Sätze ineinander übergehen. Nicht selten teilen sich zwei Hauptsätze einen Nebensatz, wie aus diesem Beispiel hervorgeht: der (unterstrichene) Nebensatz wird von zwei Hauptsätzen eingerahmt. Zu beiden könnte er gehören:

ganz schwarz
wird es mir
vor Augen
vor lauter Schmutz
wenn ich dich
so angucke
wünschte ich mir
überhaupt
dass es schon Nacht wäre

Punkte oder Kommata zu setzen würde diesen Fluss von einem Satz in den anderen stoppen, das völlige Fehlen von Interpunktion ist also logische Konsequenz, es gehört zur Sprache dieses Stückes, das zu einem erheblichen Teil aus monologartigen Schimpftiraden besteht. Rosmarie schimpft und mosert ohne Atemholen „ohne Punkt und Komma“.

Als Methode wird dieses Schreiben ohne Satzzeichen im Kreativen Schreiben angewendet. Es fördert den Schreibfluss, kann einen möglicherweise in den Zustand des „Automatischen Schreibens“ versetzen: der Stift fliegt übers Papier - oder die Finger über die Tastatur.

Ausprobieren lohnt sich! Wir haben es gemacht, und es ist verblüffend, wie die Worte ganz von allein kommen. Man kann sich dem Sog kaum entziehen.

So könnte eine Schreibaufgabe aussehen:

Wen würdest du gern beschimpfen?

Die Rosmarie will den Tieren ihre ureigenen Gewohnheiten verbieten. Was könnte man sich noch für absurde Schimpf-Themen ausdenken?



Das Krokodil bekommt Schwimmflügel verpasst und der Goldfisch eine Badehose.
 Die Katze muss täglich duschen und der Maulwurf soll das ewige Buddeln sein lassen.
 Die Eule soll nachts schlafen, damit sie am Tag wach ist wie alle anderen auch.
 Und wie wäre es mit einem Klettergurt für des Äffchen?
 Das haben wir mal probiert:

So sieht das im Original aus:

komm sofort
 aber
 sofort raus
 hier
 aus diesem Schlamm
 kommst du
 sofort raus
 jetzt
 du machst dich ja
 ganz schmutzig
 machst du dich
 nein
 du bist es schon
 du bist schon
 am Morgen
 um sechs
 so schmutzig
 als ob es abends
 um neun wäre
 ja
 von deiner Schnauze
 bis zu deinem Schwanz
 ich sehe
 nur Schmutz
 und nichts
 als Schmutz
 sehe ich
 ganz schwarz
 wird es mir
 vor Augen
 vor lauter Schmutz
 wenn ich dich
 so angucke
 wünschte ich mir
 überhaupt
 dass es schon Nacht wäre
 weißt du
 dass es schon
 dunkel wäre
 wünschte ich mir
 damit ich dich
 nicht mehr sehen müsste
 dich
 und deinen Schmutz
 aber dir

*Und zu dieser Schimpftirade haben wir uns
 inspirieren lassen:*

komm sofort
 aber
 sofort runter
 hier
 von diesem Baum
 von diesem
 ganz und gar
 gefährlichen
 lebensgefährlichen Baum
 kommst du
 sofort runter
 jetzt
 du machst dich ja
 schuldig
 machst du dich
 wenn ich
 hier unten steh
 und einen
 aber einen solchen
 Herzinfarkt
 bekommen muss
 wenn ich dir
 da zugucke
 bei diesen
 leichtsinnigen
 halsbrecherischen
 ganz und gar
 lebensgefährlichen
 Kunststücken
 lebensgefährlich
 nicht nur für dich
 auch für mich
 die ich zugucke
 und
 der Magen dreht sich
 um und um
 alle vier Mägen
 wenn ich
 sehen muss
 wie du
 hier turnst
 und hangelst
 rumspringst
 und dich schwingst

hä
 dir macht das
 ja gar nichts aus
 so bis zum Hals
 im Schmutz
 nein
 dir macht das
 sogar Spaß
 so plantschen
 und plätschern
 im Schlamm
 rumlatschen
 manschen
 und panschen
 und dich wälzen
 igitt
 du führst dich auf
 wie ein Schwein
 aber haargenau
 wie ein Schwein
 doch ich weiß
 du bist
 auch eines
 klar
 aber ein Grund
 sich so aufzuführen
 wie du dich aufführst
 ist das nicht
 oder
 es gibt Schweine
 und Schweine
 weißt du
 und du
 solange du dich
 so aufführst
 wie du dich jetzt aufführst
 bist du eindeutig
 so ein Schwein
 du Schwein
 du

ohne Netz
 und Seil
 und Sicherheit
 ganz und gar rücksichtslos
 ist das
 so gar keine
 Rücksicht
 zu nehmen
 auf die Nerven der Mitmenschen
 egoistisch bist du
 wirklich egoistisch
 solange du dich
 so aufführst
 wie du dich jetzt aufführst
 so unvernünftig
 da muss man sich doch
 anseilen
 absichern muss man sich
 Vorsichtsmaßnahmen
 Gefahrenminimierung
 schon mal gehört

Wie könnten Schimpfereien anfangen, die ganz nah an der Erlebniswelt der Kinder dran sind?

mach sofort
 aber sofort...

räum sofort,
 aber sofort...

lass das sofort
 aber sofort...

gib mir sofort
 aber sofort ...

und so weiter und so fort...



Tiere - hier und in Afrika

Auf der Bühne tummelt sich ganz schön viel Getier. Neben unserer Rosmarie gibt es noch den Hund, das Schwein, das Huhn und sogar einen Elefanten, ein Krokodil und einen Löwen. Ob die sich alle so richtig wohl fühlen auf dem Bauernhof?

Mit den folgenden Spielanregungen wollen wir versuchen, den Tieren ein bißchen auf die „Pelle zu rücken“.

Eine Kuh macht Muh

Jedes Kind überlegt sich ein Tier. Im Anschluss überlegt sich jede, wie ihr ausgewähltes Tier wohl sprechen würde, wenn es sprechen könnte. So z.B. würde eine Kuh sehr langsam und gemächlich sprechen, ähnlich wie ein langgezogenes "Muuuh". Das würde sich dann so anhören "Guuuuten Taaag". Ein Spatz hingegen würde schnell und aufgeregt "Guten Tag" sagen. Wie würden sich wohl ein Löwe und ein Schwein begrüßen?

Vielleicht erinnern sich einige Kinder auch, wie die Tiere im Stück allein an ihren Stimmen zu erkennen waren. Das stotternde Schwein, das hölzelnde Krokodil und der hechelnde Hund...

Zeit + Alter:	Ziel:	Material / Raum:
ab der Grundschule ca. 10 - 15 min.	Improvisation Kommunikation Ausdrucksübung	Klassen-/ Gruppenraum Tische und Stühle zur Seite räumen, damit eine freie Spielfläche entstehen kann.



Tierschattenfiguren - selbst gemacht



Die Kuh

In dem Stück **Die Kuh Rosmarie** werden die Kinder u.a. mit einer Projektionsfläche und sogar etwas Schattentheater konfrontiert. Hier geben wir Ihnen Anregungen, wie Sie selbst einmal mit Ihren Kindern ein kleines Schattentheater auf die Beine stellen können.

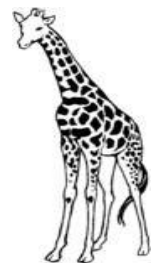
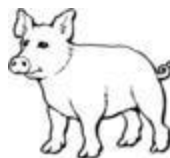


Zeit + Alter:	Ziel:	Material / Raum:
Kindergartenkinder ca. 20 - 30 min. (inkl. Vorbereitung)	Einblick in die Technik des Schattentheaters	Klassen-/ Gruppenraum freie Spielfläche weiße Wand oder Leinentuch Lichtquelle Verdunkelungsmöglichkeit

Wo kommst du her?

Zeige den Tieren mit einem bunten Stift den Weg nach Hause!

Afrika



Deutschland

Literaturliste/Quellennachweis

Es gibt viele Bilderbücher, in denen Kühe vorkommen.
Aus folgenden Büchern stammen die Illustrationen, mit denen wir unsere
Materialsammlung bebildert haben:

Abedi, Isabel, Dagmar Henze: Torro sieht rot
arsEdition, München 2004

Collins, Sophie: Schattenfiguren. 100 Tiermotive mit der Hand gezaubert.
Bassermann, München 2008

Heylen Ilse: Knuffelkuh
Riesenrad, Hamburg 2000

Kuhl, Anke: Ene mene muuh. Abzählreime mit und ohne Kuh
Fischer Schatzinsel, Frankfurt am Main 2002

Rassmus, Jens: Bauer Enno und seine Kuh Afrika
Sauerländer, Frankfurt am Main 1997

Steffensmeier, Alexander: Lieselotte sucht einen Schatz
Sauerländer, Düsseldorf 2009

Stellmacher, Hermine/ Schultz, Joachim: Beppo Schwein will böse sein
Ravensburger, 2002

<http://www.gratis-malvorlagen.de> Stand: 02.10.2009

Das Bilderbuch zum Stück:

Opgenoorth, Winfried/ Nahrgang, Frauke: Die Kuh Rosalinde
Ellermann, München: 1990 (2. Auflage 1992)