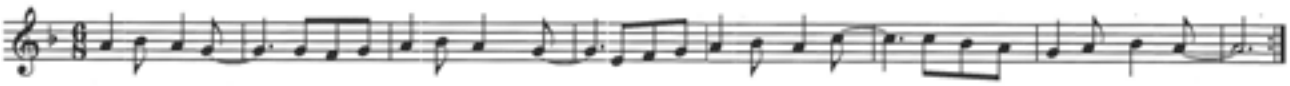
Ein Schaf fürs Leben

Materialien zur Inszenierung

Eine Produktion des Theaters Pfütze



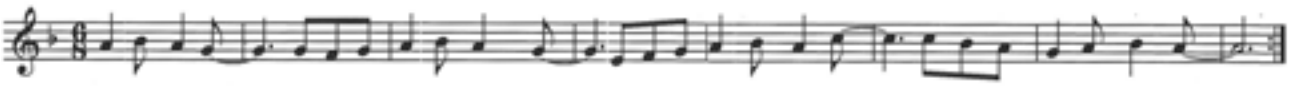
EIN SCHAF FÜRS LEBEN

Eine Eigenproduktion ab 6 Jahren
nach dem Bilderbuch von Maritgen Matter und Anke Faust
in der Fassung von Christopher Gottwald, Annette Trümper,
Daniela Dillinger & Martin Zels

Es spielen	Daniela Dillinger (Schaf), Martin Zels (Wolf)
Regie	Christopher Gottwald
Bühne	Andreas Wagner
Musik	Martin Zels
Kostüme	Beatrix Cameron
Dramaturgie	Annette Trümper
Technik	Andreas Wagner
Maske	Zuzanna Radek
Regiehospitanz	Simon Jahn, Sophie Linnenbaum
Bühnenbau	Frank Wais, Andreas Wagner
Theaterpädagogik	Ilka Heinrigs
Presse- und Öffentlichkeitsarbeit	Valerie Laubenheimer
Fotografie	friends + pflaumer, Biggi Sauer
Produktionsleitung	Martin Zels, Christof Lappler
Dauer	ca. 60 Minuten, keine Pause

Premiere: Samstag, 29. April 2006, Theater Pfütze

Bei Fragen oder Rückmeldungen wenden Sie sich bitte an:
Annette Trümper (Dramaturgie) Tel: 0911 / 27079-15
oder truemper@theater-pfuetze.de
Ilka Heinrigs (Theaterpädagogik) Tel: 0911 / 27079-21
oder heinrigs@theater-pfuetze.de



Liebe Pädagoginnen, liebe Pädagogen,

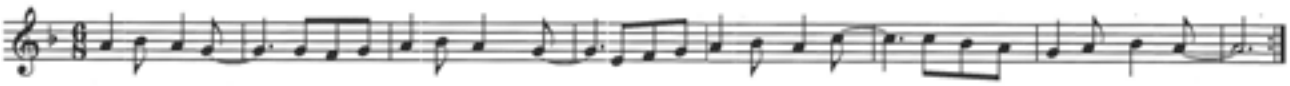
zunächst kommt die Inszenierung wie auch das Kinderbuch EIN SCHAF FÜRS LEBEN als praller Bilderbogen daher, der von einer tierisch spannenden Freundschaft erzählt.
Doch beim genaueren Hinsehen steckt viel mehr in dieser kleinen Geschichte:

Was bedeutet es, wenn zwei sich gern haben, aber nicht zusammen sein können? In der Welt der Erwachsenen kennt man das wahrscheinlich aus mehr oder weniger verunglückten Paarbeziehungen – doch für Kinder heißt es immer: JedeR kann sich gut verstehen. Man muss sich eben vertragen. Aber wenn das nicht weiterhilft?
An den Tieren Schaf und Wolf, die nun von Natur aus wirklich kein Traumpaar darstellen (auch wenn sie sich in unserer Geschichte gut verstehen), werden hier die Themen Vorurteile, Freundschaft, Vertrauen und Respekt vor den Eigenheiten des Anderen verhandelt. Mit der Erkenntnis, dass man den anderen völlig falsch eingeschätzt hat und sich mag, aber dennoch nicht zusammenpasst.

Dieses Schulmaterial versucht, sowohl über Texte zu Tieren und deren Bedeutung in der Fabel EIN SCHAF FÜRS LEBEN, als auch über Spiele zu den oben genannten Themen eine Anwendung der Geschichte auf den Alltag unseres Publikums zu ermöglichen. Hierbei versteht sich die Mappe als Materialsammlung – nicht alle Texte oder Spiele eignen sich für alle Kinder – und so können Sie selbst auswählen, was Ihnen für Ihre Klasse oder Altersgruppe als sinnvoll erscheint.

Ihnen und Ihren SchülerInnen viel Vergnügen bei der Vor- und Nachbereitung – und natürlich beim Vorstellungsbesuch von EIN SCHAF FÜRS LEBEN!

Annette Trümper
(Produktionsdramaturgin)



Teil 1 – Tierische Texte

Zum Inhalt - Ein Schaf fürs Leben

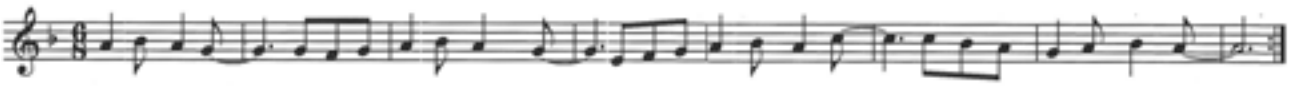
"Verzeihen Sie, dass ich Sie in Ihrer Nachtruhe störe, aber die Sache ist die, dass es mich, der ich ein Wolf bin, ziemlich dringend nach einem Häppchen verlangt."
"Was?", fragte Schaf. "Hunger", antwortete Wolf. Und dann - geht Wolf mit Schaf Schlitten fahren.
Der Weg nach "Erfahrungen" gestaltet sich zunächst recht vergnüglich, man könnte schon meinen, Wolf und Schaf passten wunderbar zusammen. Aber beide haben Hintergedanken: Während Schaf sich noch viele schöne Stunden mit Wolf erträumt, sehnt Wolf sich natürlich nach einem saftigen Schafsbraten.
Trotzdem werden sie beinahe Freunde. Und auf jeden Fall um einige Erfahrungen reicher.

Nur soviel sei von der Fabel Ein Schaf fürs Leben verraten. Was hat es aber mit den beiden Helden der Geschichte auf sich? Warum sind es gerade Wolf und Schaf und keine anderen Tiere wie Katze und Maus, Hase und Fuchs oder gar zwei Menschen? Wofür stehen diese beiden Tiere?

Zu den Tieren - Das Schaf ...

Früher gab es nur wilde Schafe, die der Mensch gezähmt hat. Heute hält der Mensch das Schaf überall auf der Welt als Nutztier zur Gewinnung von Wolle, Leder, Milch und Käse aber auch Fleisch. Die meisten von ihnen leben im Stall und nur wenige ziehen noch mit einem Schäfer über die Wiesen. Deshalb sieht man sie so selten.
Es existieren sehr viele verschiedene Schafrassen. Aber alle haben einen runden Körper mit wolligem Fell, kurze, dünne Beine und lange Ohren. Als Wiederkäuer frisst das Schaf Gras, Heu und Kräuter. Danach muss es verdauen, was sehr gemütlich aussieht, aber zur Nahrungsaufnahme tatsächlich wichtig ist.

Bei den Menschen gilt das Schaf als friedfertig, aber auch als etwas dumm. Dieses Bild hängt wahrscheinlich mit seiner Lebensweise zusammen. Als Herdentier fügt es sich in die Ordnung der Gemeinschaft ein und gehorcht brav Schäfer und Hund. Bei Gefahr flieht es panisch, denn es kann sich selbst nicht wehren. So wirkt es oft schutzlos und leicht beeinflussbar.

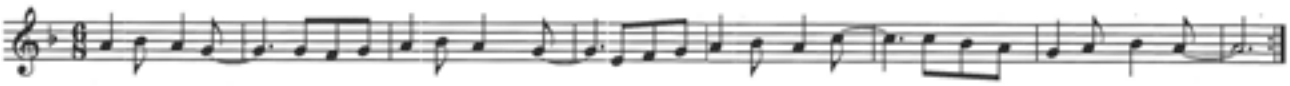


Oft sieht das Schaf nicht unbedingt schlau aus. Viele Rassen haben einen etwas einfältigen Gesichtsausdruck – und der Mensch schließt daraus, dass Schafe dumm sind!
Etwa so!

In vielen alten Kulturen aber hat das Schaf und besonders das Lamm einen hohen Stellenwert: Es war eines der wichtigsten Opfertiere. So stammt das 'Schäfchen Zählen' abends vor dem Einschlafen noch aus der Zeit, in der das Schaf dem griechischen Gott der Träume, Morpheus, zugeordnet war.

Bekannt ist auch das Osterlamm. Bei den Kelten war das Schaf der Göttin Brigid geweiht, die als Bringerin des Frühlings und des Lichts nach einem langem, dunklen Winter galt. Da zur gleichen Zeit auch die Lämmer geboren werden, waren diese Neugeborenen Zeichen für die Wiedergeburt des Lichts (Ostara).
Heute feiert man Ostern und hat ganz vergessen, dass dieses Fest aus einem heidnischen Brauch stammt. Im Christentum wird Jesus Christus das Lamm Gottes genannt, dessen Liebe alle vereint. Und so wurde das Lamm zum Symbol der Liebe, Reinheit, Unschuld und des Friedens.
Letztendlich steht das Schaf auch noch für Wärme und Geborgenheit, denn seine Wolle liefert Material für warme Kleidung, Decken und Filz in kalten Zeiten.

Da steckt doch ganz schön viel drin in so einem Wollknäuel!



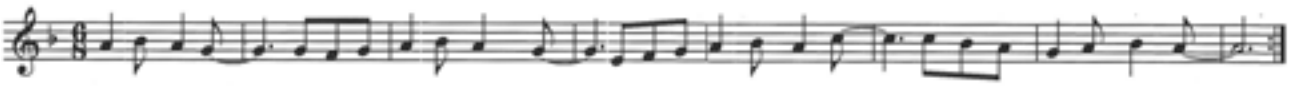
... Der Wolf

Die Vorfahren unserer Hunde gab es früher nahezu überall auf der Welt. Die Raubtiere leben in freier Wildbahn in kleinen Rudeln, die jeweils von Leitwolf und Leitwölfin geführt werden. Innerhalb dieser Rudel gibt es eine strenge Rangordnung, der sich alle Mitglieder unterwerfen müssen. Das heißt absoluter Gehorsam für alle Tiere aber auch Fürsorge für die Jungen und Schwachen im Rudel. Wenn ein Wolf versucht, den beiden Leitwölfen ihre Macht streitig zu machen, oder aber der Leitwolf zu schwach ist, weiter das Rudel zu führen, wird das Tier ausgestoßen und muss sich alleine durchschlagen. Für Tiere, die die Gemeinschaft gewohnt sind, ein einsames und entbehrungsreiches Leben. Daher kommt wahrscheinlich der sprichwörtliche Einsame Wolf.
Nur durch ihre straffe Organisation im Rudel ist es den Wölfen möglich, gemeinsam Beutetiere wie Elche oder Hirsche zu erlegen, die viel größer sind als sie und deren Fleisch das Rudel kaum auf einmal auffressen kann.
Wölfe ‚unterhalten' sich durch eine ausgeprägte Mimik, also viele verschiedene Gesichtsausdrücke und unterschiedliche Laute.

DER BLEIB-WEG-RUF
Drei Wölfe heben ihre Köpfe zum gemeinschaftlichen Heulen. Jedes Tier heult in einem etwas anderen Ton, so dass ein schauriger Klang entsteht. Er ist mehr als 10 km weit zu hören. Wenn er ein rivalisierendes Rudel erreicht, heulen diese anderen Wölfe gelegentlich zurück.
Geheul dient auch dazu, das Rudel vor einer Jagd zu sammeln.

Heute gibt es kaum noch Wölfe. Denn als die Menschen sesshaft wurden drangen sie auch in die Jagdreviere der Wölfe ein. Die Wölfe hatten dadurch immer weniger zu fressen und raubten Haustiere von den Weiden. So entstand das Bild vom gierigen und grausamen Raubtier, das Tiere und Menschen frisst – wie man es aus Märchen wie *Rotkäppchen* oder *Der Wolf und die sieben Geißlein* kennt.

Die Angst der Bevölkerung führte beinahe zur völligen Ausrottung der Wölfe, die von Natur aus sehr menschenscheue Tiere sind.
Gleichzeitig gab es aber auch eine große Verehrung des Wolfs. Er galt nicht nur bei den Germanen als Symbol für den Sieg oder den mächtigen, schlauen Führer, der sein Volk vor Schaden bewahrt. Deshalb trugen Stammeshäuptlinge bei den Germanen, Kelten oder Indianern oft Wolfsfelle oder Amulette mit Wolfszähnen darin.



Die Eigenschaft der Fürsorge spiegelt sich auch im Gründungsmythos der Stadt Rom wieder. Hier findet eine Wölfin die Zwillinge Romulus und Remus und zieht sie auf.
Erst spät wurde die Angst der Menschen vor dem Wolf größer als der Glaube an seine symbolische Bedeutung.
Sein Ruf wurde immer schlechter, bis hin zum Mythos des vom Wolf gebissenen Menschen, der sich bei Vollmond in einen Werwolf verwandelt. In Fabeln über das menschliche Zusammenleben hat der Wolf immer ein verschlagenes und gieriges Wesen.

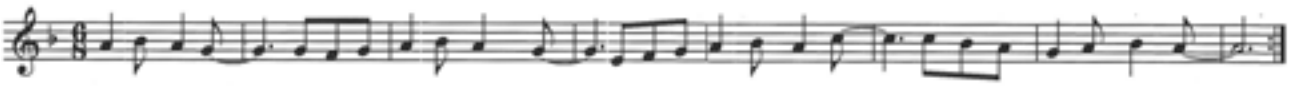
Auch unsere Geschichte ist eine Fabel – nur von ganz anderer Art:

EIN WOLFSRUDEL

„ICH GEBE AUF"
Ein männlicher Grauwolf legt seine Ohren an und zeigt seine Zunge. Beide Gebärden zusammen bedeuten, dass er sich unterwirft. Wenn ein Wolf jedoch mit heraushängender Zunge die Ohren aufstellt, will er zu erkennen geben, dass er aufsässig und feindselig ist.

FURCHT EINFLÖSSENDES ZÄHNEFLETSCHEN
Wenn ein Grauwolf aggressiv die Zähne fletscht, entblößt er seine Eckzähne. Studien haben gezeigt, dass Wölfe bis zu 20 verschiedene Gesichtsausdrücke benutzen. Jungwölfe fletschen knurrend die Zähne, wenn sie die Autorität ihrer Leitwölfe in Frage stellen. Der Alpharüde zeigt dann meist mit einem stärkeren Knurren ebenfalls die Zähne. In diesem Fall gibt es für den Jungwolf zwei Möglichkeiten: Entweder er zieht sich zurück oder er riskiert einen strafenden Biss.

VOM RUDEL AUSGESCHLOSSEN
Alte, verwundete oder kränkelnde Wölfe werden oft aus dem Rudel ausgestoßen und dann zu Einzelgängern. Obwohl die Rudelmitglieder aneinander hängen, bleibt kein Platz für große Gefühle. Auch Jungwölfe ziehen manchmal weg, um ihr eigenes Rudel zu gründen. Einzelgänger, die nicht den Schutz eines Rudels genießen, sind sehr viel verwundbarer und müssen vorsichtiger sein.



Die Fabel

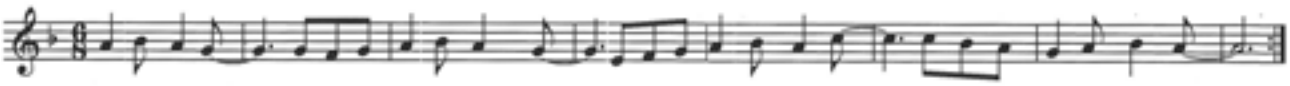
Die Fabel bezeichnet eine Erzählung, in der vor allem Tiere, aber auch Pflanzen oder Dinge die handelnden Figuren sind. Heute werden kaum noch Fabeln geschrieben, aber in Filmen oder Theaterstücken oder auch Comics kommen immer wieder fabelähnliche Geschichten vor.
Wie Märchen zählen auch Fabeln zum volkstümlichen Erzählgut. Doch auch große Dichter haben Fabeln verfasst.

Im Mittelpunkt der Geschichte stehen meist Tiere, denen die Menschen bestimmte, immer gleiche Eigenschaften zuschreiben. In fast allen Fabeln gleichen sich die Eigenschaften der Tiere. Der Fuchs gilt als der Schlaue, der nur auf seinen Vorteil bedacht ist, die Gans ist meist dumm und geschwätzig, der Hase feige und der Löwe mutig. Die Tiere benehmen sich ganz anders als in der Natur, sondern nach dem Bild, das der Mensch von ihnen hat. In der Fabel denken und sprechen sie dann wie die Menschen, haben deren Eigenschaften, aber behalten teilweise ihr tierisches Verhalten wie Bellen bei.

Mit der Fabel sollte eine allgemeingültige Weisheit veranschaulicht werden. Das ist heute nicht mehr so einfach, weil sich unsere Umgebung viel schneller verändert als früher und die Menschen viel zu unterschiedlich leben, als dass man festschreiben könnte, etwas wäre nur so richtig und sonst falsch.
Heute erleben die tierischen Helden der Fabel etwas miteinander, was sie verändert – ihren Horizont erweitert. Und das ist auch in unserer Geschichte so. Zunächst entsprechen Schaf und Wolf unseren Bildern, die wir von ihnen im Kopf haben, der gierige Wolf hat großen Hunger, das Schaf lebt in der warmen Geborgenheit seines Stalls und hat zu allem und jedem Zutrauen. Aber dann benehmen sich die beiden ganz anders: Der gefräßige Wolf frisst das Schaf nicht – das Schaf hat keine Angst vor dem Wolf. Und beide machen gemeinsam neue, individuelle Erfahrungen.

Erfahrung
Ist nicht, was dir geschieht –
Sie ist das,
was du aus dem
was dir geschieht
machst.

Aldous Huxley



Fabeln und ihre Weiterentwicklung

<u>Früher</u>: ***Das Lamm und der Wolf***

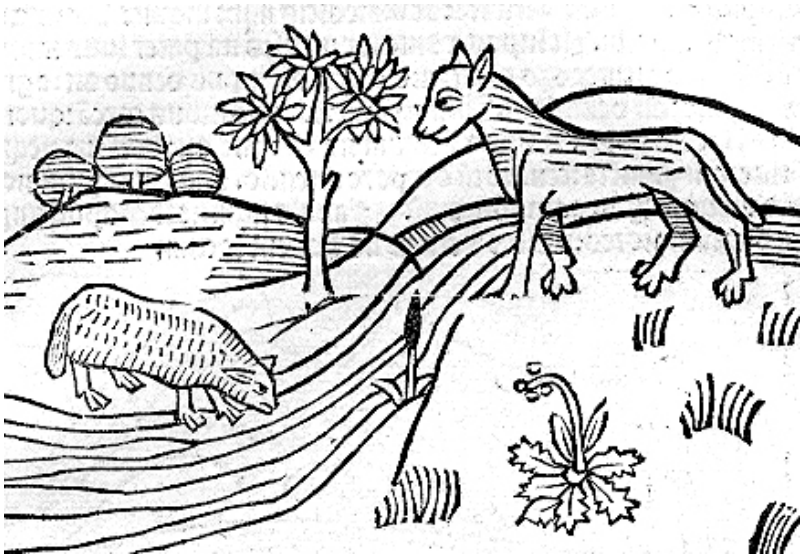
Ein Lämmchen löschte an einem Bache seinen Durst. Fern von ihm, aber näher der Quelle, tat ein Wolf das gleiche. Kaum erblickte er das Lämmchen, so schrie er:
"Warum trübst du mir das Wasser, das ich trinken will?"
"Wie wäre das möglich", erwiderte schüchtern das Lämmchen, "ich stehe hier unten und du so weit oben; das Wasser fließt ja von dir zu mir; glaube mir, es kam mir nie in den Sinn, dir etwas Böses zu tun!"

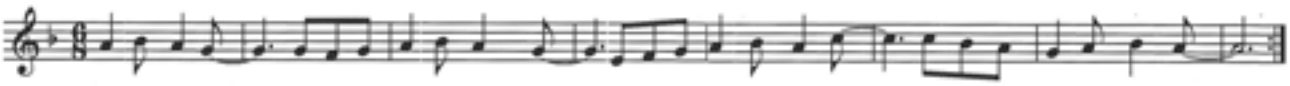
"Ei, sieh doch! Du machst es gerade, wie dein Vater vor sechs Monaten; ich erinnere mich noch sehr wohl, daß auch du dabei warst, aber glücklich entkamst, als ich ihm für sein Schmähen das Fell abzog!"

"Ach, Herr!" flehte das zitternde Lämmchen, "ich bin ja erst vier Wochen alt und kannte meinen Vater gar nicht, so lange ist er schon tot; wie soll ich denn für ihn büßen."
"Du Unverschämter!" so endigt der Wolf mit erheuchelter Wut, indem er die Zähne fletschte. "Tot oder nicht tot, weiß ich doch, daß euer ganzes Geschlecht mich hasset, und dafür muß ich mich rächen."
Ohne weitere Umstände zu machen, zerriß er das Lämmchen und verschlang es.

Das Gewissen regt sich selbst bei dem größten Bösewichte; er sucht doch nach Vorwand, um dasselbe damit bei Begehung seiner Schlechtigkeiten zu beschwichtigen.

Aesop





<u>Und heute</u>:

Von einem Lamm, das sich auch vor einem Wolf nicht fürchtet

An einem Bach begegnete ein Lamm einem alten Wolf.
Es erkannte ihn gleich wieder. Es war derselbe, der vor einigen Wochen seinen Bruder gefressen hatte. Auch hatte es nicht vergessen, mit welch falschen Anschuldigungen der Räuber das unschuldige Lamm erschreckt hatte.
Als der Wolf das Lamm erblickte, nahm er sich vor, den Spaß zu wiederholen.
„Wie kannst du es wagen, aus dem gleichen Bach wie ich zu trinken," sagte er drohend.
„Es gibt doch Wasser genug", versuchte das Lamm den Wolf zu besänftigen.
„Aber du machst es mir schmutzig", knurrte der Wolf.
„Mein lieber Wolf", sagte das Lamm. „Wie kann ich dir das Wasser schmutzig machen. Ich trinke doch unterhalb. Das Wasser fließt von dir zu mir."
„Genauso hat dein Bruder geredet. Nun wirst auch du für deine Frechheit büßen müssen", schreit der Wolf. Das Lamm lachte. „So komm und friss mich."
Erst jetzt merkte der Wolf, dass sein Opfer auf der anderen Seite des breiten Baches stand und in Sicherheit war.
Der Wolf knirschte mit den Zähnen.
Aber weil er es nicht dulden konnte, von einem Lamm verspottet zu werden, sagte er:
„Du hast Glück, dass ich heute milde gestimmt bin. Ich will dich noch einmal verschonen."
Hungrig und stolzen Schrittes lief er davon.
Das Lamm aber löschte seinen Durst und freute sich, dass einmal ein Schaf über einen Wolf gesiegt hatte.

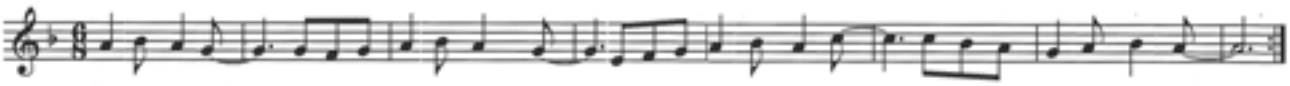
Max Bollinger

Der Frosch und der Skorpion

Am Ufer eines Flusses sass ein Skorpion, der auf die andere Setie gelangen wollte. Da wandte er sich an einen Frosch: „Bitte, nimm mich auf deinen Rücken und hilf mir hinüber!"
„Ich bin doch nicht lebensmüde", erwiderte der Frosch. „Wenn ich dich auf meinen Rücken nehme, wirst du mich stechen und ich muss sterben!" „Sei doch nicht so dumm", sagte darauf der Skorpion. „Weshalb sollte ich dich stechen? Wenn ich dich steche, gehen wir beide unter, da ich ja nicht schwimmen kann."
Nach langem Hin und Her ließ sich der Frosch überreden. Er nahm den Skorpion auf den Rücken und sprang ins Wasser.
Aber kaum war er einige Meter geschwommen, spürte der Frosch einen brennenden Stich. Das Gift ließ seine Glieder erstarren.
„Siehst du", schrie er, „du hast mich gestochen, und ich muss sterben!". „Ich weiß", antwortete der Skorpion. „Es tut mir leid. Aber das liegt nun mal in meiner Natur."
Und so ertranken sie beide im schlammigen Wasser.

Afrikanische Erzählung

Es ist ein Gesetz der Natur, dass der Skorpion durch seinen Stich tötet oder dass die Antilope vom Löwen gefressen wird. Gilt für die Menschen das Gleiche wie für die Tiere? Sind sie ihren Instinkten ausgeliefert oder kann man sie „zähmen" und kontrollieren?



Mehr von Wölfen ...

Der Wolf als Hirte

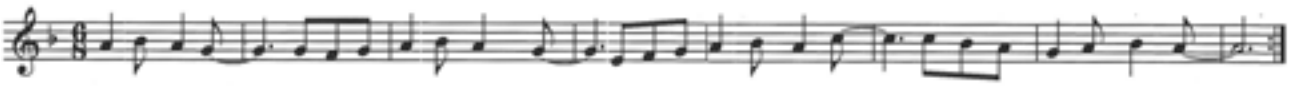
Ein Wolf, der – ewig hungrig und allein -
Ein Schäfchen wollte aus der besten Herde,
Beschloss so listig wie der Fuchs zu sein,
Auf dass er satt und auch zufrieden werde.

Er zog sich an mit einem Hirtenrock.
Ein alter Prügel wurde Hirtenstock.
Auch kam ein Dudelsack zu diesen Sachen.
Und schließlich wollte er – es ist zum Lachen -
Zu allem Überfluss aufs Hutband schreiben:
Ich bin der Hirte Jo! Doch ließ er´s bleiben.
Die Maskerade schien auch so vollkommen.
Drum hat der Wolf den Hirtenstock genommen.
Er schlich nun als der falsche Hirte Jo
Zur Herde, wo der rechte Hirt im tiefen
Traumlosen Schlaf im Grase lag und wo
Die meisten seiner Schafe gleichfalls schliefen
Und Hund und Hirtentasche ebenso.

Der trügerische Hirte ließ sie schlafen.
Er meinte, dass er durch den Hirtenruf
Entführen könnte (auf sehr leisem Huf)
Die ganze Herde mit den vielen Schafen.
Doch das war Blödsinn: Seine Töne trafen
Den rechten Ton nicht, denn er hat gebrüllt.
So wurde sein Geheimnis schnell enthüllt.
Und leider nicht nur von den Schafen.
Auf sprangen plötzlich alle Schläfer:
Der Hund, die Schafe und der Schäfer.
Der arme Wolf behindert durch den Kittel,
Und auch durch Dudelsack und Hut und Knüttel,
Er konnte im Getümmel sich nicht wehren.

Betrügen bringt nur selten Glück und Ehren.
Betrügen bringt am Ende Pein und Qual.
Wolf bleibe Wolf! So lautet die Moral.

James Krüss, nach Jean de La Fontaine



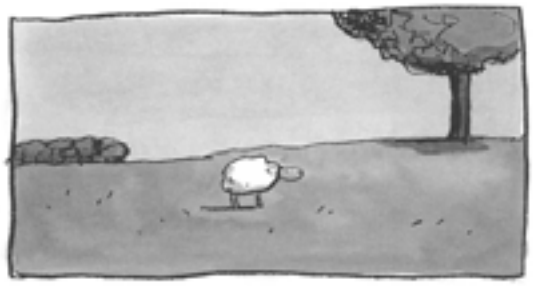
... und Schafen

Schafsgedanken

Einem Schaf
macht es kein Vergnügen,
zu sehen, dass
die Vögel fliegen.
Manche Schafe
grübeln drum:
warum
fliegen die Vögel
herum?
Während
ein Schaf
nur geht
oder liegt -
aber nie fliegt!
Offenbar gibt es auf diesem Gebiet
einen betrüblichen
Unterschied.
Und natürlich
denkt es dann:
Meine Eltern
sind schuld daran!

Max Kruse

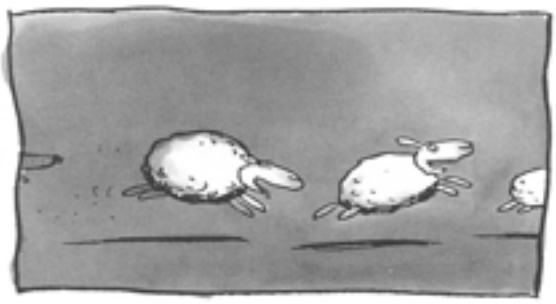
Es war einmal ein Schaf...



Das fraß jeden Morgen
bei Sonnenaufgang etwas
Gras...

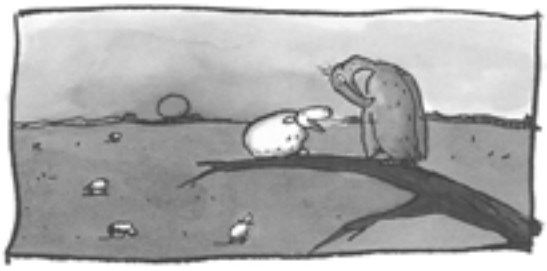
...lehrte bis mittags
die Kinder sprechen...

...machte nachmittags
etwas Sport...

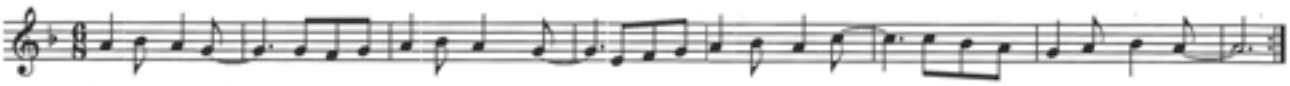


... fraß dann wieder Gras...

...plauderte abends etwas
mit Frau Meier...



... schlief nachts tief und fest.



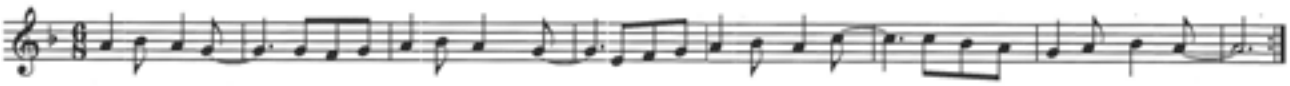
Tiernamen

In vielen alten Fabeln haben die Tiere sprechende Namen, die an ein typisches Wesensmerkmal gekoppelt sind: Zum Beispiel:

Name	**Tier**	**Charaktereigenschaft**
Adebar	Storch	Stolz
Adelheid	Gans	Geschwätzig
Äugler	Kaninchen	Vorlaut, Frech
Bokert	Biber	Arbeitswütig
Boldewyn	Esel	Störrisch
Hinze	Kater	Eigenwillig
Isegrim / Gieremund	Wolf / Wölfin	Dem Bauch gehorchend
Lütke	Kranich	Bürokratisch
Meister Lampe	Hase	Vorlaut
Meister Petz	Bär	Gutmütig
Reineke	Fuchs	Schlau

Aufgabe: Findet eigene sprechende Namen und Eigenschaften für weitere Tiere.

Neue Bildungen, der Natur vorgeschlagen



Eine Frau und zweiundzwanzig Tiere

Als Anregung für alle weiteren Tierspiele gedacht ...

Es war einmal eine Frau,
die hatte einen Pfau.

Der Pfau war ihr zu bunt,
Da nahm sie einen Hund.

Der Hund war ihr zu brav,
Da nahm die Frau ein Schaf.

Das Schaf schreit nach dem Schäfer,
Da nahm sie einen Käfer.

Der Käfer kroch zu fleißig.
Da nahm sie einen Zeisig.

Der Zeisig sang zuviel.
Da kam ein Krokodil.

Das Krokodil war roh.
Da nahm sie einen Floh.

Der Floh stach sie ins Bein.
Da kaufte sie ein Schwein.

Das Schwein war ihr zu faul.
Da nahm sie einen Gaul.

Der Gaul war ihr zu forsch.
Drum nahm sie einen Dorsch.

Der Dorsch war ihr zu nass.
Da kam ein kleiner Has`.

Das Häschen war zu bange.
Da nahm sie eine Schlange.

Die Schlange war nichts nütz.
Da nahm sie einen Spitz.

Der Spitz war ihr zu weiß.
Da nahm sie eine Geiß.

Die Geiß war ihr zu kraus.
Da nahm sie eine Maus.

Die Maus war zu geschwind.
Da hielt sie sich ein Rind.

Das Rind zertrat die Brille.
Da nahm sie eine Grille.

Die Grille sang zu schlecht.
Da nahm sie einen Specht.

Der klopfte immerzu.
Da nahm sie eine Kuh.

Die Kuh nahm ihr den Platz.
Da nahm sie eine Katz.

Die Katz war ihr zu leise.
Da nahm sie eine Meise.

Die Meise war zu scheu.
Da kam ein Papagei.

Der Papagei schrie schändlich.
Und sie verstieß ihn endlich.

Was tat die Frau zum Schluss
Nach solcherlei Verdruss.

Sie baute einen Zoo
Auf ihrem Vertiko.

Nun kann sie ohne Klagen
Ein jedes Tier vertragen.

Denn Hase, Hund und Hahn,
Die sind aus Porzellan!

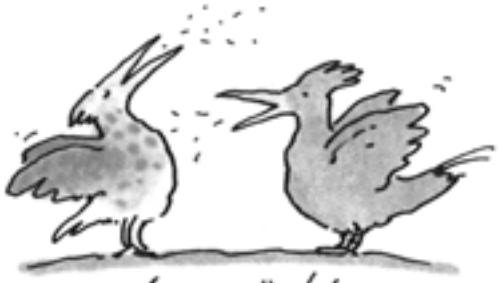
James Krüss

Die folgenden Spiele sollen anregen, in verschiedene Tierrollen zu schlüpfen, sie nachzuerleben und zu gestalten.
Wie in der Fabel verkörpern die Tiere auch in anderen Textformen menschliche Eigenschaften, sie denken, sprechen und zeigen Gefühle. Übertragen auf das menschliche Zusammenleben, können so Begegnungen „andersartiger" Wesen spielerisch ausprobiert werden.

Detlef Kersten

Was Tiere können

Viele Tiere
können springen



andre möchten
lieber singen

Manche wollen
ganz gern fliegen

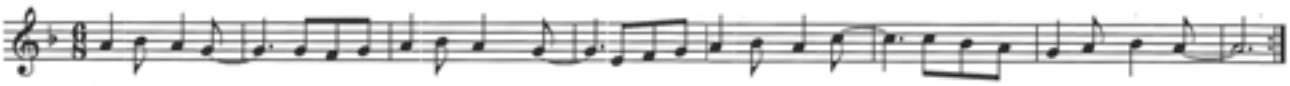
andre bleiben
besser liegen

Dann gibt's welche
die gut tauchen

und auch welche
die laut fauchen

Manche können
sehr schlecht sehn

andre dafür
richtig gehn



TEIL 2 Tierische Spiele

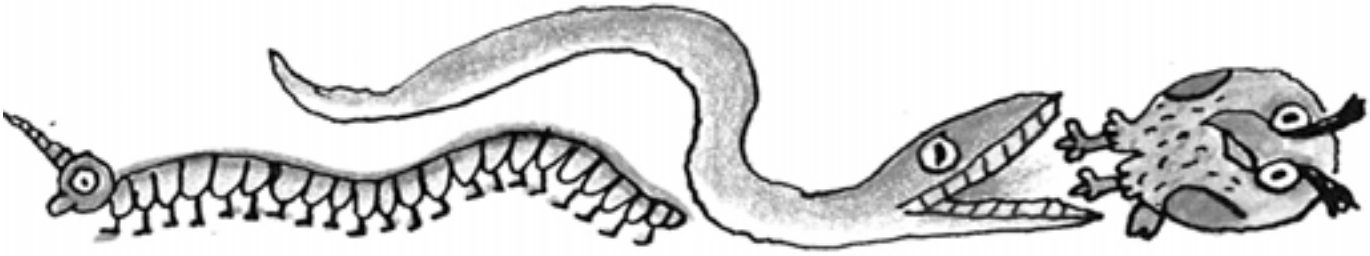
Nach so vielen Informationen und Gedichten über das, was andere Menschen über Tiere denken, geht´s jetzt darum, mal bei sich selbst zu gucken, was man so in sie hinein interpretiert.
Die im folgenden angeführten Spielanregungen wollen szenisch in das Thema einer außergewöhnlichen Tierbegegnung einführen.
In vielen Spielen geht es darum, Haltungen und damit auch die dahinter stehenden Gefühle bewußt zu machen.
Um die vorgeschlagenen Spiele möglichst lustvoll zu spielen, ist es vor allem wichtig, den SchülerInnen die Angst zu nehmen, etwas ‚falsch' zu machen. Denn es geht weder um falsch noch um richtig, sondern vor allem darum, 'im Spiel' zu sein.
Diese Atmosphäre erfordert einen wachsamen Umgang miteinander: Alles, was spontan entsteht, ist 'im Spiel', kann also nicht negiert oder überspielt werden, als wäre es nicht da.

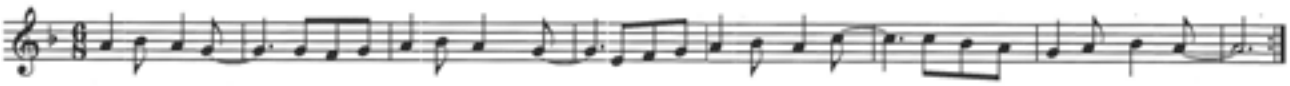
Es gibt ein paar einfache Grundregeln:

1. Alles geschieht 'im Spiel' – nicht 'im Ernst'; keiner darf zu Schaden kommen!
2. Jeder ist für das Weitergehen des Spiels verantwortlich. Wer die Szene grundlos verläßt oder abbricht, ist im wahrsten Sinne ein 'Spielverderber'.
3. Wir nehmen das Spiel 'ernst': Wer auf der Bühne über sich selbst oder andere kichern muß, ist nicht 'im Spiel' und verläßt deshalb solange die Szene. Wenn er sich beruhigt hat, kann er weiterspielen.
4. Es gibt beim Spiel nur 'Spieler' – auch die sog. 'Zuschauer' spielen mit! Das heißt, ihre Konzentration ist bei den Spielern, nicht beim Nachbarn!

Zu Guterletzt: Um die Spielbeschreibungen nicht unnötig zu verkomplizieren, sind alle Anleitungen in männlicher Schreibweise geschrieben – was aber nicht heißt, dass nicht auch alle Mädchen herzlich eingeladen sind, mitzuspielen.

Viel Spaß dabei!





Zur Einstimmung

Wichtig: Dein Tier bewegt sich aufrecht auf zwei Beinen, wie du sonst auch. Die Gruppe geht durch den Raum. Jeder für sich und in seinem Tempo. Alle stellen gemeinsam die gleichen Tiere dar und machen die dazu passend Tiergeräusche. Zum Beispiel seid ihr alle Elefanten. Bewegt euch schwerfällig und trompetet wie ein Elefant.

Aufgabe 1: Anweisungen durch den Spielleiter (SpL):
- Du bist ein hoppelndes Kaninchen. Beweg dich als (...). Mach Geräusche als (...).
- Du bist ein gackerndes Huhn. Beweg dich als (...). Mach Geräusche als (...).
- Du bist ein flinker Schmetterling. Beweg dich als (...). Mach Geräusche als (...).
- Du bist ein kläffender Hund. Beweg dich als (...). Mach Geräusche als (...).
- Du bist ein kratzender Affe. Beweg dich als (...). Mach Geräusche als (...).
- Du bist ein hungriger Wolf. Beweg dich als (...). Mach Geräusche als (...).
- Du bist ein junges Schaf. Beweg dich als (...). Mach Geräusche als (...).

...

Aufgabe 2: Spiel mit dem Partner. Der SpL bildet kleine Gruppen (2 bis 3 Spieler) Schlüpft in eine Tierrolle und bildet zusammen ein ‚komisches Paar'.
Vorschläge:

- Eine Fliege ärgert einen Hund
- Eine Ente verfolgt eine Sau
- Ein Affe ärgert ein Nashorn
- Ein Papagei verwirrt eine Katze

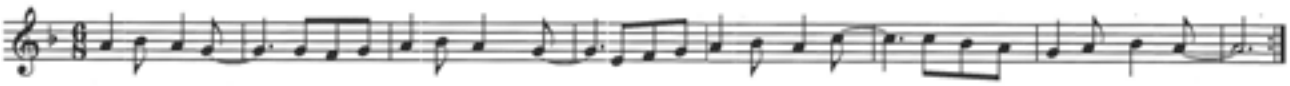
In der Tierwelt

Was bedeutet es, als Mensch ein Tier zu darzustellen? Jedes Tier hat seine spezielle Art, sich zu bewegen. Wie fühlt es sich an, welche Gesten, Verhalten, Sprache hat es?
Evtl. schlägt der SpL ein paar Tiere vor – z.B.: Löwe, Pinguin, Ameise, Schlange, Fisch ...

Aufgabe 1: Wie lassen sich diese Tiere darstellen? Wie bewegt sich dein Tier, hat es besondere Körperteile wie Schwanz, Rüssel, große Ohren, die die gesamte Körperhaltung beeinflussen? Versuche, dich genauso wie Dein Tier zu bewegen.

Aufgabe 2: Erkunde den Lebensraum deines Tieres. Wie schläft es, frisst, es. Geht es jagen oder sammelt es Früchte? Was erlebt es über den Tag? Wie benimmt es sich – anhand der gefundenen Wesensmerkmale?

Aufgabe 3: Stell dir vor, du bist ein Elefant (oder das Tier, das du dir herausgesucht hast) und lebe als dieses Tier deinen Tagesablauf: Der Wecker klingelt – du musst aufstehen – frühstücken – dich waschen und anziehen – zur Schule gehen ...



Brehms Tierleben

Wichtig: Alle sollen den Gefühlszustand ihres Tieres finden und stets beibehalten.
Jeder stellt sein gewähltes Tier dar (ohne Kostüm). Alle gehen durch den Raum (am besten mit Musik).

Aufgabe 1: Überlege für dich, wie dein Tier sich fühlt: z.B. hungrig, ängstlich, aggressiv, traurig, abenteuerlustig. Finde eine Haltung für dein Gefühl (Schultern hängen; Gesicht versteckt, ...) Auf ein Zeichen vom SpL (z.B. wenn die Musik stoppt) bleibe stehen und bilde eine Statue. Die anderen sollen das von dir dargestellte Gefühl erraten.

Aufgabe 2: Triff auf andere Tiere.
Begrüße sie in deiner Tiersprache und –haltung.
Wie begegnet ihr euch? Seht euch an, riecht aneinander, berührt und und unterhaltet euch.
Überlegt euch, was ihr zusammen – als Tiere – unternehmen wolltet.

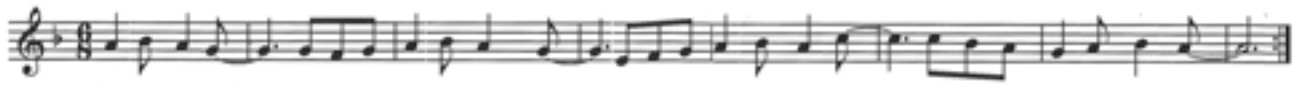
Aufgabe 3: Tierdarstellungen als Gruppe (ohne Kostüm). SpL bildet Kleingruppen. Jede Kleingruppe bekommt eine andere Tierdarstellung als Aufgabe. Die Gruppe soll nun gemeinsam dieses Tier darstellen. Abschließend gibt es eine Präsentation der Gruppenergebnisse.
Können die Zuschauer das jeweils dargestellte Tier erraten?

Wer bist du, Gnu?

Welche Eigenschaften hat welches Tier - ausgehend von den allgemein bekannten Zuweisungen ? Welche tierischen Eigenschaften passen zu wem? Alle sitzen im Kreis.

Aufgabe 1: Welches Tier möchtest du gerne sein? Warum - welche Eigenschaften gefallen dir an ihm? (z.B. 'tapfer wie ein Löwe'). Sammelt alle Assoziationen, die dir einfallen, wenn du an dein Lieblingstier denkst.
Schreibe dir den Namen deines Tieres auf einen Zettel.

Aufgabe 2: Sieh dir alle Mitspieler der Reihe nach an und denke dir für jeden ein geeignetes Tier aus. Sind alle Mitspieler so weit, berichtet jeder den anderen von seinen tierischen Vorstellungen.
Alternativ könnte SpL nacheinander jeden Namen einmal aufrufen – und alle gehen dann in die Haltung des Tieres, das sie sich bei diesem Spieler gedacht haben.
Danach kann jeder nachfragen: Wie kommst du darauf, mich als Schmetterling, als Giraffe, als Katze zu sehen? Dabei sollte SpL darauf achten, dass dies wertfrei ohne Rechtfertigung oder Kommentar geschieht. Jeder Hinweis ist ein Angebot!



Aufgabe 3: Wie lassen sich Tiere anhand ihrer Eigenschaften darstellen? Die Gruppe (Teilgruppe) überlegt, welche Darstellungsmöglichkeiten es gibt. Schreibt z.B. die Eigenschaften eines Tieres auf und versucht in der Gruppe nacheinander diese Eigenschaften darzustellen.

Schlaue Gans oder dummer Fuchs?

Welche Eigenschaften gehören zu den beiden Tieren, die in unserer Geschichte vorkommen, bzw. werden diesen beiden Tieren oft zugeordnet? z.B.:
SCHAF: dumm, gutmütig, gehorsam, langsam, schwach, passiv, ...
WOLF: gefrässig, aggressiv, hinterlistig, schlau, planvoll aktiv, ...
Welche Eigenschaften sind anderen Tieren zugeordnet? (Sammlung)
Der SpL sagt nacheinander verschiedene Eigenschaften an. Die Gruppe soll die Eigenschaften darstellen, indem jeder spontan in eine Tierrolle schlüpft.

Aufgabe 1: Versuche, diese Eigenschaften darzustellen, indem du in eine zur jeweiligen Eigenschaft passende Tierrolle schlüpfst; (z.B. dummer Esel; schlauer Fuchs; gutmütiger Bär; gehorsamer Hund; langsame Schnecke; hungriger Wolf;...)

Aufgabe 2: Vertausche die Tiere und die dazugehörigen Eigenschaften,
zB. die schlaue Gans; der ängstliche Wolf; das mutige Schaf; die wütende Schnecke; die Schreimaus; der kleinlaute Elephant; das sanfte Rhinozeros; ... usw.

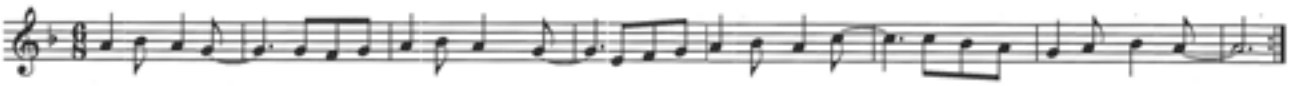
'Ich bin ein Schmetterling'

Die Gruppe bildet einen großen Halbkreis: Alle sind Zuschauer. In der Mitte des Halbkreises befindet sich die Bühne. Wer die Bühne betritt, wird zum Darsteller.

Aufgabe 1: Einer stelle ein beliebiges Tier dar, z.B. beginnend mit: „Ich bin ein Schmetterling“. Wem hierzu eine weitere Tierrolle einfällt, betritt entsprechend in die Szene. Nach einer Weile kann ein Zuschauer die Szene durch Händeklatschen unterbrechen; sie 'gefriert' (Freeze). Wer geklatscht hat, geht in die Szene und löst einen Spieler durch Berührung ab, um die Szene dann anders weiter zu spielen.
Es spielen somit immer nur zwei Personen mit- oder zueinander. Jeder nimmt zu seiner Rolle auch die dazugehörige Körperhaltung ein.

Aufgabe 2a: Jetzt begegnen sich jeweils ein SCHAF und ein WOLF.
Spielt Situationen aus Eurem Alltag nach - aber auf der WOLF/SCHAF-Ebene, z.B.:
- Schaf und Wolf beim Frühstück – als Mutter und Kind
- Wolf und Schaf in der Schule – als Lehrer und Schüler
- Schaf lädt Wolf zu sich nach Hause ein – Wolf ‚sprengt' die Geburtstagsfeier ...
- Schaf ist traurig und tut dem Wolf leid; er will Schaf trösten, aber wie? ...

Aufgabe 2b: Spielt die einzelnen Szenen dann auch mit jeweils getauschten Rollen, z.B. Schaf-Lehrer und Wolf-Schüler. Wie verändern sich die Haltungen?



Welche Geschichten (Märchen, Erzählungen) mit Wölfen oder Schafen kennt Ihr?
(z.B. *Rotkäppchen, Der Wolf und die sieben Geißlein, Dschungelbuch, Der Wolfsjunge*)

Aufgabe 1: Versuche, die dir bekannten Geschichten einmal ganz neu zu erzählen.
Anregungen:
- Rotkäppchen führt den Wolf mehrmals an der Nase herum
- der Wolf zieht ein Lammfell über, bleibt aber darin stecken
- die 7 Geißen laden den Wolf zum Abendessen ein

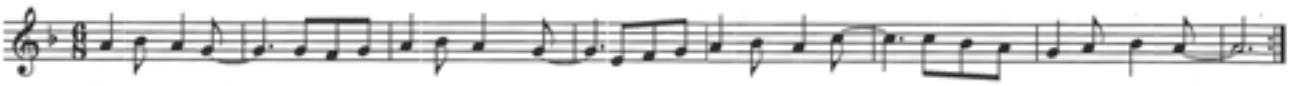
Aufgabe 2: Lassen Sie zusammen in der Gruppe ohne langes Überlegen eine Geschichte von Wolf und Schaf erzählen. Dazu setzen oder legen sich alle Schüler ganz bequem auf den Boden, am besten im Kreis. Dabei kann man die Augen schließen.
„Stellt Euch vor, in der Mitte Eures Kreises ist ein großer Topf. Das ist der 'Geschichtentopf'. Ihr seid die Köchinnen und Köche der Geschichte."
Nach der Reihe gibt jeder ein Wort oder einen ganzen Satz als Zutat in den Topf hinein. Alles gehört zur Geschichte, die so Satz für Satz im Kreis herum erzählt wird.

Begegnung

Zwei setzen sich dicht gegenüber, schließen die Augen und geben sich die Hände. Jeder denkt sich ein Gefühl und eine Begegnungsart aus, die er dann nur mit den Händen (ohne Worte) ausdrückt – z.B. Wut-Streit; Nervosität-Wettkampf;. Der Partner ebenso. Anschließend versuchen beide, die gegenseitigen Gefühle zu erraten. Dann Partnerwechsel.

Wiedersehen
Zwei Freunde,
sie hatten sich lange nicht gesehen,
trafen sich auf einer Rolltreppe wieder.
Sie freuten sich ehrlich
und blieben stehen
Doch ihr Wiedersehen war kurz und knapp,
denn der eine fuhr hinauf
und der andere hinab.

Hans Munz



Zickentreffen

Wie zeigen wir unsere Gefühle?

Aufgabe 1: Bildet einen großen Kreis mit einem Mindestdurchmesser von 5 Metern. Der Kreis ist die Spielfläche. Auf namentliche Ansage vom SpL nähert sich ein Spieler einem anderen Spieler in einer bestimmten Haltung und Bewegungsart, zB.:

- A nähert sich B suchend
- B nähert sich C freudig
- C nähert sich D aggressiv
- D nähert sich E traurig
- E nähert sich F verschmitzt
- F nähert sich G gelangweilt
- G nähert sich H kichernd
- H nähert sich I hochnäsig ...
-
- A nähert sich B als Held
- B nähert sich C als Dame
- C nähert sich D als Kommissar
- D nähert sich E als Abenteurer
- E nähert sich F als Reporter
- F nähert sich G als Engel
- G nähert sich H als Dieb
- H nähert sich I mit schlechtem Gewissen ...

...

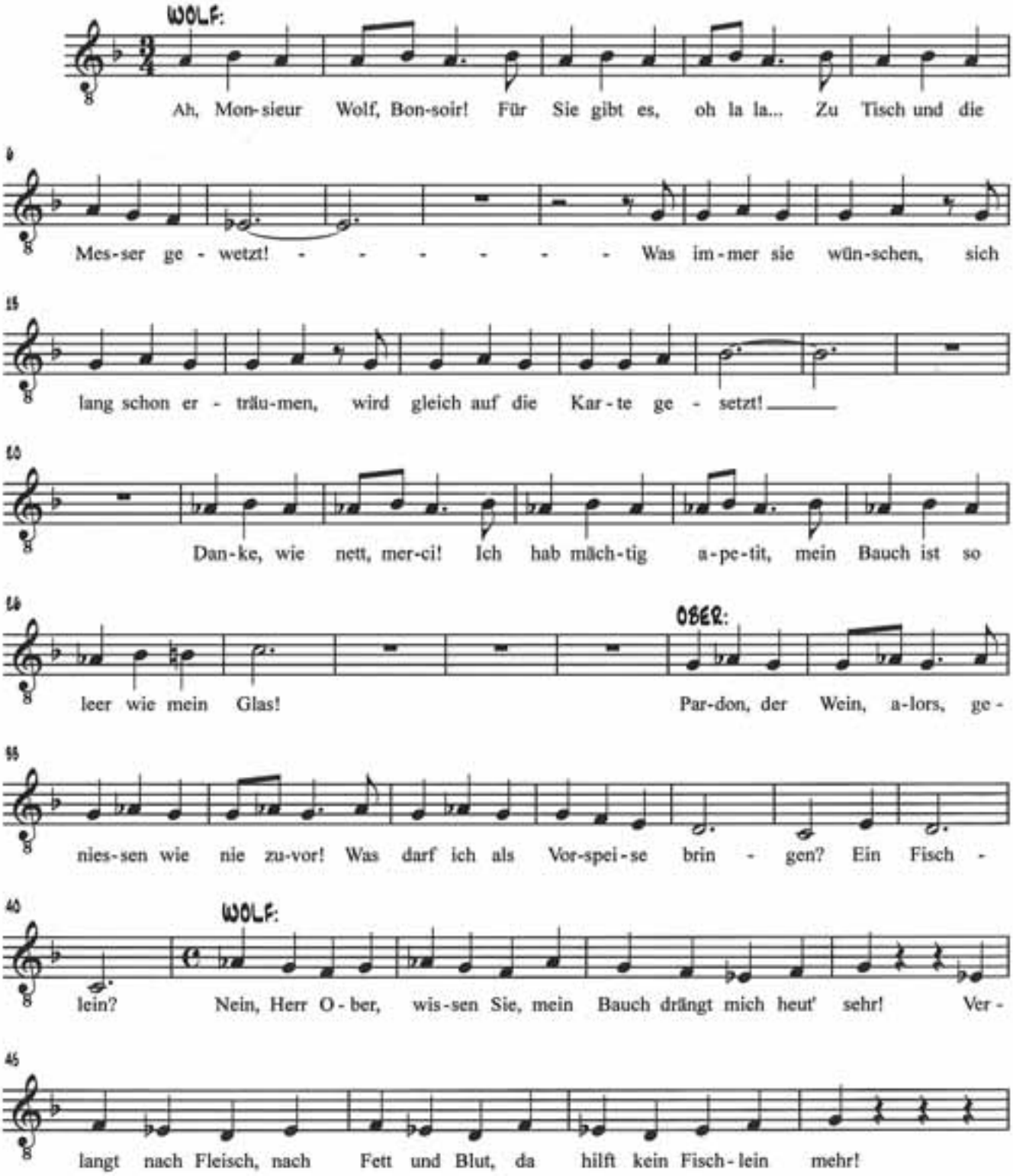
Wie zeigt welches Tier Aggressionen (bes. Schaf und Wolf) Hat jedes Tier welche?

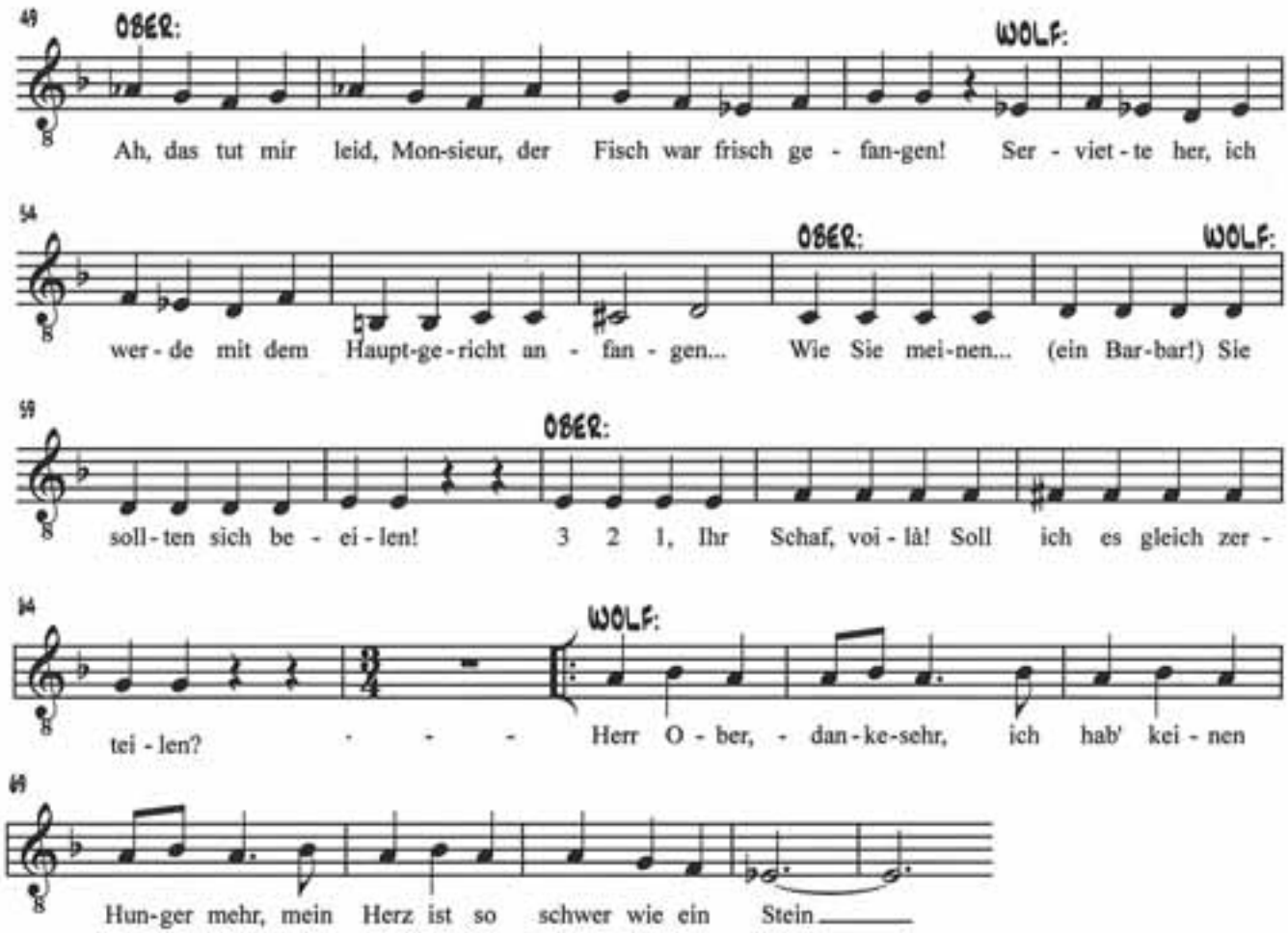
Aufgabe 2: Die gewählten Tiere werden von der Gruppe in aggressiv/ friedlich aufgeteilt. Die SchülerInnen sollen dann jeweils die andere Seite spielen.

- A nähert sich B als vegetarischer Bär
- B nähert sich C als Krokodil mit Zahnweh
- C nähert sich D als tanzender Affe
- D nähert sich E als Renn-Schnecke
- E nähert sich F als schwächlicher Elefant
- F nähert sich G als furchtsamer Tiger
- G nähert sich H als gelehrter Esel
- H nähert sich I als Laus, die ganz groß rauskommen will. usw. ...

Die Ober Oper

MUSIK und TEXT:
Martin Zels





Wolf: Ich kenne dieses Schaf!

Schaf: 1,2,3 - ging mein Leben vorbei...
4,5,6 - lieg' in Lauch, Wein und Speck!
7,8 - Oh, wie schwarz ist die Nacht, die Nacht.
9 und 10 - Wollt' Erfahrungen sehn...

Ober: Mein Restaurant, hat 1000 Sterne, Monsieur!
Glitzert für Sie schon aus der Ferne, Monsieur!
Hier kocht der Chef, und nicht vergessen, Monsieur:
was man bestellt, wird auch gefressen, Monsieur!

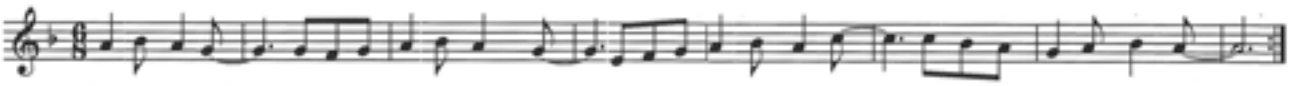
Wolf: Herr Ober, danke sehr, ich hab keinen Hunger mehr,
mein Herz ist so schwer wie ein Stein

OBER: Das kann doch sein Ernst niemals sein!

WOLF: Verging mir der Appetit

OBER: So launisch war der doch nie...?

WOLF: Ach, gehen Sie, ich bitte Sie,
ich muß jetzt alleine sein...



Kurzinformationen zu den Autorinnen

Maritgen Matter, 1962 in den Niederlanden geboren, studierte nach einer Lehrerausbildung Kunst und Design an der Rietveld Akademie in Amsterdam. Sie arbeitet als freie Illustratorin und Gestalterin für verschiedene Verlage. "Ein Schaf fürs Leben" ist ihr erstes Buch.

Anke Faust ist 1971 in Nordrhein-Westfalen geboren. Sie studierte Kommunikationsdesign mit dem Schwerpunkt Illustration an der Fachhochschule Mainz und arbeitet als Illustratorin für zahlreiche Kinder- und Schulbuchverlage.

Literatur- und Bildnachweis

Baer, Ulrich. 666 Spiele für jede Gruppe für alle Situationen. Kallmeyersche Verlagsbuchhandlung, Seelze 1994.

Bauer, Jutta. Selma. LAPPAN Verlag 1997.

Bollinger, Max. Mein erstes Vorlesebuch der schönsten Tierfabeln. Ravensburger Buchverlag, Ravensburg 1992.

Fischer, Gerhard u.a.. Schafe. Das Fotobuch für die Praxis. Verkag Eugen Ulmer, Stuttgart 2004.

Gelbert, Hans-Joachim (Hg.). Überall und Neben dir. Gedichte für Kinder. Beltz Verlag. Weinheim/Basel 1986.

Green, Jen. Wölfe. Franckh-Kosmos, Stuttgart 2001.

Halbey, Hans A. Schmurgelstein so herzbetrunken. Carl Hanser Verlag, München 1988.

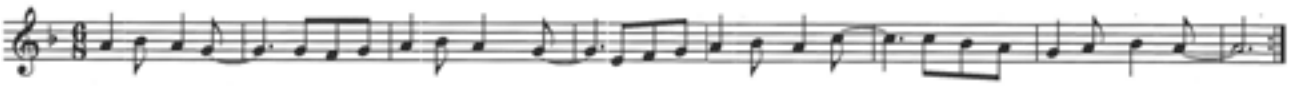
Hippe, Robert. Die Fabel. Bange Verlag, Hollfeld 1981.

Krüss, James. James Tierleben. Carlsen Verlag, Hamburg 2003.

Piquemal, Michel. Philofabelhaft. 63 Fabeln aus aller Welt und ihre philosophische Bedeutung. Moses Verlag, Kempen 2004.

Remmers, Ursula/ Warmbold, Ursula. Allerlei Getier. Gedichte für Kinder. Reclam Verlag, Stuttgart 2003.

Ruland, Jeanne. Krafttiere. Schirner, Darmstadt 2004.



Inhalt

	Seite
Besetzungsliste	2
Anschreiben	3
Teil 1 Tierische Texte	4
Zum Inhalt - Ein Schaf fürs Leben	
Zu den Tieren – Das Schaf …	
… Der Wolf	6
Die Fabel	9
Fabeln und ihre Weiterentwicklung	10
Mehr von Wölfen und Schafen	12
Tiernamen	15
Teil 2 Tierische Spiele	18
Zur Einstimmung	19
In der Tierwelt	
„Brehms Tierleben“	20
Wer bist Du, Gnu?	
Schlaue Gans oder dummer Fuchs	21
„Ich bin ein Schmetterling“	
Die Geschichtensuppe	22
Begegnung	
Zickentreffen	23
Die Ober Oper	24
Kurzinformationen zu den Autorinnen	26
Literatur- und Bildnachweis	
Inhalts & Impressum	27

Impressum
Herausgeber:
Theater Pfütze e.V.
Andreas Wagner (1. Vorstand)
Obere Kanalstr. 28
90429 Nürnberg
Telefon: 0911 / 28 99 09
Telefax: 0911 / 27079-20
www.theater-pfuetze.de
hallo@theater-pfuetze.de
Redaktion & Gestaltung: Annette Trümper
Fotos: friends+pflaumer, Biggi Sauer, Bildnachweis