

# Das Geheimnis der wilden Gans



Theater für alle ab 5 Jahre

Deutschsprachige Premiere:  
3.–6. Juni 2021  
Triangel St. Vith (B)

Regie:  
Catharina Gadelha &  
Ania Michaelis

Künstlerische Leitung AGORA:  
Kurt Pothen

In Koproduktion mit

COMEDIA



KINIMA  
THEATER

In Kooperation mit

Menschen  
Kulturhaus

Mit Unterstützung von



Gefördert durch

Outbelgien



---

LIEBE LEHRER:INNEN, LIEBE ERZIEHER:INNEN,

---

DAS GEHEIMNIS DER WILDEN GANS ist ein Stück Theater für Kinder, das lustvoll Fragen nach dem Unbekannten stellt und die Kraft besitzt, die Neugier auf das Erkunden und Verstehen-Wollen der Welt zu wecken. Diese theaterpädagogische Mappe ist als Handreichung für Sie, die Begleiter der jungen Zuschauer:innen gedacht. Wir haben uns damit vorgenommen, ihre Lust und Neugier zu wecken. Viel Spaß damit!

Das Material soll Ihnen als Anregung dienen, wie Sie Ihre Gruppe auf den gemeinsamen Theaterbesuch vorbereiten, und wie Sie ihn nachbereiten können. Es geht zunächst um den Zugang zu der Inszenierung. Danach gibt es drei Aufgabenteile: (1) Bewegungsaufgaben, (2) Übungen zum Thema »Geschichten erzählen« und (3) einige Vorschläge für Spielaufgaben. Die Anordnung der Aufgaben ist nur ein Vorschlag, verändern Sie diese, wie es für Sie am besten passt. Nehmen Sie davon, was Ihnen am meisten zusagt. Verändern Sie die Aufgabenstellungen, entwickeln Sie sie weiter und machen Sie die Aufgaben zu Ihren eigenen.

Für die Übungen bietet sich ein großer Raum an. Wenn Sie ausschließlich ein Klassenzimmer oder einen Gruppenraum zur Verfügung haben, nehmen Sie sich die Zeit mit Ihrer Gruppe Tische und Stühle an die Seite zu stellen. Versuchen Sie so viel Platz wie möglich zu schaffen. Wenn Sie wollen, markieren Sie mit einem Klebeband auf dem Boden eine Spielfläche. Wenn diese klar begrenzt ist, hilft das bei einigen der Übungen.

All das soll Ihnen als Inspiration dienen, sich mit Ihrer Gruppe kreativ auf den Theaterbesuch vorzubereiten und Werkzeug sein, sich mit den Kindern weiterführend mit der Inszenierung zu beschäftigen. Schreiben Sie uns! Wir beantworten gern alle Briefe an die Spieler, Fotos von theaterbegeisterten Gruppen oder entstandenen Kunstwerken und Mails mit Rückmeldungen, Fragen und Anregungen. Schreiben Sie einfach an [jakob.bertram@agora-theater.net](mailto:jakob.bertram@agora-theater.net) oder ans AGORA THEATER, Am Stellwerk 2, 4780 St. Vith.

Viel Spaß und herzliche Grüße,

Jakob Bertram

Theaterpädagogik AGORA - Das Theater der Deutschsprachigen Gemeinschaft  
Belgiens

---

---

»Das kleine Mädchen war darüber so erschrocken, dass sie gleich seine anderen Gänse vergaß und sich aufmachte der wilden Gans mit dem schönen schwarzen Fleck nachzulaufen.«

---

INHALT

VOR DER VORSTELLUNG	5
ZUM INHALT	5
ANTIZIPIEREN	7
NACH DER VORSTELLUNG	9
BEWEGUNGSAUFGABEN	10
GESCHICHTEN ERZÄHLEN	13
SPIELEN	16
ÜBER HANNAH ARENDT	19
ÜBER ANIA MICHAELIS	19
BESETZUNG	20
ÜBER DAS AGORA THEATER	21
KONTAKT	21

---

VOR DER VORSTELLUNG

---

»Du. Und Du. Und ich. Das sind drei! Ein Anfang ist gemacht.«

---

#### ZUM INHALT

»Das Geheimnis der wilden Gans« ist eine Theaterinszenierung für Kinder ab fünf Jahren nach der Märchenfabel »Die weisen Tiere« von Hannah Arendt.

Ein kleines Mädchen macht sich auf die Reise und folgt der Gans mit dem schönen schwarzen Fleck, die eines Tages überraschend in ihrem Dorf auftauchte.

In unserer Inszenierung sucht jeder etwas: der Karussellbesitzer aus Paris sucht seinen magischen weißen Elefanten, der Vater sucht seine Tochter und die Geschichte hat sich selbst vergessen. Alle drei Männer finden zusammen etwas: die Spur des kleinen Mädchens, die wie in einem Road Movie über die Wiese der weisen Tiere ins Land der wilden Gänse führt.

Episode um Episode erzählen die Männer die Begegnungen des Mädchens mit den Tieren nach. Etwa das Zusammentreffen mit dem Löwen, der friedlich neben dem Lamm liegt oder mit der listigen Schlange, die allen nur Böses ins Ohr zischt, dem Leviathan, den Gott sich zum Vergnügen hält und mit Pegasus, der alle Länder der Welt kennt und auf dem nur Dichter:innen und Kinder reiten dürfen.

Es ist die Geschichte eines Aufbruchs, eine Coming-of-Age-Geschichte, liebevoll begleitet von einem Vater, der seiner Tochter nachspürt und während seiner Suche lernt, sie loszulassen. Außer der Geschichte finden die Protagonisten noch etwas: den Weg vom »Ich« zum »Du« und die Erkenntnis, dass die Suche nach der Welt die Welt selbst beinhaltet und dass diese in der Gemeinsamkeit begreifbar, verhandelbar und veränderbar sein kann.



---

ANTIZIPIEREN

---

Mut haben

Im Stück geht das kleine Mädchen allein auf eine lange Reise. Eines Tages folgt sie nämlich einer Gans mit einem ganz außergewöhnlichen Fleck auf der Brust. Auf ihrer Suche nach dieser Gans trifft sie auf viele Tiere, um das Land der Wildgänse zu finden. Das erfordert viel Mut.

Bist Du auch mutig? Was traust Du dich alles? Erinnerst Du dich daran, als Du das erste Mal allein unterwegs warst? Vielleicht an den Weg zu deinen Großeltern oder als Du das erste Mal allein bei der Bäckerei warst? Gibt es etwas, wofür Du ganz allein weggehen würdest? Hättest Du den Mut allein irgendwo hinzureisen? Wohin würdest Du gehen?

Fragestellungen:

Das Stück heißt DAS GEHEIMNIS DER WILDEN GANS. Überlegt gemeinsam: Was könnte das Geheimnis der Gans sein?

Auf den Fotos seht ihr unsere drei Hauptfiguren. Wer könnten sie sein? Wo befinden sie sich? Was machen sie dort? Was könnten sie gerade sagen oder denken?

Was könnten das für Gegenstände sein, die auf der Bühne stehen und wie benutzt man sie? Versucht das während des Stücks herauszufinden!

Was meint ihr, wo sollte das Mädchen ihre besondere Gans suchen?

Im Stück werdet ihr viele unterschiedliche Tiere sehen. Könnt ihr euch alle merken?

---

DAS KARUSSELL

*Jardin du Luxembourg*

Mit einem Dach und seinem Schatten dreht  
sich eine kleine Weile der Bestand  
von bunten Pferden, alle aus dem Land,  
das lange zögert, eh es untergeht.  
Zwar manche sind an Wagen angespannt,  
doch alle haben Mut in ihren Mienen;  
ein böser roter Löwe geht mit ihnen  
und dann und wann ein weißer Elefant.

Sogar ein Hirsch ist da, ganz wie im Wald,  
nur dass er einen Sattel trägt und drüber  
ein kleines blaues Mädchen aufgeschnallt.

Und auf dem Löwen reitet weiß ein Junge  
und hält sich mit der kleinen heißen Hand  
dieweil der Löwe Zähne zeigt und Zunge.

Und dann und wann ein weißer Elefant.

Und auf den Pferden kommen sie vorüber,  
auch Mädchen, helle, diesem Pferdesprunge  
fast schon entwachsen; mitten in dem Schwunge  
schauen sie auf, irgendwohin, herüber -

Und dann und wann ein weißer Elefant.

Und das geht hin und eilt sich, dass es endet,  
und kreist und dreht sich nur und hat kein Ziel.  
Ein Rot, ein Grün, ein Grau vorbeigesendet,  
ein kleines kaum begonnenes Profil -.  
Und manchmal ein Lächeln, hergewendet,  
ein seliges, das blendet und verschwendet  
an dieses atemlose blinde Spiel ...

»Das Karussell« von Rainer Maria Rilke

---

NACH DER VORSTELLUNG

»Willst du nun deine wilde Gans finden, oder etwa nicht? Glaubst du, du kannst nur einfach so zum Spaß von zu Hause weglaufen? Wenn du nicht wirklich deine Gans suchst, kann ich dich auch sofort wieder zu Hause absetzen! Und fertig.«

MEMORY

Die Gruppe steht im Kreis. Alle schließen für einige Zeit die Augen und erinnern sich an das Gesehene.

BEWEGUNGEN

Eine Person macht eine Geste/Bewegung/nimmt eine Pose ein aus dem Stück. Das kann an ihrem Platz geschehen, sie kann sich aber auch durch den Kreis hindurch bewegen.

Variante I: Die verbleibenden Gruppenmitglieder machen die Bewegung nach. Dann gibt eine andere Person etwas Neues vor.

Variante II: Die erste Person wird von einer anderen mit einer neuen Handlung abgelöst. Es können sich auch mehrere Teilnehmende mit dem, woran sie sich erinnern durch den Raum bewegen.

GERÄUSCHE

Zunächst soll sich jedes Kind an das erinnern, was es während des Stückes gehört hat. Nun soll versucht werden diese Geräusche selbst mit Mund und Körper herzustellen.

Dirigieren Sie die Lautstärke oder lassen Sie einige der Kinder dirigieren. So können die Geräusche lauter und leiser werden, das Tempo kann variieren oder die Geräusche ganz aussetzen.

Es können auch prägnante Worte und Sätze memoriert werden. Dabei geht es überhaupt nicht darum, die Sätze möglichst korrekt wiederzugeben, sondern es können auch einzelne Worte sein oder Sätze, die etwas sinngemäß wiedergeben.

Auch diese können dirigiert werden, indem die Gruppe sich zum Beispiel im Raum verteilt und eine Person umhergeht und einzelne Kinder antippt. So entsteht ein Teppich aus Textfragmenten.

FRAGESTELLUNGEN:

An welchen Moment könnt ihr euch besonders gut erinnern? Was habt ihr dort gesehen/gehört/ gespürt? Welcher Moment hat euch besonders gut gefallen? Warum? Wer waren die Figuren? Wie waren sie angezogen? Wie haben sie sich bewegt? Was macht sie aus? Wonach waren sie auf der Suche? Warum? Mit welcher Figur würdet ihr gemeinsam auf die Suche gehen? Warum? Es wurde die Geschichte des kleinen Mädchens erzählt. Welche Orte hat sie auf ihrer Reise entdeckt? Welchen Tieren ist sie begegnet?

Beschreibt die Tiere!

---

## BEWEGUNGSAUFGABEN - VERWANDELN

---

»Und ihr Herz klopfte so wild, dass es fast weh tat und sie wollte hüpfen oder schreien oder wegrennen und sie spürte, wie ihr Gesicht heiß wurde und gleichzeitig fühlte es sich so an, als wäre sie endlich zu Hause angekommen. Sie musste an eine Raupe denken, die ihren Kokon verlässt und als Schmetterling über eine Frühlingswiese mit lauter bunten Blumen fliegt, und alles duftet nach Honig.«

---

### MOLEKÜLSPIEL

Alle Kinder bewegen sich durch den Raum. Damit der Raum gut ausgefüllt wird, versuchen sie, möglichst oft zwischen zwei anderen hindurchzugehen oder zu tanzen, bzw. sich immer in die freien Lücken des Raumes zu bewegen oder dorthin zu tanzen. Dabei berührt sich niemand. Sie sollen immer den ganzen Raum ausfüllen. Lassen Sie der Gruppe genügend Zeit, in ein gemeinsames Tempo zu kommen.

Die Spielleitung kann immer wieder neue Bewegungsaufgaben reingeben, z.B. alle torkeln, stampfen, trippeln, kriechen, schwimmen, fliegen, durch den Raum in einem angesagten Tempo (Zeitlupe, Zeitraffer)

Auf ein Signal hin (z.B. ein Klatschen) blicken alle zur Spielleitung. Diese gibt eine Zahl zwischen 1 und 6 vor. So schnell wie möglich bilden die Teilnehmenden Gruppen mit entsprechend vielen Mitgliedern. Sie bekommen dann z.B. folgenden Gruppenauftrag:

»Baut als Gruppe mit euren Körpern so schnell wie möglich einen Elefanten ohne zu sprechen! Gemeinsam werdet ihr also ein Elefant. Alle Elefanten sehen natürlich unterschiedlich aus. Friert ein, wenn ihr fertig seid.«  
Anschließend geht die Spielleitung umher und bewundert alle Elefanten.

Die Gruppen, die schon bewundert wurden, können mit der Spielleitung gemeinsam die anderen Skulpturen bestaunen.

Auf ein weiteres Signal hin lösen sich die Gruppen wieder voneinander und bewegen sich erneut durch den Raum.

Auf ein erneutes Signal gibt die Spielleitung eine neue Gruppengröße vor. Die neu gefundenen Gruppen erhalten eine neue Gestaltungsaufgabe. Diese Routine kann beliebig oft wiederholt werden.

### Mögliche Aufgaben:

Baut zu dritt ein Flugzeug.

Baut zu fünf ein Karussell aus Tieren.

... einen Pegasus, einen großen Fisch, eine böse Schlange.

KÖRPERSPRACHE FINDEN

Im Stück schlüpfen die Spielenden immer wieder in unterschiedliche Rollen. Auch das Mädchen wird immer wieder von einem der drei Spieler gespielt. Um das Mädchen zu markieren, bedienen sie sich einer gefundenen Bewegungssprache für das Mädchen. In dieser Übungsabfolge finden die Kinder ihre eigene Bewegungssprache für das Mädchen.

Anstelle einer Bewegungssprache für das Mädchen, kann natürlich auch eine für andere Figuren aus dem Stück gefunden werden, etwa für den Piloten, eines der Tiere oder für eine der drei Hauptfiguren, Andrej, Monsieur Sebastian oder Max, die Geschichte.

Ablauf:

1.

Was macht unsere Körpersprache und unsere Bewegungsabläufe aus?

Alle Kinder gehen durch den Raum. Geben Sie zum Einstieg klare Vorgaben: Geht so schwerfällig wie möglich von einer Wand des Raumes zur anderen. Geht auf dem Rückweg so leicht wie möglich. Geht im Kreis. Wie geht eine Person, die ganz unsicher ist? Geht jetzt im Zick-Zack und werdet dabei immer mutiger.

2.

Lassen Sie sie ein wenig experimentieren. Machen Sie Vorschläge:

Wie gehen sie, wenn sie sich beeilen müssen, um den Bus zu bekommen? Wenn sie morgens noch ganz verschlafen sind? Wie verändert sich das Gehen, wenn sich alle Körperteile ganz schwer anfühlen, wie, wenn alles leicht ist? Was verändert sich, wenn der Oberkörper möglichst aufgerichtet ist? Die Knie durchgedrückt? Wie geht man, wenn die Bewegungen ganz abgehackt sind, zwischen jeder Bewegung also immer eine kurze Pause ist?

3.

Die Kinder verteilen sich im Raum. Sie erforschen nun die Bewegungssprache des Mädchens in der Geschichte.

Im Stück erlebt das Mädchen vieles auf der langen Reise.

Wann ist es mutig gegangen? Wann war es vielleicht schüchtern oder ängstlich? Welche Bewegungen hat es gemacht, als es die Vogelsprache gelernt hat? Fragen Sie nach weiteren Momenten, die das Mädchen erlebt hat.

4.

Nun geht es darum, dass jede:r für sich eigene Bewegungen für das Mädchen findet. Ist das Mädchen glücklich? Ist es sehr müde oder hellwach? Welchen Einfluss hat dies auf das Tempo? Wie bewegt sich so ein mutiges Mädchen? Wie steht es? Wie geht es? Wie setzt sie die Füße auf? Was machen die Hände?

5.

Eine Bewegung hat immer einen klaren Anfang und ein klares Ende. Eine Bewegung kann mit einem oder mehreren Körperteilen gemacht werden. Was machen z.B. die Füße, wenn sich die Arme bewegen? Die Teilnehmenden entscheiden sich für eine wiederholbare Bewegung.

6.

Alle stehen im Kreis. Jedes Kind präsentiert die gefundenen Bewegungen.

Variante:

Ein Kind beginnt mit einer Bewegungsabfolge, friert ein, das nächste Kind geht in die eingefrorene Pose der:des Kreisnachbar:in und macht von dort aus die eigene Bewegung, friert ein usw.

7.

Wir finden Variationen:

a)

Jedes Kind macht die Bewegungen sehr klein und präzise oder übertrieben groß.

b)

Jedes Kind macht die Bewegungen in Zeitlupe mit Wiederholung oder ganz schnell und präzise mit Wiederholung. Oder: Teil 1 der Bewegung ist schnell, Teil 2 der Bewegung ist ganz langsam.

c)

Wir machen unsere Bewegungen an verschiedenen Orten/Ebenen im Raum/im Sitzen/ im Knien/im Liegen/ etc.

d)

In verschiedenen Gefühlsqualitäten: fröhlich, ängstlich, wütend, traurig

8.

Die Kinder gehen durch den Raum und finden eine:n Partner:in. Sie begrüßen sich nur mit ihrer Bewegungsfolge. Es ist wie ein Dialog ohne Worte nur mit der Körpersprache. Diese Begrüßungen finden mit unterschiedlichen Partner:innen statt.

9.

Wir finden feste Partner:innen und bringen uns gegenseitig die Bewegung bei. Zuerst gegenüber stehend, dann nebeneinanderstehend. Wir entscheiden uns für eine Bewegungsqualität (Tempo, Größe, Ebene).

10.

Wir entwickeln eine kleine Choreographie aus beiden Bewegungsfolgen. Als Verbindung zwischen beiden Bewegungsfolgen können die Partner:innen einen Sprung, eine Drehung oder eine Stille einbauen. Alternativ können Bewegungen synchron oder im Dialog (also zuerst die eine, dann die andere Person) gemacht werden. Die Choreografien sollen wiederholbar sein, sodass die Gruppen sie je nach Länge auch zwei oder dreimal machen können.

11.

Die Gruppe sitzt im Halbkreis/ einer Reihe, sodass eine Bühnensituation geschaffen wird. Die Paare präsentieren ihre Choreos im Raum (wahlweise zu Musik). Wir können uns auch gleichzeitig jeweils zwei Paare anschauen. Nach jeder Präsentation gibt es Applaus!

## GESCHICHTEN ERZÄHLEN

»Damit es eine Welt gibt, brauchen wir eine Geschichte. Und eine Geschichte für mich ganz allein ist keine Geschichte. Sie muss gehört werden. Die Geschichte braucht eine Welt! Und die Welt braucht eine Geschichte!«

## AUFBAU EINER GESCHICHTE

Für die folgenden Aufgaben ist es wichtig, dass sich vorher darauf verständigt wird, wie eine Geschichte aufgebaut sein sollte. Ich schlage folgenden groben Aufbau für Anfang, Mittelteil und Ende vor, da er eine Struktur gibt und gleichzeitig viel Freiraum lässt:

**Anfang:** es sollte etabliert werden, um wen es in der Geschichte geht, also welche Personen/Figuren involviert sind. Auch die Beschreibung des Ortes, sowie der (für die Geschichte relevanten) Eigenschaften der Protagonist:innen kann hilfreich sein.

*Es war einmal ein Elefant, der war sehr alt und sehr weise. Er lebte an einem schönen Strand mit einem großen Leuchtturm. Dort lebte er schon sehr lang.*

**Mittelteil:** hier sollte ein Problem aufkommen, das den Protagonist:innen begegnet und einer Lösung bedarf.

*Doch er fühlte sich schrecklich allein. So allein, dass es nicht auszuhalten war! Denn was bringt einem der schönste Strand der Welt, wenn man ihn mit niemandem teilen kann?*

**Ende:** hier soll abschließend eine Lösung für das Problem gefunden werden.

*Deshalb beschloss er eines Tages, dass er seinen schönen Strand verlässt. Er baute sich also ein Boot und stach in See! Es dauerte nicht lang, da gabelte er eine erste Gefährtin auf. Und dann noch eine und dann noch einen Gefährten. Seitdem reisen sie umher und sammeln alle auf, die sich einsam fühlen.*

## Ja-und!

In Zweier-/Dreier-Gruppen wird eine Geschichte erzählt. Wieder wird im Wechsel (bzw. reihum) ein Satz gesagt, dann ist die nächste Person an der Reihe. Jeder Satz beginnt mit »Ja, und dann«. Auch hier gilt: alles was gesagt wird, stimmt, es wird dem Gesagten zugestimmt, ehe eine neue Idee hinzukommt. Als Erweiterung kann die Option »dann aber« hinzugefügt werden.

## Geschichte verkürzen

Die Gruppe setzt sich in Paaren zusammen. Eine Person erzählt der anderen eine Geschichte. Zuerst hat sie drei Minuten Zeit. Anschließend muss sie das Gesagte in eineinhalb Minuten erzählen. Dann in fünfundvierzig Sekunden, in dreißig und schlussendlich in zehn. Ziel dessen ist natürlich, in der vorgegebenen Zeit jeweils alles für die Geschichte Relevante zu erzählen. Die Spielleitung sagt hierbei jeweils für alle die Zeiten an.

## GESCHICHTEN WÜRFELN

Im Anhang finden Sie von uns gestaltete Würfel zum selbst zusammenbasteln. Die Würfel geben eine kleine Hilfestellung beim Geschichten erzählen und regen gleichzeitig die Fantasie der Erzählenden an. Denn die Symbole bedeuten längst nicht für alle das gleiche. Sie können in Kleingruppen oder mit allen gemeinsam genutzt werden.

### Spielprinzip:

Mit den Würfeln können Figuren erwürfelt werden, Orte und Handlungen. Es können alle Würfel im Laufe der Geschichte natürlich auch mehrfach gewürfelt werden, je nachdem ob die Hauptfigur mit einer zweiten gemeinsam unterwegs ist, sie den Ort wechselt oder im Laufe der Geschichte auf Hindernisse stößt. Aber Achtung, je mehr gewürfelt wird, desto schwieriger die Auflösung!

Um es einfacher zu gestalten, kann das Erzählen auch vorerst von der Spielleitung übernommen werden.

Würfeln Sie und lassen Sie die Kinder erzählen, was das Erwürfelte bedeutet. Jetzt liegt es an Ihnen, das in eine Geschichte zu verwandeln.

Für diese Einheit haben wir Varianten in drei Schwierigkeitsstufen aufgeführt. Passen Sie diese einfach Ihrer Gruppe an.

### Stufe I

Schauen Sie sich die Symbole an. Sammeln Sie die abgebildeten Symbole vorab in Form von Spielmaterialien, Figuren und Stofftieren zusammen. Die sind den Kindern schon vertraut und so fällt das Visualisieren leichter.

Sie müssen bei der Gestaltung der Geschichte helfen. Wenn ein neues Tier gewürfelt wird, fragen Sie nach den Eigenschaften. Achten Sie dabei darauf, immer offene Fragen zu stellen, sodass es an den Kindern liegt, die Antworten zu geben und sie nicht einfach mit Ja oder Nein antworten können.

Welche Farbe hat der Elefant? Wie groß ist er? Was frisst er am liebsten? Wo wohnt er? Wie heißt er?

Wenn die Kinder Lust haben, können sie den Elefanten natürlich auch gern vormachen, eh es in der Geschichte weitergeht.

### Stufe II

Lassen Sie der Gruppe so viel Entscheidungs- und Gestaltungsfreiheit wie möglich. Beginnen Sie im ersten Durchgang mit wenigen Würfeln und steigern Sie nach und nach die Anzahl der Würfel.

Die Würfel müssen nicht zwingend das bedeuten, was sie im ersten Moment darstellen. Ein Beispiel:

Es wird ein Turm gewürfelt. Das kann schlicht der Ort selber sein oder bedeuten, dass wir uns auf einer Burg befinden. Vielleicht ist es aber auch der Büchelturm in Sankt Vith.

Der Turm kann auch Aufschluss auf eine Figur geben. Vielleicht lebt die Figur in einer Burg, ist ein:e Leuchtturmwärter:in oder gar die Hexe, die Rapunzel im Turm eingesperrt hat.

Vielleicht verweist er aber auch darauf, dass die Figuren ein Schachtournier veranstalten oder er ist das Ziel einer Reise, auf der wir uns befinden.

### Stufe III

Bereiten Sie genügend Würfel vor, dass Sie Kleingruppen bilden können. Begrenzen Sie die einzelnen Durchgänge, damit die Teilnehmenden auch in ihren Geschichten ein Ende finden. Wenn es mehrere Durchgänge gibt, kann die Lieblingsgeschichte der jeweiligen Kleingruppe mit allen geteilt werden.

Auf dem Blankowürfel können eigene Symbole kreiert werden.

Ist eine Geschichte erzählt, kann sie natürlich auch als Spielvorlage dienen. Lassen Sie die Kinder Bewegungen für die Protagonisten und passende Requisiten finden oder die Orte darstellen. So können sie ihre eigenen Geschichten nachspielen.

SPIELEN - REISE/SUCHE

»Ja! Mit der Welt spielen! Immer wieder von Neuem!  
Ja! Mit der Welt spielen! Immer wieder von Neuem!«

ICH BIN EIN BAUM

Es wird ein Bühnenraum festgelegt, alle Kinder befinden sich davor. Eine Person geht auf die Bühne, friert in einer Haltung ein und sagt: »Ich bin ein Baum«. Die Haltung sollte einen Baum verkörpern (aber: künstlerische Freiheit!).

Eine zweite Person folgt ihr, positioniert sich entsprechend zum Baum und sagt z.B.: »Ich bin der Uhu, der auf dem Baum sitzt.«

Eine dritte Person folgt, positioniert sich ebenfalls entsprechend zum Baum und sagt: »Ich bin das Mädchen, das im Schatten des Baums schläft.«

Die erste Person, in diesem Fall »der Baum«, entscheidet sich für den Vorschlag, der ihr am besten gefällt, z.B. für den »Uhu«, belässt diesen auf der Bühne und geht gemeinsam mit dem anderen Kind ab.

Die auf der Bühne gebliebene Person bleibt in der Haltung und wiederholt ihren Vorschlag (»Ich bin der Uhu«). Daraufhin positionieren sich zwei neue Spieler:innen zu der Person usw.

Variante:

Diese Theaterübung kann auch ohne Sprache stattfinden.

Eine Person positioniert sich auf der Bühne, eine zweite kommt hinzu und geht in eine Haltung, eine dritte, vielleicht eine vierte. Dann kommt eine weitere Person und tippt eine der Spieler:innen auf der Bühne an, die daraufhin aus dem Bild tritt. Die ablösende Person positioniert sich in einer neuen Haltung zu den anderen. So entsteht ein sich immer veränderndes Bild auf der Bühne, ganz ohne Sprache und Erklärungen.

Es wäre gut, wenn einige Sekunden Pause ist, ehe eine neue Person eine andere ablöst.

Der Vorteil dieser Übung ist, dass die Hemmschwelle des Sprechens auf der »Bühne« wegfällt. Da es keiner Erklärung bedarf, bleibt das Bild uneindeutig und der Gedanke von Richtig und Falsch ist weniger präsent.

UNSERE REISE

Leiten Sie Ihre Gruppe durch eine Reise im Raum. Die Kinder sollen sich dazu bewegen und die Orte spüren, an denen sie sind.

Einige Ideen:

»Wir beginnen hier im Raum. Setzen langsam einen Fuß vor den anderen, strecken uns und bereiten uns auf unsere gemeinsame Reise vor. Wir verlassen den Raum, gehen die Treppen herunter und verlassen das Gebäude. Schon bald kommen wir zu

einem Wald. Der Boden ist mit Tannennadeln bedeckt, die uns in die Füße pieksen. Wir versuchen von Wurzel zu Wurzel zu springen. Doch der Wald wird immer dichter. So dicht, dass wir nur noch auf allen Vieren hindurchkriechen können. Jetzt müssen wir uns ganz flach auf dem Boden unter großen Wurzeln hindurchzwängen. Der Wald wird lichter und wir kommen zu einem Strand. Wir gehen ins Wasser. Erst geht uns das Wasser nur bis zu den Knöcheln, dann bis zu den Knien, dann bis zur Brust. Wir beginnen zu schwimmen. Ein Unwetter kommt auf und wir müssen schneller schwimmen. Zum Glück ist das Ufer schon in Sicht und wir können schon fast wieder stehen. Usw.«

Lassen Sie Ihrer Fantasie freien Lauf. Wer weiß, wem Sie auf Ihrer Reise alles begegnen, an welche Orte es Sie verschlägt. Lassen Sie sich von der Reise des kleinen Mädchens inspirieren. Vielleicht treffen Sie mit Ihrer Gruppe ja auf den Leviathan oder kommen im Land der Wildgänse an.

Lassen Sie sich bei den einzelnen »Stationen« Zeit. Die Kinder sollen genug Zeit haben, sich z.B. den Sand zwischen den Zehen vorzustellen und ein bisschen damit zu spielen.

Hier bietet sich an, dass die Teilnehmenden ihre Schuhe ausziehen, damit sie den Boden, über den sie gehen, besser spüren können.

**A G O R A**

**DAS THEATER DER  
DEUTSCHSPRACHIGEN  
GEMEINSCHAFT BELGIENS**

**AGORA Theater VöG  
Am Stellwerk 2  
B-4780 Sankt Vith**

**T: +32 (0)80 22 61 61  
agora@agora-theater.net  
www.agora-theater.net**

---

»... mein kleines Mädchen, ich wünsche dir, dass du alles findest, was du suchst!«

---

ÜBER HANNAH ARENDT

Hannah Arendt wollte ungern als Philosophin, lieber als politische Theoretikerin oder politische Denkerin bezeichnet werden. Weit entfernt von einfachen Vorstellungen der »Selbstverwirklichung« artikuliert Arendt immer wieder ihre Vorstellung von Handlung, Freiheit und Verantwortung, die den oder die Andere:n braucht, weil der oder die zuschaut, zuhört – und urteilt. Das Urteil anderer aushalten, den Aufbruch wagen, das war Hannah Arendts Traum. Arendt wurde am 14. Oktober 1906 in Linden (heute Hannover) geboren und wuchs in einem sozialdemokratischen, jüdisch – assimilierten Elternhaus in Königsberg auf. Ihr selbstständiges Denken und ihre umfassende Bildung empfand sie als selbstverständlich. Bereits im Alter von 14 Jahren, so wird es berichtet, hat sich Hannah Arendt in der Bibliothek ihres Vaters zu Hause gefühlt und sich mit Kant und Kierkegaard bekannt gemacht und angefreundet. Nachdem sie in Königsberg eine externe Abiturprüfung abgelegt hatte, studierte sie Philosophie und Theologie in Marburg und Freiburg. Edmund Husserl und Martin Heidegger gehörten zu ihren Professoren. Hannah Arendt promovierte 1928 bei Karl Jaspers. 1933 musste sie nach Paris emigrieren; 1941 gelang ihr die Flucht in die Vereinigten Staaten von Amerika. Ihr Buch »Elemente und Ursprünge totalitärer Herrschaft« machte sie 1951 weltbekannt. Sieben Jahre später folgte ihre Studie »Vita activa«. Ihre Artikel über den Eichmann Prozess in Jerusalem lösten 1963 einen Eklat aus. Hannah Arendt ist eine Ikone des freien Denkens, ihr Ruhm ist legendär. In den letzten Jahren hat das allgemeine Interesse an ihren Ideen und darüber hinaus auch an ihrem Verhältnis zur Kunst zugenommen. Sie schrieb über die Dauerhaftigkeit von Dichtung, über Sprache als Metapher und als Kommunikation, über den kreativen Prozess, bei dem sich der Dichter auf den Pfad der Zeitlosigkeit begibt. Die Märchenfabel »Die weisen Tiere« wurde in Deutschland 2021 erstmals im Rahmen eines Romandebüts »Was wir scheinen« von Hildegard Keller veröffentlicht. Uns ist der Text 2019 während der Proben zu »Hannah Arendt auf der Bühne« in die Hände gefallen. Damals entstand der Wunsch, den Text zu einem Bühnenstück für Kinder ab fünf Jahren zu verdichten und zu inszenieren.

ÜBER ANIA MICHAELIS

Ania Michaelis ist in Ostwestfalen geboren, in Westfalen und Westberlin aufgewachsen. Sie studierte Schauspiel und Theaterpädagogik an der Schule Totales Theater (CH). Seit 1989 lebt sie in Ostberlin, seit 1999 inszeniert sie. Von 2009 bis 2012 war sie die Künstlerische Leiterin des Theaters o.N. in Berlin. Von 2011 bis 2015 leitete sie als Oberspielleiterin am tjg. theater junge generation in Dresden die Sparten Schauspiel und Puppenspiel. Ania Michaelis folgt dem Gedanken, dass sich alle kulturellen Konstruktionen wie Politik, Religion, Wissenschaft und Recht ursprünglich aus spielerischen Verhaltensweisen entwickelt und im Laufe der Zeit verfestigt und institutionalisiert haben. Diese Konstruktionen als solche erkennen, kann nur der denkende und spielende Mensch. Ihre Arbeiten widmen sich dem »homo ludens« und verschreiben sich der Lust am Spiel. Ästhetisch erforscht sie den Raum zwischen Schauspiel, Objekt- und Musiktheater. Seit 2015 arbeitet sie als freie Regisseurin, vorrangig für das AGORA Theater. 2015: »Die Geschichte eines langen Tages« für alle ab 3 Jahren 2018: »König Lindwurm oder – Wie schreibt man einen Brief?« für alle ab 8 Jahre 2019: »Hannah Arendt auf der Bühne« für alle ab 10 Jahren 2021: »Das Geheimnis der wilden Gans« für alle ab 5 Jahren.

ENSEMBLE

REGIE & CHOREOGRAFIE:

Catharina Gadelha

GRAFIKDESIGN:

Nicolas Zupfer

REGIE & TEXT:

Ania Michaelis

PRODUKTIONSLEITUNG:

Annika Serong

SPIEL:

Sascha Bauer, Matthias Weiland,  
Nikita Zolotar

REGIEASSISTENZ:

Leila Putcuyps

MUSIK:

Wellington Barros

DRAMATURGISCHE BERATUNG:

Felix Ensslin & Sascha Wolters

SZENOGRAPHIE:

Céline Leuchter

KÜNSTLERISCHE LEITUNG AGORA:

Kurt Pothen

KOSTÜM:

Djuna Reiner

MIT BESONDEREM DANK AN:

Christel Hoffmann, Eve Lyn Scheiben,  
Daniela Scheuren & Hanna Westerboer

LICHTDESIGN & TONTECHNIK:

Clemens Hörlbacher

THEATERPÄDAGOGISCHE BEGLEITUNG:

Jakob Bertram

IN KOPRODUKTION MIT:

**COMEDIA**



IN KOOPERATION MIT:



MIT UNTERSTÜTZUNG von:



GEFÖRDERT DURCH DURCH:



---

ÜBER AGORA - DAS THEATER DER DEUTSCHSPRACHIGEN GEMEINSCHAFT BELGIENS

---

Das AGORA Theater wurde 1980 in der kleinen Stadt St.Vith in der Deutschsprachigen Gemeinschaft Belgiens von Marcel Cremer als Amateurtheater auf einem Fußballplatz gegründet. Heute spielt das professionelle Ensemble seine vielfach ausgezeichneten Inszenierungen für Kinder, Jugendliche und Erwachsene in Theatern und auf Festivals in ganz Europa.

Das mehrsprachig arbeitende Theater ist eine Institution der Grenz-Erfahrung. Es verhandelt permanent die Verbindungen und Differenzen zwischen Identität und Pluralität; zwischen Land und Stadt, und auch zwischen Kinder- und Jugendtheater einerseits und »Abendprogramm« andererseits.

AGORA macht grenz- und sprachenübergreifendes (Volks-)Theater und sucht auf der Bühne als öffentlichem Platz nach den Möglichkeiten des Handelns in unserer Zeit - stellt sich und den Zuschauer:innen also die Frage: »Was tun?«

<http://www.agora-theater.net/>

---

ANSPRECHPARTNER:

Jakob Bertram  
[jakob.bertram@agora-theater.net](mailto:jakob.bertram@agora-theater.net)  
+49 (0)178 1342525