

Trotz.dem!

Theater über das gemeinsame Weitermachen. » «

## THEATERPÄDAGOGISCHE MAPPE

**FÜR ALLE  
AB 7 JAHREN**

**REGIE:  
ANJA MICHAELIS  
ULRIKE GÜNTHER**

**DEUTSCHSPRACHIGE PREMIERE:  
26.-29. JUNI 2024  
(TRANGELST. VITH (B))**

**TROTZ.DEM!  
THEATER ÜBER  
DAS GEMEINSAME  
WEITERMACHEN**

**TROTZ.DEM!**

**DAS THEATER DER  
DEUTSCHSPRACHIGEN  
GEMEINSCHAFT BELGIENS**

**AM STELLWERK 2  
B-4750 ST. VITH**

**T: +32 (0)80 22 61 11  
AGORAGORA-THEATER.NET  
WWW.AGORA-THEATER.NET**

**A G O R A**

Ordnungsamt  
Provincie  
de Limburg  
2024

## INHALT

VORWORT .....	3
TROTZ.DEM! - EIN THEATERSTÜCK ÜBER HOFFNUNG .....	4
ZUSAMMENFASSUNG DES STÜCKES .....	6
ANREGENDE SPIELIMPULSE UND -IDEEN .....	8
<b>1.</b> KREATIVES BRAINSTORMING ZUM THEMA HOFFNUNG .....	8
<b>2.</b> DIE EIGENE MASKE UND REQUISITEN SELBST HERSTELLEN .....	9
<b>3.</b> FREEZE, TEMPO, LOS! .....	11
<b>4.</b> ROLLENENTWICKLUNG .....	15
<b>5.</b> SZENENENTWICKLUNG .....	16
<b>6.</b> KONSTRUKTIVES FEEDBACK .....	19
<b>7.</b> EIN KLEINES SOUVENIR .....	20
THEATERPÄDAGOGINNEN .....	20
ENSEMBLE .....	23
LITERATURVERZEICHNIS .....	25

---

## VORWORT

---

Liebe Begleitpersonen,

die vorliegende Handreichung beinhaltet theaterpädagogisches Material, das Ihnen als Inspiration für die Vor- und Nachbereitung des gemeinsamen Theaterbesuchs unserer Inszenierung „Trotz.dem!“ mit Ihrer Klasse/Gruppe dienen soll.

Das Material beginnt mit einem Einblick in unsere Gedanken bei der Stückentwicklung. Nach einer Zusammenfassung des Stücks finden Sie im Hauptteil des Dossiers eine Sammlung von Spielimpulsen und -ideen, die sich für eine Vor- und Nachbereitung des Theaterbesuchs eignen.

Wir freuen uns sehr, wenn Sie Ihre Erfahrungen in Bezug auf die Rezeption der Inszenierung ebenso wie Ihre Erfahrungen der Vor- und Nachbereitung des Theaterbesuchs anhand des vorliegenden Materials auf postalischem oder elektronischem Weg mit uns teilen mögen!

Wir wünschen Ihnen und den Kindern viel Spaß vor, während und nach dem Theaterbesuch!

Herzliche Grüße

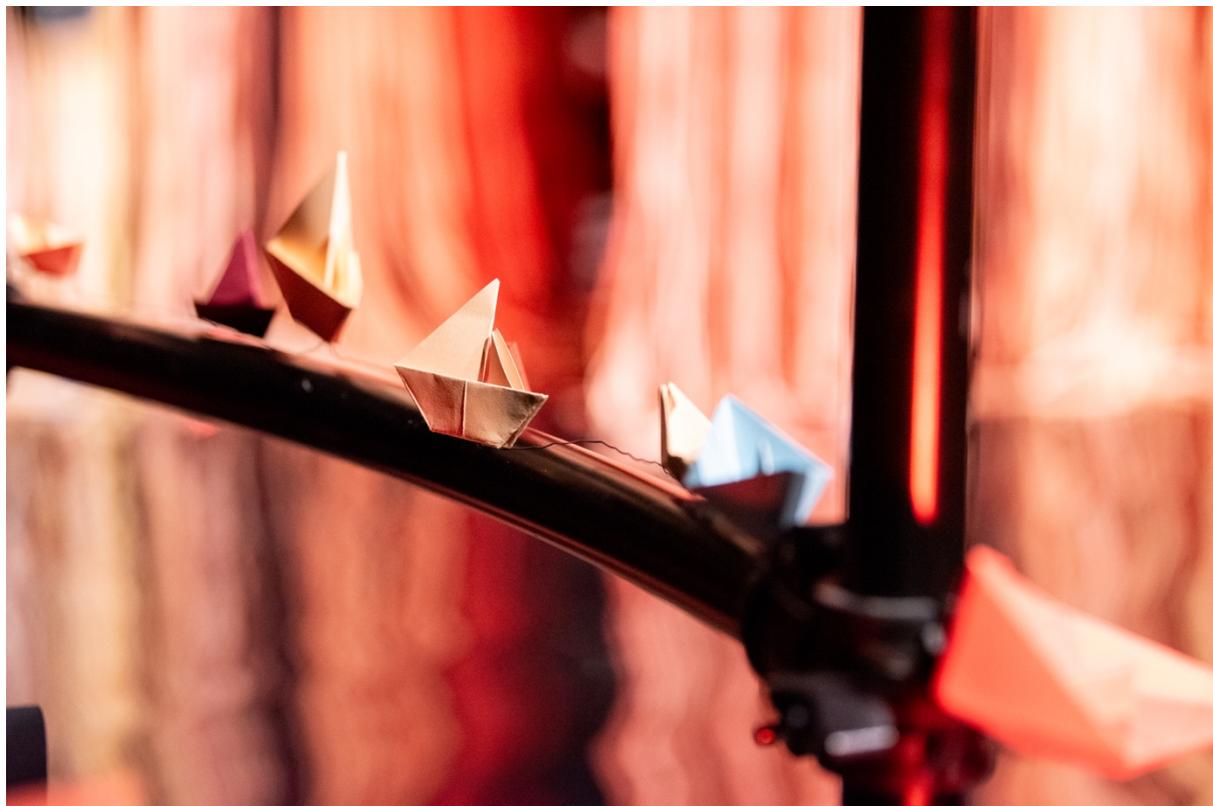
Für das Ensemble der AGORA:

Maribel Saldaña Márquez  
(Theaterpädagogin)

---

TROTZ.DEM! - EIN THEATERSTÜCK ÜBER HOFFNUNG

---



---

*Trotz.dem! ist Theater über Hoffnung. Über Vertrauen, Angst und über Feigheit und Faulheit, über Mut und Neugier und über das Glück zusammen zu spielen, weiterzuspielen, neu zu spielen und immer wieder anzufangen. Trotzdem.*

AGORA, Juni 2024

---

Unsere Proben begannen mit einer Auseinandersetzung mit Faulheit, Feigheit und Eitelkeit. Angeblich sind es diese Eigenschaften, die uns daran hindern, Veränderungen zu kreieren und/oder mit ihnen umzugehen. In einer Reibung mit diesen Begriffen beschäftigten sich alle am Produktionsprozess beteiligten Personen mit Geschichten aus ihren eigenen Biografien. In diesen Erinnerungen ging es um Veränderungen, die angestoßen, befördert oder verhindert wurden. Gespiegelt wurden die

hinderlichen Eigenschaften von ihren Kontrahenten Mut, Beharrlichkeit und Gemeinschaftssinn, die wir als unterstützend und förderlich für Wandlungsprozesse wahrnehmen.

Unser Diskurs führte uns zum Thema Hoffnung. Was ist Hoffnung? Ein Gefühl, ein Zustand? Realität oder Illusion? Vor allem interessierte uns: Wie kommt es, dass manche Menschen trotz persönlicher oder kollektiver Krisen die Hoffnung nicht verlieren?

Für Kultur und Theater ist Sicherheit kein Referenzpunkt. Die Ungewissheit unserer Zeit geht allerdings über diesen Gedanken hinaus. Wohin sich die Folgen der Pandemie, der Klimakatastrophe und der gegenwärtigen Geopolitik entwickeln werden, ist nicht abzusehen. Dazu gesellt sich eine wachsende gesellschaftliche Spaltung. Das alles spielt vor der Folie einer politischen Lage, die wir uns in Europa seit dem Ende des Zweiten Weltkriegs nicht vorzustellen gewohnt waren. Wetten auf mögliche Zukünfte werden zunehmend ungewisser.

Vor der Folie dieser Unsicherheit fühlen sich Menschen ängstlich, einsam und sind misstrauisch.

Stimmt es, dass in Krisensituationen, wenn alles verloren zu sein scheint, die Hoffnung ein Motor für Veränderung sein kann?



---

## ZUSAMMENFASSUNG DES STÜCKES

---



---

*Ich hoffe, dass nie wieder jemand vom Fahrrad fällt. (MARIEKE)*

*Niemand niemals, wir nicht und ihr auch nicht. ihr fällt nicht von Fahrrädern, nicht von Felsen, nicht von Pferden. sondern ihr sitzt bequem! (ANITA)*

*Das hoffe ich auch. und dass es euch gut geht. (MARIEKE)*

*Dass es überhaupt allen Menschen auf der Welt gut geht. (ANITA)*

*Dass alle satt sind. (MARIEKE)*

*Ich hoffe auf Weltfrieden. (ANITA)*

---

Anita, Marieke und Wave haben etwas Besonderes: Einen gemeinsamen Ort, ein gemeinsames Versteck, einen gemeinsamen Platz. Und sie haben über Hoffnung nachgedacht. Sie spielen, tanzen, machen Musik und sie hoffen: auf eine Badewanne voller Wasser mit Erdbeergeschmack, aufs nie wieder

vom Fahrrad fallen und ganz sicher auch auf den Weltfrieden. Sie erspielen sich immer wieder aufs Neue Situationen, in denen sie das Hoffen untersuchen. Und sie erzählen sich hoffnungsvolle Geschichten. Es sind Geschichten von Menschen, die trotz aller Hindernisse etwas geschaffen haben. Menschen, die trotzdem „Ja“ zum Leben sagen. Die Malerin Frida Kahlo, die Schriftstellerin Astrid Lindgren und Marina, die durch den Einsatz für den Wald neben ihrem Haus zu einer Symbolfigur für Widerstand wird. Dabei spielen die drei Protagonist:innen auch Extreme durch. Beispielsweise streiten sie darüber, ob Widerstand als Symbol ausreicht oder ausschließlich gültig ist, wenn etwas Konkretes erreicht wird.

Am Ende steht die Erkenntnis, dass aus dem Hoffen eine Handlung wird, wenn wir uns mit dem und den Anderen verbinden.



---

*Wo es keine Hoffnung gibt, müssen wir sie erfinden.  
Und wenn der Traum aus ist? Träumen wir neu!  
Und wenn die Kraft nicht reicht?  
Suche ich nach Dir.*

*(aus der Inszenierung Trotz.dem!)*

---

Im Folgenden schlagen wir Ihnen einige Spielimpulse vor, die aus unserer Idee heraus mit der Theaterinszenierung » *Trotz.dem!* « korrespondieren.

Die Übungen sind chronologisch aufgelistet (vom Warm-up bis zur Entwicklung eigener Szenen) und können in verschiedenen Altersgruppen angewendet werden.

Sie selbst kennen ihre Gruppe so gut wie niemand sonst und entscheiden selbst, welche Übungen für ihre Zielgruppe passen. Erfinden Sie Variationen in der Intensität oder Themenwahl.

#### 1. KREATIVES BRAINSTORMING ZUM THEMA HOFFNUNG

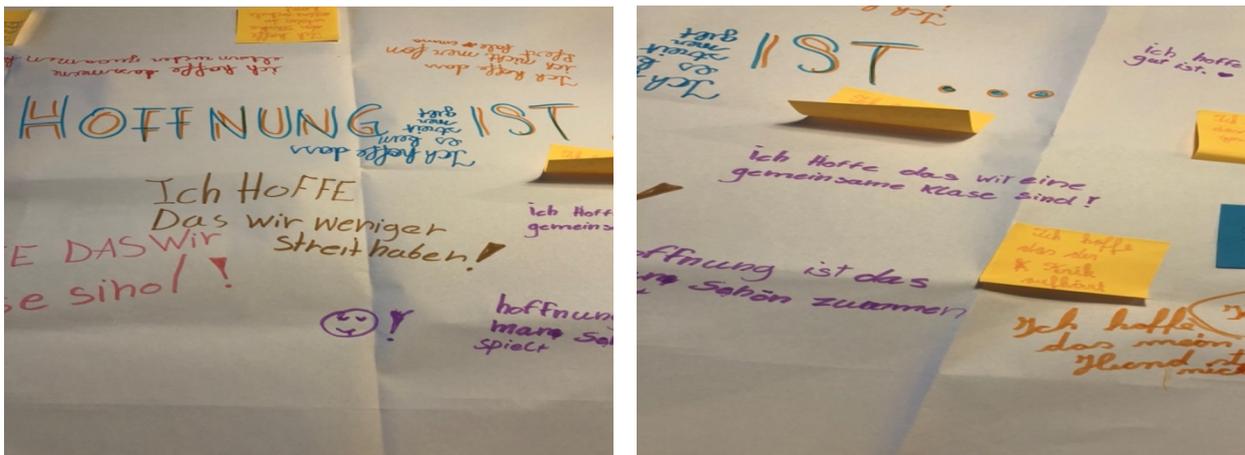
Sie könnten mit einem kreativen Brainstorming über Hoffnung für den Einstieg beginnen. Wenn Sie möchten, erzählen Sie den Kindern, dass es in dem Theaterstück darum geht, und zeigen Sie ihnen das Plakat oder einige Fotos zum Stück.

Trauen Sie sich, den Schulalltag zu durchbrechen, indem sie die Sitzordnung ändern. Der Kreissitz auf dem Boden/Kissen eignet sich sehr gut für diesen Vorschlag.

Nun lassen Sie sich in vertrauter Atmosphäre Geschichten über Hoffnung erzählen. Was kann alles Hoffnung alles sein? Schreiben Sie alle Beiträge auf, zum Beispiel auf einem großen Flipchart oder großen Papierbögen, je bunter und formloser die Gestaltung des Brainstormings, desto kreativitätsfördernder. Natürlich geht es auch, wenn die Kinder ihre Vorschläge dorthin selbst schreiben. Ermutigen Sie sie, fantasievolle Varianten von Hoffnung zu erzählen und betonen Sie, dass es weder richtig noch falsch gibt. Alle Sichtweisen und Ideen sind herzlich willkommen. Auch Rechtschreib- oder Grammatikfehler spielen hier keine Rolle. Es

geht ums Fantasieren und Ausprobieren in einem wertfreien, geschützten Raum. Diese Übung hat sich in theaterpädagogischen Begegnungen mit Kindern ab 5 Jahren als wahrer Opener tiefsinniger Gespräche erwiesen. Anschließend hängen Sie das Ergebnis so auf, dass es für die Gruppe sichtbar bleibt, bis sie aus dem Theaterbesuch zurückkommen. Möglicherweise wird dieses » *Hoffnungsplakat* « einige Tage im Klassenraum hängen, je nachdem ob Sie sich mit der Vorbereitung zum Theaterbesuch intensiver/länger beschäftigen möchten.

Sollten Sie intensiv in das Thema einsteigen wollen, eignen sich die folgenden Vorschläge für eine ganztägige oder eine mehrtägige Vorbereitung in kurzen Phasen. Entscheiden Sie selbst, welche Impulse Sie bevorzugen und welche Sie weglassen möchten.



## 2. DIE EIGENE MASKE UND REQUISITEN SELBST HERSTELLEN

In unserer Inszenierung beginnt das Theaterspiel nach einem musikalischen Prolog mit drei maskierten Wesen, die sich auf der Bühne bewegen und die zunächst fremd erscheinen. Sie tragen Masken und trinken Tee. Céline Leuchter, unsere Bühnenbildnerin hat die Masken und das Tee-Set entworfen und aus Jerseyband<sup>1</sup> selbst hergestellt. Die Kinder können sich von Célines Kunstwerken inspirieren lassen und die eigenen Masken- und Requisiten selbst entwerfen. Für den einfachen Maskenbau schlagen wir folgendes Bastelmaterial vor:

---

<sup>1</sup> Jerseyband, oder Textilband wird aus Abfällen aus der T-Shirt Industrie hergestellt.

- Eine braune Papiertüte pro Kind
- Bleistifte
- Schere (mehrere damit die Kinder eigenständig basteln können)
- Kreppband oder dünn geschnittene Stoffreste in verschiedenen Farben, oder aber auch Jerseyband (für Haare / Ohren / Hüften, etc.)
- Klebstoff (für Stoff geeignet, wenn Sie Jerseyband o.ä. verwenden)

Die Papiertüten werden mit den Griffen nach unten auf den Kopf gesetzt. Zuerst werden bei aufgesetzter Tüte (zügig, wegen möglicher Erstickungsgefahr) Augen, Nase und Mund skizziert.

Nun können die Kinder die eigene Maske an den markierten Stellen zuschneiden. Helfen Sie den Kindern bei diesem Schritt bei Bedarf. Die Kinder können sich sonst auch gegenseitig helfen. Mit den vorhandenen Materialien können die Kinder die Masken jetzt beliebig gestalten.

Für die Gestaltung der Requisiten kann folgendes Material verwendet werden:

- Vordrucke aus dem Internet mit den Motiven Tasse und Tee-Kanne
- Schere
- Fingerfarbe
- Pinsel
- Holzstock
- Klebstoff
- Altpapier

Die Kinder kleben die Vordrucke auf das Altpapier und schneiden sie am Rand des Vordrucks entlang. Nun kleben sie auf der Rückseite einen Holzstock und lassen sie es trocknen. Wenn der Stock festklebt, können die Kinder Tassen und Kannen mit den Lieblingsfarben gestalten.

Die angefertigten Masken und Requisiten (Objekte auf der Bühne) können ausgestellt und später an einem sicheren Ort beiseite gelegt werden.

### 3. FREEZE, TEMPO, LOS!

#### DAS WARM-UP

Nach dem Maskenbau, oder, wenn Sie direkt mit dem Theaterspielen einsetzen möchten, beginnen Sie mit einem Warm-up, bei dem die Kinder nicht nur den eigenen Körper, sondern auch den Raum und die Gruppe bewusst wahrnehmen.

Wir beginnen mit der Körper- und Raumwahrnehmung. Legen Sie am besten vor dem Spiel eine große 'Spielfläche' fest. Visuelle Unterstützung hilft! Klebeband eignet sich gut hierfür. So wie beim Fußball, wird in der markierten Fläche gespielt. Alles, was nicht zur Bühnenausstattung gehört, wird weggeräumt. Zunächst laden Sie die 'Spielenden' ein, sich auf der 'Spielfläche' fortzubewegen. Einfach nur gehen. Sie dürfen sich während des Spiels nur innerhalb der markierten Fläche bewegen. Dann stellen Sie den Kindern folgende Aufgaben:

- ▷ Sie sind Magnete, die sich gegenseitig abstoßen, sobald sie sich nah kommen. Sie bilden ein Ganzes, jedoch jede:r ist für sich allein.
- ▷ Sie befinden sich auf einer Eisscholle, die im kalten Meer schwimmt. Damit sie nicht umkippt, sollen sich alle auf der Oberfläche (also im Raum) gut verteilen und die Distanz zu jedem Einzelnen wahren.
- ▷ Auf Zuruf „Freeze“ bleiben alle wie eingefroren stehen.

Sobald sich das Prinzip der Aufteilung im Raum durchgesetzt hat (jede:r nimmt sich erst nur selbst wahr und wahrt die räumlichen Grenzen der anderen, aber auch die Eigenen) dürfen die Kinder auf Zuruf unterschiedliche Gangarten ausprobieren. Am Ende jeder Gangart etablieren Sie einen Freeze, damit die unterschiedlichen Varianten deutlich sichtbar werden. Hier einige Vorschläge:

- *gehen in Zeitlupe mit Gegenwind*
- *gehen in Zeitraffer wie auf einer Verfolgungsjagd*
- *stampfend laufen wie Steinmensch*
- *auf den Fußspitzen laufen auf einem heißen Boden*

- *wie ein Zombie laufen*
- *wie ein Soldat laufen*
- *Cat-Walk quer durch den Raum*
- *Silly Walk (verrückte, ausgefallene Gangart) von links nach rechts*
- *James Bond Gang*
- *gehen wie die Herzkönigin aus Alice im Wunderland*

Sie können die Gangarten Ihrer Zielgruppe je nach Alter und möglichen Vorbildern / bekannten Figuren aus Filmen/Games/o.ä. anpassen.

Das Warm-up kann an dieser Stelle beendet oder erweitert werden. Je nachdem wie Ihre zeitlichen Kapazitäten sind.

Sollten Sie sich die Zeit dafür nehmen können, empfehlen wir das Spielen mit den Parametern Tempo, Lautstärke und Körperspannung. Sie sind drei von fünf „Kanälen aus dem *theatralischen Mischpult*“ nach Maike Plath. Sie ermöglichen vielfältige Gestaltungsvarianten für die Entwicklung von Szenen und Rollen in der Theaterarbeit mit Kindern und Jugendlichen. Etablieren Sie zunächst eine Skala von 1-10 für die drei verschiedenen „Kanäle“. So wäre für den Parameter Tempo Skala 1 ‘Zeitlupe‘ und Skala ‘10‘ Zeitraffer. Für die Lautstärke wäre dann Flüstern 1 und 10 Schreien. Die Körperspannung eines Zombies wäre etwa Skala 3 und die Gangart eines Soldaten beispielsweise 10, usw.

Wenn Sie Interesse an diesem letztvorgesprochenen Vorgehen haben, suchen Sie im Internet nach Maike Plath 9. Maike hat in den letzten Jahren ihre Methodik beschrieben und herausgegeben. Sollten Sie Nachfragen haben, stehen wir zur Verfügung.

### ÜBUNGEN ZUR GRUPPENBILDUNG

Einmal die drei oben genannten Gestaltungsparameter etabliert und ausführlich erprobt, oder direkt nach dem einfachen Warm-up am Anfang dieses Kapitels kann es mit Übungen zur Gruppenbildung weitergehen.

Doppelgänger:in: Jede:r sucht sich möglichst spontan jemanden aus und geht ihr/ihm hinterher. Dabei wird die Gangart der verfolgten Person

imitiert. Die verfolgte Person kann mit Geschwindigkeit (langsam/schnell), Lautstärke (laut/leise) und Körperspannung (gehen wie ein Soldat / gehen wie ein Zombie) frei spielen. Auf Zuruf Freeze wird gewechselt. Die Verfolgten dürfen nun verfolgen. Das Spiel endet im Freeze.

#### *Dreier-Klicken-Variante*

Die Kinder gehen wieder quer durch den Raum in Tempo 5 und neutralem Gang. Sie bilden beim Weitergehen und ohne viel zu überlegen Dreiergruppen. Wieder übernimmt eine Person die Führung, indem sie eine bestimmte Gangart (Tempo, Lautstärke, Körperspannung) vormacht. Auf Zuruf Freeze wechselt die Führung, bis alle drei mindestens einmal geführt haben.

#### *Wir sind alle*

Nun gehen alle zusammen durch den Raum im gleichen Tempo, in gleicher Gangart und Lautstärke. Sie, als Leitung bestimmen zunächst. Beispiel: „gehen in Tempo 5, Körperspannung 7, Lautstärke 1“, oder in einfacher Variante, "James Bond Gang flüsternd". Nach einigen Anläufen kann die Gruppe selbst bestimmen, auf welche Art und Weise sie geht. Wichtig: Miteinander sprechen ist dabei tabu, denn es geht ums Tun. Eine Person gibt den ersten Schritt vor, und die Gruppe macht mit. Ziel ist, dass alle am Ende eine Art Gesamtkörper/Organismus bilden: gemeinsam laufen, stehenbleiben, sinken, wiederaufstehen, wegrennen, etc. Wenn einer stehen bleibt, bleiben alle stehen. Wenn einer sich fortbewegt, bewegen sich alle fort.

*Variante: "James Bond Gang flüsternd"*. Nach einigen Anläufen kann die Gruppe selbst bestimmen, auf welche Art und Weise sie geht. Wichtig: Miteinander sprechen ist dabei tabu, denn es geht ums Tun. Eine Person gibt den ersten Schritt vor, und die Gruppe macht mit. Ziel ist, dass alle am Ende eine Art Gesamtkörper/Organismus bilden: gemeinsam laufen, stehenbleiben, sinken, wiederaufstehen, wegrennen, etc. Wenn einer stehen bleibt, bleiben alle stehen. Wenn einer sich fortbewegt, bewegen sich alle fort.

*Variante:* Folgende Spielvariante kann schon zu einer kurzen szenischen Darstellung werden, je nach Engagement und Lust der Darstellenden. Sie kann unmittelbar nach dem einfachen Warm-up geführt werden, wenn die Zeit knapp ist. Sie schult nicht nur die eigene Körperwahrnehmung (Stimme und Bewegung), sondern ist auch eine niederschwellige Übung zur Gruppenbildung, die zudem die Fantasie und Kreativität der Spielenden (jung und alt) fördert.

*Die Maschine:* Eine Person geht freiwillig in die Mitte des Raumes und etabliert eine möglichst einfache Bewegung, die wie pausenlos wiederholt wird. Einmal die Bewegung etabliert, kommt ein Geräusch dazu, das ebenfalls immer wieder wiederholt werden soll. Die Person bleibt auf der Stelle und wiederholt weiter die Bewegung und das Geräusch. Dann kommt eine nächste Person und fügt der Maschine einen neuen weiteren Teil hinzu und so weiter und so fort. Am Ende stehen/sitzen/liegen alle auf der Bühne und bilden jeweils einen Teil einer großen und lauten Maschine. Dabei sind alle Teile der Maschine unterschiedlich. Gemeinsam sind sie jedoch ein einziger Klang- und Bewegungskörper.

*Reflexionsrunde:* Sie können an dieser Stelle eine Reflexionsrunde eröffnen: Welche Herausforderungen gab es bei dieser letzten Übung? Was war einfach, was war schwer? Hat die Gruppe als solche gut agieren/reagieren können, oder gab es Hindernisse? Wenn ja, welche waren diese? Diese Fragen könnten zu einem Gespräch über Zusammenhalt / gemeinsam etwas erreichen führen. Was ist wichtig dabei? Was gehört dazu? Wann ist sie sinnvoll? Usw.

Mit diesem ersten Teil sind Sie mit Ihrer Gruppe bestens für den Vorstellungsbesuch vorbereitet. Sollten Sie jedoch über mehr Zeit verfügen, schlage ich Ihnen folgende Impulse vor für die weitere Theaterarbeit vor und/oder nach dem Theaterbesuch

#### 4. ROLLENENTWICKLUNG

##### EIN MASKENSPIEL

Während die Kinder in der Warm-Up-Phase den eigenen Körper, den Raum und die Gruppe bewusst wahrgenommen haben, können sie nun mit ihren Masken ähnliche Vorgänge ausprobieren, auswählen und festlegen.

Für die Entwicklung der Rollen als Maskenfiguren sammeln Sie Berufe gemeinsam mit den Kindern. Motivieren Sie sie dazu, welche zu erwähnen, die nicht oft vorkommen, die nicht als genderspezifisch konnotiert werden (bspw. Astronaut:in, Archäolog:in, Philosoph:in, Physikerin), oder lassen Sie sie welche selbst erfinden (Liebesbriefe-Schreiber:in, Sternentalerforscher:in, usw.).

##### Blitz-Steckbrief

In einem weiteren Schritt wird jedes Kind eine verkürzte Form eines Steckbriefs anfertigen, indem es folgende Fragen schriftlich beantwortet:

- *Wie heiÙe ich als Maskenfigur?*
- *Wie alt bin ich?*
- *Welche Sprache(n) spreche ich?*
- *Welchen Beruf übe ich aus?*

Dabei dürfen die Kinder ausgefallene Namen erfinden, ein „unmögliches Alter“ haben, Gromolo/Fantasiesprachen beherrschen (und auch selbst erproben!).

##### *Wie und wodurch geht meine Maskenfigur?*

Sobald alle Kinder den eigenen Blitz-Steckbrief angefertigt haben, können sie die Maske anziehen und verschiedene Gangarten, Tempo- und Lautstärkevariationen ausprobieren. Die Antworten auf die Fragen dürfen aber beim Darstellen zur Geltung kommen (gehen wie eine Astronautin im Weltall, gehen wie ein tausendjähriger Zauberer, etc.).

Variante: Auch mit Emotionen ist es möglich diese ersten Durchläufe mit Maske zu gestalten. Ein Vorschlag wäre die Emotionen an bestimmten Körperteilen zu verorten.

#### *Wo spüre ich was?*

Die Kinder beschreiben wo sie unterschiedliche Emotionen (Wut, Freude, Verzweiflung, Angst, Liebe) im Körper spüren. Wie fühlt sich die Stelle an, wo die Emotion spürbar ist? Nun gehen sie nacheinander mit aufgesetzter Maske zur Bühne (Spielfläche) und zeigen wortlos wo und in welcher Intensität sie das selbst ausgewählte Gefühl im eigenen Leib spüren. Die Zuschauenden (alle außerhalb der Spielfläche Anwesenden) erraten welches Gefühl an welchem Körperteil zu spüren war.

## 5. SZENENENTWICKLUNG

### SZENENENTWICKLUNGSBÜFFET

#### *Variante I: Impro-Theater*

Für die Entwicklung von Szenen mit Kindern ab 6 Jahren könnten Sie mit folgendem Spiel aus dem Improvisationstheater beginnen. Lassen Sie zunächst die Kinder Dreiergruppen bilden. Sie werden als Gruppe auf die Bühne gehen. Das Spiel besteht darin, pro Gruppe eine Szene in einem von den Kindern selbst ausgewählten Ort zu improvisieren (spontan, direkt, ohne Plan). Die ausgewählten Orte können gewöhnliche, alltägliche, öffentliche Räume sein, wie etwa der Schulhof, beim Frisör, beim Zahnarzt, im Sportverein oder im Musikunterricht, etc. Die Gruppen gehen eine nach der anderen zur Bühne. Überlassen Sie es ihnen, wann sie dran sein wollen. Die Theaterarbeit besteht vor allem aus Freiwilligkeit damit der Faktor Spaß nicht verloren geht. Sobald eine Gruppe die Bühne betritt, fragen Sie ob sie bereit sind und rufen Sie gemeinsam mit den Zuschauenden den Countdown "5, 4, 3, 2, los!".

#### *Variante II: Tea Time*

Bei dieser Variante können die Kinder in Dreier- oder Fünfergruppen alle im Vorfeld erarbeiteten Übungen in einer einzigen Szene vereinigen: Ihre

selbstentworfenen Masken und Requisiten, die ausgewählten ästhetischen Mittel wie Tempo, Lautstärke, Körperhaltung und die ausgewählte Fantasiensprache, in der sie sich als Maskenfiguren auf der Bühne unterhalten, soll der Fantasie überlassen werden.

Als Rahmen haben die Kinder das Wort „*Hoffnung*“, welches mindestens ein Mal vorkommen soll – verzerrt, geloopt, zerlegt, laut, leise, lang und/oder schnell, wiederholt, chorisches, etc. Zudem soll die Handlung, „*Tee trinken*“ verbunden mit den Wörtern „*Tea time*“ auch mindestens ein Mal dabei sein.

Die Kinder zeigen sich gegenseitig die Szenen. Stellen Sie im Vorfeld nach Rücksprache mit der Gruppe eine Reihenfolge der Präsentationen fest.

#### *Variante III: Der hoffnungsvolle Protest*

Das Spiel eines ‘hoffnungsvollen Protests’ könnte eine Variante für Kinder ab 12 oder für Jugendliche sein. Dabei geht es um das Spiel eines Protests auf der Bühne – oder aber auch im öffentlichen Raum. Alle Hoffnungen als ‘Protestanforderungen’ können dort zum Ausdruck gebracht werden. Utopische Gedanken sind hier besonders willkommen. Die Gruppe soll sich gemeinsam eine Parole, einen Protestsong und/oder einen immer wiederkehrenden Protestsatz ausdenken und an bestimmten Stellen als eine Art Refrain zusammen und lautstark aussprechen/singen. Dabei geht es um das chorische Sprechen als Symbol für Zusammenhalt. Es können aber auch andere Formen des Zusammenhalts erprobt werden. Hier sind der Fantasie keine Grenzen gesetzt.

#### *Variante IV: Geschichten in Standbildern erzählen*

Das Theaterspielen in Standbildern eine leichte Variante des ‘Bildertheaters’ aus der Methode des ‘Forumtheaters’ nach Augusto Boal. Diese Theaterspielvariante ist anspruchsvoller als die vorherigen, denn diese beansprucht die sozialen und emotionalen Kompetenzen der Teilnehmenden. Sie werden spielerisch gemeinsam nach Lösungen finden, um möglichst reale Situationen zu bewältigen. Das Spiel funktioniert gut mit Kindern ab einem Alter von 8 Jahren. Standbilder sind menschliche Skulpturen. Eine Person wird zum/r Bildhauer:in und verändert die Körperhaltung, die Mimik und Gestik der Spielenden, zunächst um in

einem Bild ein bestimmtes Thema, einen Sachverhalt, eine konkrete Situation rein visuell herzustellen. Ermutigen Sie nun die Kinder, ihre eigenen Geschichten in Bildern, ganz ohne Sprache, zu erzählen. Bei den Geschichten kann es um echte Träume, Wünsche und Zukunftsvisionen der Kinder aber auch um Sehnsüchte, Ängste, Konflikte innerhalb der Gruppe oder mit anderen Menschen gehen. Sie können das kreative Brainstorming aus dem ersten Teil dieses Kapitels als Inspirationsquelle nehmen oder gruppenspezifische Themen auf Karteien oder auf einem Papierbogen sammeln.

Danach lassen Sie sie Fünfergruppen bilden. In den jeweiligen Gruppen erzählen sie sich gegenseitig wahre Geschichten, oder zeichnen diese wie in einem Comic. Gemeinsam entscheiden sie sich dann für eine der Geschichten und stellen sie diese gemeinsam in fünf Bildern/Statuen dar. Beim ersten Bild soll die Ausgangssituation (ein Ist-Zustand) zu erkennen sein, beim letzten soll das Idealbild (also wie die Ist-Situation in der Zukunft aussehen könnte) dargestellt werden. Die drei Schritte dazwischen bilden den Weg von der Ausgangssituation (Gegenwart) bis zum Ziel (Zukunft). Was passiert gerade? Was soll alles getan werden, um eine Situation zu verändern oder ein bestimmtes Ziel zu erreichen? Ein Bsp. Eines Schulmädchens aus der Patenklasse: *“Ich möchte wieder Fahrradfahren, traue ich mich aber nicht, weil ich einmal runtergefallen bin. Ich habe mir den Arm gebrochen”* (Ist-Zustand). *“Ich fahre jeden Morgen mit dem Fahrrad zur Schule”* (Idealbild). Wie könnte dieses Mädchen ihr Ziel erreichen? Welche Schritte wären denn notwendig, um vom Ist-Zustand hin zum Idealbild zu gelangen? Die Übergangsbilder bilden die Lösungsstrategien, die die Kinder spielerisch und mit Unterstützung der Gruppe entwickeln, um den Ideal-Zustand zu erreichen. Betonen Sie dabei, dass es sich um ein Spiel handelt. Hier geht es vor allem darum den Gemeinschaftssinn und die Fähigkeit lösungsorientiert und emphatisch zu handeln, zu fördern.

Die Kinder zeigen sich gegenseitig ihre Szenen in Bildern. Alle Szenen beginnen und enden in Freeze. Die Bilder dazwischen verändern sich in Zeitlupe. Stellen Sie eine Reihenfolge vor den Präsentationen fest und

laden sie die Kinder ein, nach und nach auf die Bühne (Spielfläche) zu treten. Am Ende jeder Szene wird applaudiert, jedoch nicht kommentiert, sondern weitergespielt. Wenn alle Szenen gespielt wurden, kann eine Reflexion in der großen Runde stattfinden.

## 6. KONSTRUKTIVES FEEDBACK

Am Ende jeder Übung aus den Punkten 5 und 6 eignen sich kurze Reflexionsgespräche für das gegenseitige Feedback. Am Ende eines Theatertages ist es auch sinnvoll mit einer Feedbackrunde das Theaterspielen zu beenden. Achten Sie dabei auf die Pflege einer lösungsorientierten, wertungsfreien Feedback-Kultur innerhalb der Gruppe, die Vielfalt an Perspektiven begrüßt, und weder mit 'richtig' noch mit 'falsch' ab-, bzw. bewertet. Machen Sie es vor und moderieren dementsprechend Sie das Gespräch. Damit die Teilnehmenden aus der persönlichen Perspektive sprechen, eignen sich die Du-Fragen: Was hast du gesehen? Was hast du gehört? Was hast du gespürt? Was hast du dir dabei gedacht? Was hättest du anders gemacht? So ermöglichen Sie den Kindern über ihre persönlichen Sinneseindrücke, Gefühlswelten und Gedankengänge zu berichten und vermeiden Sie ab- oder wertende Antworten wie *“Es war gut, schön, schlecht, nicht gut”* oder *“Es hat mir gefallen/nicht gefallen.”*



## 7. EIN KLEINES SOUVENIR

Sollte die Zeit für eine längere Vor- Nachbereitung zum Theaterbesuch fehlen, würde ich Ihnen empfehlen, mindestens ein kleines Souvenir, etwas Plastisches, was die Kinder an das Theatererlebnis erinnert, gemeinsam zu gestalten. Ein Motiv aus dem Theaterstück, das sich anbietet, sind unsere selbstgebastelten Schiffe, die auf der Bühne zu sehen sind. Die Kinder können ihr eigenes Schiff in der Lieblingsfarbe basteln. Das Einzige, was sie dafür benötigen, ist ein Blatt Papier im rechteckigen Format (DIN A3, DIN A4 oder DIN A5) in der Lieblingsfarbe.

Viel Spaß wünschen wir Ihnen und den Kindern!

---

Ansprechpartnerin:

Isabelle Cappaert

isabelle.cappaert@agora-theater.net

Redaktion:

Maribel Saldaña Márquez

---

## ÜBER DIE AGORA - DAS THEATER DER DEUTSCHSPRACHIGEN GEMEINSCHAFT BELGIENS

---

AGORA macht grenz- und sprachübergreifendes Theater, das alle angeht: Kinder, Jugendliche und Erwachsene.

1980 auf einem Fußballplatz in der ostbelgischen Kleinstadt St. Vith gegründet, ist das Theater bis heute hier verortet. Aus dem einstigen Amateurtheater ist über die Jahre ein professionelles freies Ensemble geworden. Heute spielt das AGORA Theater in ganz Europa und seine Inszenierungen sind vielfach ausgezeichnet worden.

Die Lust am Verstehen ist unser Antrieb. Wir suchen mit und auf dem Theater eine handlungsfähige und handlungsmächtige Haltung in der Gesellschaft, die uns umgibt. Unseren Zuschauer:innen und uns selbst stellen wir immer wieder auf's Neue die Frage: "Was tun?"

[www.agora-theater.net](http://www.agora-theater.net)

---

## ENSEMBLE

---

SPIEL:

Annika Serong, Marie Dolders, Nikita Zolotar

TEXT:

Ensemble

SZENOGRAFIE:

Céline Leuchter

KOSTÜM:

Petra Kather

LICHTDESIGN:

Clemens Hörlbacher

TECHNIK:

Nikita Zolotar

DRAMATURGIE:

Ania Michaelis

REGIEASSISTENZ:

Susi Muller

PRODUKTION:

Susi Muller

CHOREGRAPHIE:

Catharina Gadelha

MUSIKALISCHE LEITUNG:

Wellington Barros

THEATERPÄDAGOGISCHE BEGLEITUNG:

Maribel Saldaña Marquez

BEGLEITUNG:

Andrea Velz

GRAFIKDESIGN:

Nicolas Zupfer

FOTOS :

Gilles Destexhe, Inês Heinen

TRADUCTION :

Leila Putcuyps

REGIE:

Ania Michaelis, Ulrike Günther

KÜNSTLERISCHE LEIDUNG DES AGORA

THEATERS BIS JUNI 2024:

Catharina Gadelha & Ania Michaelis

KÜNSTLERISCHE LEIDUNG DES AGORA

THEATERS AB JULI 2024:

Dahlia Pessemiers-Benamar  
& Valéry Warnotte

EINE PRODUKTIN DES:



---

IN KOOPERATION MIT:

*L'ATRIUM 57, Centre culturel de Gembloux*

---

GEFÖRDERT DURCH:





---

## LITERATURVERZEICHNIS

---

Regenbogen, Armin: Wörterbuch der philosophischen Begriffe. Philosophische Bibliothek. Felix Meiner Verlag, Hamburg, 2013.

Lewerenz, Timm: „Schopenhauer und die Hoffnung“. In: Philosophie Magazin. Heft Nr. 66 Oktober/November 2022.

Bloch, Ernst: Le principe espérance . Chapitre 1 – 32. Vgl. Auch: Regenbogen, Armin: 2013.

Ruschkowski Von, Katharina: “Die Wissenschaft der Hoffnung: Was Menschen hilft, in Krisen ihre Zuversicht zu wahren”. In: GEO+ Online-Magazine. Stand: 24.07.2024.

Hansen, Melanie: 4. Teil der Advent-Serie „Wissen, das Hoffnung macht“: Philosoph Jakob Huber über politische Kontexte des Hoffens. In: Online-Magazin campus.leben. Freie Universität Berlin. Stand 19.07.2024.

“L'espérance, ou la traversée de l'impossible”, Corine Pelluchon EAN : 9782743658472 Payot et Rivages (04/01/2023)

<https://www.babelio.com/livres/Pelluchon-Lesperance-ou-la-traversee-de-limpossible/1477712>

Plath, Maike : Freak out mit Engel-Stopp. Beltz Verlag, Weinheim et Bâle, 2014.  
<https://www.maikeplath.de/ueber-maike-plath> .

Plath, Maike : Freak out mit Engel-Stopp. Beltz Verlag, Weinheim et Bâle, 2014.

Augusto Boal “Jeux pour acteurs et non-acteurs Pratique du Théâtre de l'opprimé”  
Virginia Rigot-Muller (traduit par Date de parution : 12/02/2004