

Theaterfiguren

von der Übung
zur Präsentation



Anleitung für eine Projektwoche „Handpuppen: Bau und Spiel“
für die Jahrgangsstufen 4 bis 6

Johanna Vierbaum und Wolfgang Buresch



Mit freundlicher Unterstützung von:



Christl und Michael Otto
Berit und Rainer Baumgarten
Erica Arenhold



Herausgeber Redaktion:
Peter Räcker
Wolfgang Buresch
Johanna Vierbaum
Arbeitsgemeinschaft für das Puppenspiel e. V. / Hamburger Puppentheater
Layout und Satz:
Elisabeth Rutzki, www.elisabethrutzki-illustration.de

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	5
Eine Anleitung für eine Projektwoche „Handpuppen: Bau und Spiel“ für Jahrgangsstufe 4 bis 6	6-7
Tag 1 - Puppenbau	8-13
Tag 2 - Die Spieltechnik	14-17
Tag 3 - Szenenentwicklung	18-21
Tag 4 - Übung und Präsentation	22-23
Tag 5 - Präsentation	24-25
Der gemischte Chor	26-27
Anhang	28-48



Vorwort

Immer mehr Pädagoginnen und Pädagogen haben selbst erfahren, dass sie in ein bis zwei Stunden ihre eigene Theaterfigur gestalten können. Sie haben persönlich erlebt, dass sie ihre Ideen und Vorstellungen von einer Handpuppe ohne große Vorkenntnisse mit den Werkstoffen schnell und leicht umsetzen können. Für viele war die haptische Erfahrung neu. Die allermeisten sind von dem Ergebnis ihrer kreativen Arbeit freudig überrascht und können danach ermessen, welche Bedeutung bereits die Herstellung einer Theaterfigur für Kinder im Bereich des Schultheaters hat.

Aus diesem Grund verpflichtet die Hamburger Arbeitsgemeinschaft für das Puppenspiel alle Pädagoginnen und Pädagogen, an den zweistündigen Workshops zum Bau einer Theaterfigur teilzunehmen, bevor die Projektarbeit beginnt und die Mitarbeiter der Arbeitsgemeinschaft zum Handpuppenbau und- Spiel in die Klassen kommen.

Die Kinder beginnen, sobald sie ihre Puppe fertiggestellt haben, spontan mit ihr zu spielen. Nach einer kurzen Einführung in die Techniken des Puppenspiels wird deutlich, dass sich das Figurentheater auch als Einstieg in das Theaterspiel in der Schule gut eignet. Nicht die Kinder selbst, sondern ihre Figur agiert stellvertretend für sie. So können auch zunächst zurückhaltende Kinder eigene Szenen entwickeln, in die ihre Erlebnisse, Konflikte und Erfahrungen einfließen. Das Spiel ist offen im Raum und verdeckt an der Spielleiste möglich, der Fantasie und Kreativität sind keine Grenzen gesetzt.

Immer häufiger werden Projektwochen zum Thema „Bau und Spiel mit Theaterfiguren“ in den Jahrgangsstufen 4 bis 6 an Hamburger Schulen durchgeführt. Den möglichen Ablauf einer Projektwoche legen wir hier vor. In erster Linie ist das für all diejenigen Pädagoginnen und Pädagogen gedacht, die (noch) keine Aus- und Weiterbildung zum Theaterlehrer gemacht haben. Sie können sich hier Anregungen holen, die Vorlage wie einen „Steinbruch“ benutzen, aus dem Sie sich das herausuchen, was Sie einsetzen wollen. Sie können die Handreichung auch als genaue Vorlage für die Projektwoche nehmen. Die vorliegende Anleitung ist als Ergänzung zu der Bau- und Spielanleitung „Theaterfiguren zum Spielen und Lernen“ der Arbeitsgemeinschaft für das Puppenspiel e.V. gedacht.

Für alle Fälle wünschen wir gutes Gelingen und viel Freude mit den selbst gebauten Theaterfiguren!

Johanna Vierbaum und Wolfgang Buresch



Eine Anleitung für eine Projektwoche

„Handpuppen: Bau und Spiel“ für Jahrgangsstufe 4 bis 6

Organisatorisches

Die Projektwoche bezieht sich auf 5 Schultage mit 6 Stunden Unterricht, also 320 Minuten Unterricht pro Klasse, 50 Minuten Pause pro Tag wurden eingerechnet. Der zeitliche Ablauf muss der Tagesstruktur der Schulen angepasst werden. Die Arbeit am Projekt Handpuppenbau läuft auf eine Präsentation am 5. Projekttag hinaus, an dem die Arbeitsergebnisse gezeigt werden. Jede Klasse benötigt drei Spielleisten, um die Kleingruppenszenen zu entwickeln. Die Herstellung der Figuren wird durch den Verein „Arbeitsgemeinschaft Puppenspiel e.V.“ begleitet. Lehrkräfte können von den Fachleuten des Vereins auch in der gesamten Projektdurchführung unterstützt werden.

Folgende Abkürzungen im Handout bedeuten:

Sp = Spielerinnen und Spieler,

SpL = Spielleitung, Var. = Spielvariation



Kompetenzerwerb

Die Inhalte der Spielvorschläge beziehen sich auf die Anforderungen in den Jahrgangsstufen 5 und 6 des Bildungsplans für das Fach Theater in Hamburg. Folgende Kompetenzen werden durch das Theaterprojekt angebahnt:

Sachkompetenz

Die Schülerinnen und Schüler

- unterscheiden zwischen Alltagssprache und Bühnensprache,
- erkennen in gespielter Handlung einen Spannungsbogen,
- nehmen den Bühnenraum wahr und bewegen sich zuschauerbezogen,
- begreifen sich als Teil einer Gesamtwirkung der Szene,
- nehmen zeitliche Strukturen wahr.



Gestaltungskompetenz

- nutzen körpersprachliche Mittel zur Gestaltung ihres Spiels,
- sprechen weitgehend verständlich und variieren ihr Sprechtempo,
- entwickeln kurze Dialoge und Rollentexte,
- nehmen sich als Teil der Gruppe wahr,

Kommunikative Kompetenz

- beobachten das Spiel anderer und geben Rückmeldung,
- nutzen Begriffe der Fachsprache,
- diskutieren Lösungen und Alternativen.



Soziokulturelle Kompetenz

- nutzen die Spielimpulse der Gruppenmitglieder für das Gelingen eines gemeinsamen Spielprojekts.

Ablauf der Projektwoche

	Planung
Tag 1:	Handpuppenbau Einführung in das Spiel mit der Handpuppe
Tag 2:	Spieltechnik und Szenenentwicklung Spielaufgaben an der Spielleiste Puppenchor mit Choreografie
Tag 3:	Szenenentwicklung Großgruppe Szenenentwicklung in Kleingruppen Puppenchor mit Choreografie
Tag 4:	Von der Übung zur Präsentation Bewegungstheater mit Handpuppen, Großgruppe Arbeit an den Szenen in Kleingruppen, Probe Puppenchor mit Choreografie
Tag 5:	Präsentationen Letzte Absprachen Durchlaufproben

Tag 1 – Puppenbau



Theaterfigurenbau in Kooperation mit
dem Hamburger Puppentheater

150 Minuten

1. Warming up an Stationen

30 Minuten

2. Einführung in das Handpuppenspiel

60 Minuten

- Charakter der Puppe/Steckbrief
- Spieltechnik
- Spielaufgabe

3. Ausklang „Diebe in der Nacht“

10 Minuten

1. Warming up an Stationen (Stationskarten im Anhang)

	Aktionen an den Stationen	Material
Station 1	Wo bin ich? Die Handpuppe führt den Sp durch den Raum und zeigt und erklärt verschiedene Gegenstände.	
Station 2	In der Disco Handpuppen tanzen zu einer Musik.	CD-Player
Station 3	Turmbau 2 bis 3 Handpuppen bauen gemeinsam aus Schachteln o.ä. ein Objekt.	Schachteln Material Tisch
Station 4	Talk am Vormittag 2 bis 3 Handpuppen sitzen zu einer Talkrunde am Tisch und diskutieren die Frage: Soll es nur noch vegetarisches Essen in der Schule geben?	Tisch mit Stühlen
Station 5	Das Gedicht Handpuppen tragen ein kurzes Gedicht vor.	Gedicht

2. Charakter der Handpuppen

Jede Puppe sollte ihren eigenen unverwechselbaren Charakter haben. Die Figur darf frech, vorlaut, direkt, klein, ängstlich, angeberisch, traurig, mürrisch und alles sein, was wir auch sind oder uns manchmal wünschen. Zum Charakter der Puppe gehört auch ein eigener Name.

Die Sp bilden 3er-Gruppen. Der erste Sp stellt seine Handpuppe mit Namen vor, die anderen assoziieren und erzählen, was sie in der Theaterfigur sehen und welche Eigenschaften sie wohl hat. Die Äußerungen der Gruppenmitglieder können auch widersprüchlich sein. Der Sp der Handpuppe hört sich die Aussagen über seine Theaterfigur nur an und geht nicht auf die Äußerungen der anderen ein. Der Sp entscheidet sich für den Charakter. Dann ist der zweite Sp dran.



Steckbrief

Jeder Sp schreibt und malt einen Steckbrief über seine Handpuppe.
Eine Vorlage befindet sich im Anhang.



Einführung in die Spieltechnik

Eine bebilderte Beschreibung der Spieltechnik finden Sie im Heft „Theaterfiguren zum Spielen und Lernen“ der Arbeitsgemeinschaft für das Puppenspiel e.V., S. 56ff.

Wichtigste Voraussetzung für das Spiel mit den Figuren: Die Sp müssen ihre Figuren mögen, um sie glaubwürdig einsetzen zu können!

Die SpL demonstriert an der Spielleiste verschiedene Aspekte:

- Aufrechter Gang
- Blick ins Publikum
- Auf- und Abtritte
- Reduzierte Bewegungen
- Treppe steigen
- Fahrstuhl

Führung der Handpuppe

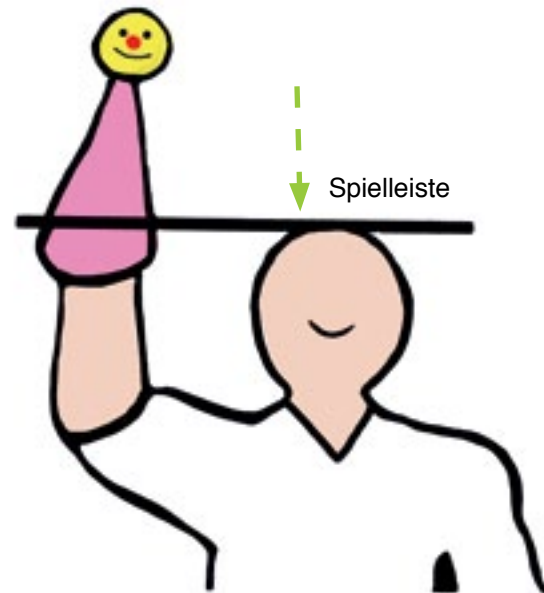
- Der Zeigefinger steckt im Kopf der Figur.
Er darf nur bis zum zweiten Fingerglied im Kopf stecken, damit das Mittelgelenk beweglich bleibt.
- In den Puppenhänden stecken der Daumen und der kleine Finger. Einfacher ist es zwar den Daumen und Mittelfinger in die Puppenhände zu stecken, doch dann ist die Puppe schief. Andererseits lässt sich mit Daumen und Mittelfinger besser mit schweren Requisiten hantieren.

Vorschlag: Sprechende Theaterfiguren mit Daumen und kleinem Finger spielen; hantierende Figuren mit Daumen und Zeigefinger. Die Puppenhände müssen die Fingerkuppen so eng umschließen, dass das sichere Hantieren mit Requisiten möglich ist.

- Die zwei nicht benötigten Finger der Hand werden wie beim Schließen einer Faust in den Handteller gelegt.
- Der Puppenspieler steht beim Spielen aufrecht, der Arm ist neben dem Kopf ausgestreckt. Das Puppenkleid endet etwa 5 cm unter der Spielleiste.
- Das Spielen ist ermüdend und daher neigt der Anfänger dazu, den Arm gegen die Spielleiste zu lehnen. Dadurch werden die Puppen statisch und unbeweglich. Also immer Abstand von der Spielleiste halten! Die Spielleiste wird nur beim Hinsetzen und beim Hantieren mit Requisiten berührt.



- Spielen mit halbausgestrecktem Arm ist nicht sinnvoll, da die Puppe dann wie ein „Kopffüßler“ wirkt. Das Spiel im Sitzen hindert die Beweglichkeit.
- Die Puppe soll immer aufrecht stehen. Nur wenn die Handpuppe das Publikum anspricht, neigt der Spieler die Puppe im Handgelenk so weit nach vorne, dass sie nicht über das Publikum hinwegblickt.
- Die Puppe tritt aus einer seitlichen Abdeckung (Vorhang, Kulissee etc.) heraus auf die Bühne oder kommt aus der Bühnentiefe. Nur Geister, Teufel, Ungeheuer, Gespenster und ähnliche Wesen fahren durch den (angenommenen) Fußboden auf die Bühne.
- Das Spiel mit Requisiten gehört zu den Stärken der Handpuppe, da sie mit (fast) allem hantieren kann, was sich mit der menschlichen Hand bewegen lässt.



Grundsätzliches zu Bewegungen

- Die Bewegungen der Puppe sollten zum Charakter passen. Ein kleiner ängstlicher Typ macht keine forschen Bewegungen.
- Auch ein „hektischer Typ“ sollte beim Puppenspiel zwischendurch zur Ruhe kommen. Der Spieler sollte sich immer die Zeit nehmen, die Zuschauer mit der Puppe anzugucken; das hilft auch, wenn man als Spieler nicht sofort eine Antwort auf einen Einwurf oder eine Frage der Zuschauer weiß.
- Grundsätzlich gilt für alle Bewegungen:
Weniger ist mehr!



Bewegungen der Handpuppen

- Es wird immer nur die Theaterpuppe bewegt, die gerade spricht. Die anderen Puppen reagieren darauf, wenn notwendig.
- Differenzierte Sprechbewegungen machen die Figuren lebendig und glaubwürdig. Die Grundbewegung ist ein Nicken des Kopfes im Rhythmus des Sprechens, betonte Bewegungen und weniger betonte sind abhängig vom Inhalt des Gesprochenen. Auch die Hände der Puppen können das Gesagte betonen und unterstreichen.
- Wenn die Figuren gehen, geht auch der Spieler. Die Bewegungen übertragen sich synchron auf die Puppe. (Wenn der Spieler nur die Arme hin und her bewegt, schwankt auch die Puppe nur hin und her.) Der Spieler geht, läuft und tanzt, und so bewegt sich auch die von ihm geführte Puppe. Die menschlichen Schritte sind allerdings „puppenhaft“ zu verkleinern.
- Auch bei den Theaterpuppen ist der Blickkontakt wichtig! Die handelnden Figuren müssen sich anschauen. Damit die Zuschauer die Puppen bei längeren Dialogen nicht nur immer von der Seite sehen, vermittelt die jeweils zuhörende Puppe zwischen Publikum und ihrem Partner, indem sie sich bei längeren Monologen zwischendurch dem Publikum zuwendet.

- Wenn die Puppe die Zuschauer ansieht, beugt der Spieler sein Handgelenk so weit auf Richtung Zuschauer hin, dass der Kopf als Ganzes die richtige Blickrichtung aufweist.

Die Stimme der Theaterfigur

- Der schnellste Weg, um zu einer passenden Stimme zu kommen, ist Anteile der Figur in sich selbst zu entdecken.
- Für die Theaterfigur soll die eigene Stimme nur in Tonlage und/oder Rhythmus modifiziert werden oder der Spieler arbeitet mit einer Dialektfärbung.
- Die Stimme nicht verstellen, damit das Sprechen nicht zu anstrengend wird.



Spielaufgabe für 2 Spieler

Die Vorstellung der Handpuppen. Entwickelt in Zweiergruppen einen kurzen Auftritt an der Spielleiste, bei dem sich die Handpuppen vorstellen. Übt die Spieltechniken und präsentiert die Szene.

Wie endet die kurze Szene?

3. Bewegungsimprovisation: Diebe in der Nacht

Zur Musik von Henry Mancini, der Titelmelodie von „The Pink Panther“, wird eine Szene improvisiert. Die Theaterfiguren befinden sich in London. Sie sind nachts in den Tower eingestiegen und suchen nach den Kronjuwelen. Sie schleichen durch die Räume, manche ängstlich, manche forsch, immer mit der Angst entdeckt zu werden. Die Sp reagieren auf die Impulse der Musik.



Tag 2 – Die Spieltechnik



1. Warming up mit kleinen Spielen	30 Minuten
2. Sprache und Sprechen/Ein Gedicht	60 Minuten
3. Spielaufgabe für Kleingruppen/Präsentation	90 Minuten
4. Puppenchor	60 Minuten

1. Warming up mit kleinen Spielen

Rumlauf

Zu einer lockeren Musik gehen alle Sp mit ihrer Theaterfigur durch den Raum. Die Puppe geht vorweg und führt die Bewegung des Sp an. Bei Musikstopp gehen alle Sp und Handpuppen in eine Freezehaltung.

Stopptanz mit Imitation

Die Sp bilden Paare und bewegen sich mit den Handpuppen durch den Raum. Bei Musikstopp verharrt Sp A mit seiner Puppe im Freeze, Spieler B imitiert die Haltung der Handpuppe und des Sp. Bei dem nächsten Musikstopp geht Sp B ins Freeze, der andere imitiert.

Var.: Die Sp gehen im größeren Abstand zueinander durch den Raum. Bei Musikstopp wird die Haltung über die räumliche Distanz gespiegelt.

Var.: Nicht die Musik strukturiert, sondern die Sp entscheiden selbstständig, wann sie ins Freeze gehen und wann sie ihre Haltung wieder auflösen.

Aufgepasst

Alle Sp stehen im Raum. Wenn Sp A geht, gehen alle, wenn Sp B steht, stehen alle. Dann führt Sp A die Gruppe wieder an. Auch hier gilt wieder: die Handpuppe führt die Bewegung.

2. Sprache und Sprechen

Satzvariationen

Die SpL legt einen Satz fest, z.B. „Bei Regen gehe ich am liebsten raus“.

- Die Sp sitzen mit ihren Theaterpuppen im Kreis. Jede Puppe spricht den Satz ihrem Charakter entsprechend.
- Der Satz wird ganz schnell weitergegeben.
- Der Satz wird emotional aufgeladen: traurig, wütend, eingeschnappt, ängstlich, fröhlich oder übertrieben fröhlich gesprochen.
- Der Satz wird chorisch gesprochen, in kleinen Gruppen oder in Halbgruppen.

Schnipselgedicht

Die SpL legt ein Gedicht fest, das zum Alter, zu den Erfahrungen und den Interessen der Spielgruppe passt. Dieses Gedicht kann auch schon beim Warming up in Stationen am Tag 1 eingesetzt werden.

Die Zeilen eines Gedichtes werden auf kleine Zettel geschrieben, jeder Sp bekommt einen Gedichtsnipsel.

- Die Handpuppen sprechen die Worte ihrem Charakter entsprechend.
- Die Gedichtzeilen werden emotional aufgeladen.
- Die Reihenfolge der Gedichtzeilen wird vertauscht.
- Das Gedicht wird chorisch in Gruppen gesprochen.

Spielaufgabe für kleine Gruppen

Gestaltet das Gedicht sprachlich.

- Sprechet in der Gruppe sehr deutlich.
- Spielt mit dem Sprechtempo.
- Spielt mit der emotionalen Aufladung der Sprache.
- Baut Pausen ein.
- Präsentiert die Gestaltung.

3. Wer anderen eine Grube gräbt ...

Der Inhalt des Sprichwortes wird mit der Spielgruppe geklärt.

In Kleingruppen mit 3 bis 4 Sp wird eine Szene an der Spielleiste entwickelt.

Es können immer 2 Gruppen an einer Spielleiste üben.

Spielaufgabe für 3 bis 4 Spieler

Entwickelt eine Szene zu dem Sprichwort: Wer anderen eine Grube gräbt fällt selbst hinein.

Achtet bei der Szenenentwicklung auf folgende Spielaspekte:

- Legt den Anfang und den Schluss genau fest.
- Entwickelt kurze Dialoge.
- Übt die Auftritte der Handpuppen.
- Übt den Blick ins Publikum.

Wichtig: Lehnt euch nicht mit dem Handgelenk an die Spielleiste.

Die Gruppen präsentieren ihre Ergebnisse und erhalten zunächst positive Rückmeldung bezüglich der

- Spieltechnik,
- szenischen Einfälle,
- besonderen Momente in der Szene.

4. Chor der Handpuppen

Es wird mit allen Handpuppen ein Chor gegründet.

Zu den Liedern werden Bewegungschoreografien entwickelt. Kanons sind sehr gut geeignet. Jede musikalische Phrase bekommt eine Bewegung, die in den Gruppen synchron ausgeführt wird. Durch die versetzten Stimmeinsätze entstehen interessante Abläufe.



Tag 3 – Szenenentwicklung



- | | |
|---|------------|
| 1. Warming up mit kleinen Spielen | 30 Minuten |
| 2. Szenische Gestaltung: Diebe in der Nacht | 60 Minuten |
| 3. Szenenentwicklung nach Angebot | 60 Minuten |
| 4. Präsentation mit Rückmeldung | 45 Minuten |
| 5. Chorprobe | 60 Minuten |

1. Warming up mit kleinen Spielen

Die Bühne kippt

Die Sp haben die Vorstellung, die Spielfläche ist eine bewegliche Scheibe. Stehen alle Sp auf einer Seite, neigt die Scheibe sich.

Zu einer Musik gehen alle Sp durch den Raum. Beim Gehen achten alle Sp darauf, dass sie immer den gleichen Abstand zueinander haben und die Spielfläche gleichmäßig ausgefüllt ist.

Var.: Nur 8 Sp gehen, die anderen beobachten.

Schattengehen

Immer 2 Sp mit Theaterfiguren gehen im gleichen Abstand hintereinander her. Stoppt die Figur von Sp A mit vernehmlichen „Stopp!“, stoppt sofort auch Sp B mit „Stopp!“. Danach wechselt die Führung.

Var: Spiel mit dem Gehtempo.

Nach mehreren Durchgängen gehen immer 2 Paare zu einer Kleingruppe zusammen und bilden eine Schlange mit gleichem Abstand der Sp. Stoppt Sp A, stoppt auch Sp B, danach Sp C und Sp D. Das „Stopp!“ setzt sich fort.

Die Aktion wird in der Emotion variiert: Alle gehen hintereinander her. Sp A erschrickt, die anderen imitieren die Sprache und die Geste. Die Handpuppe von Sp A zeigt auf etwas und ruft „Da!“, die anderen 3 Sp imitieren nacheinander. Sp A ruft mit Theaterfigur „Oh, nein!“.

Kurze Präsentation der Vierer-Gruppen.

Var.: Die Emotion wird von einem Sp zum anderen gesteigert.

2. Diebe in der Nacht

Wie am ersten Projekttag wird eine Szene zur Musik von Henry Mancini, der Titelmelodie von „The Pink Panther“, improvisiert. Die Theaterfiguren befinden sich in London. Sie sind nachts im Tower eingestiegen und suchen nach den Kronjuwelen. Sie schleichen durch die Räume, manche ängstlich, manche forsch, immer mit der Angst entdeckt zu werden. Auf die Impulse der Musik reagieren die Sp. Diese Improvisation sollte mehrmals mit neuen Spielimpulsen wiederholt werden, damit sich jeder Sp in die Musik einhört und Ideen für die anschließende Spielaufgabe entstehen können.

Mögliche Spielimpulse:

- Die Sp stehen als Anfangsbild auf der Bühne. Beginnt die Musik, setzen sich die einzelnen Sp nacheinander in Bewegung auf die Suche nach den Juwelen.
- In der Bewegungsimprovisation beziehen die Sp die Spielebenen
Oben – Mitte – Unten bewusst mit ein.
- Die Sp greifen Strukturelemente der Musik auf und setzten sie in Bewegung um.

Spielaufgabe für 4 bis 6 Handpuppen: Diebe in der Nacht

Entwickelt zur Musik einen kurzen Ablauf ohne Sprache. Überlegt euch einen Anfang und ein Ende. Präsentiert die Szene.

Aufgrund der Ideen der Kleingruppen legt die SpL gemeinsamen mit der Gruppe einen Ablauf für alle fest, der nochmals geübt wird. Elemente der Kleingruppen werden auf die Großgruppe übertragen und in den Verlauf mit eingebaut.

3. Angebote für Gruppenarbeit

An 3 Spielleisten arbeiten jeweils 2 Gruppen. Die Schülerinnen und Schüler können sich folgenden Angeboten zuordnen:

- Weiterentwicklung der Szenen „Wer anderen eine Grube gräbt ...“
- Gedicht präsentieren
- Showtime mit Moderation (z. B. zaubern, turnen, schnellreden, Gewicht heben ...)
- Umsetzung von Musik (Lied, Rap, Tanzchoreografie)
- Freie Szene entwickeln

Spielaufgabe für 3 bis 5 Handpuppen: Wer anderen eine Grube gräbt ... Arbeitet weiter an dem Sprichwort.

- Überarbeitet den Ablauf,
- spielt mit Requisiten,
- entwickelt die Dialoge weiter,
- übt besonders den Anfang und den Schluss,
- achtet auf gute Spieltechnik.

Spielaufgabe für 3 bis 5 Handpuppen: Gedicht präsentieren Präsentiert das Gedicht auf vielfältige Weise.

- Spielt mit der Stimme,
- arbeitet an den Auf- und Abgängen der Handpuppen,
- baut chorisches Sprechen mit ein,
- variiert in der Sprechweise und im -tempo,
- achtet auf gute Spieltechnik.

Spielaufgabe für 4 Handpuppen: Showtime Eure Handpuppen haben viele Talente. Präsentiert sie. Durch die Show führt eine Handpuppe als Moderator_in.

- Achtet auf gute Spieltechnik.

Spielaufgabe für 3 bis 5 Handpuppen: Rap – Musik – Tanz Legt euch auf ein Genre fest und gestaltet eine Szene.

- Verteilt die Aufgaben gleichmäßig auf die Handpuppen,
- nutzt die Impulse aus der Musik und/oder Sprache,
- entwickelt einen interessanten Auf- und Abgang der Handpuppen,
- achtet auf gute Spieltechnik.

Spielaufgabe für 3 bis 5 Handpuppen: Denkt euch selber ein Thema und eine Szene aus.

- Erarbeitet den Ablauf,
- spielt mit Requisiten,
- entwickelt kurze Dialoge,
- übt besonders den Anfang und den Schluss,
- achtet auf gute Spieltechnik.

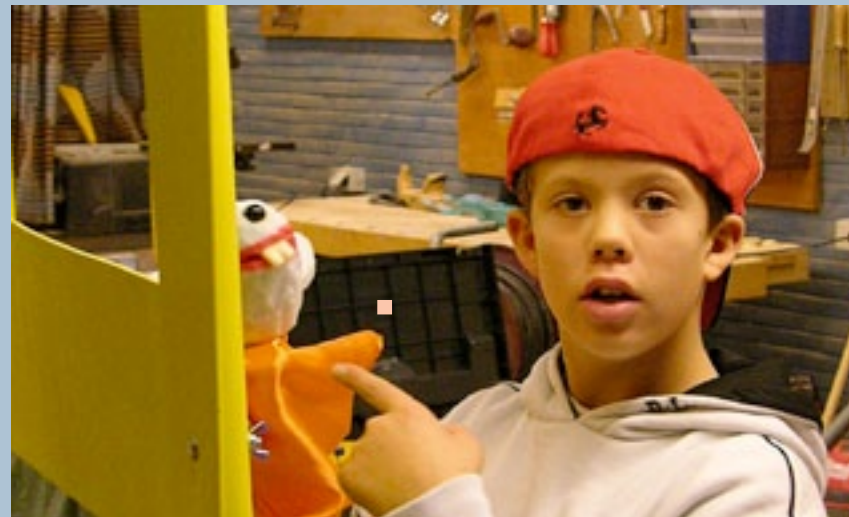
4. Präsentation

Die Gruppen präsentieren die Szenen. Die Zuschauer geben Feedback zur Spieltechnik und zu den besonderen Momenten der Szenen „Magic moments“.

5. Chorprobe



Tag 4 – Übung und Präsentation



1. Warming up mit kleinen Spielen	30 Minuten
2. Diebe in der Nacht	40 Minuten
3. Weiterarbeit an den Szenen	90 Minuten
4. Chorprobe	45 Minuten
5. Organisation des Präsentationstages	45 Minuten

1. Warming up mit kleinen Spielen

Au ja!

Alle Sp gehen durch den Raum, geführt von ihren Theaterfiguren. Die SpL ruft den Handpuppen eine Aufgabe zu, z.B. „Alle Handpuppen schauen aus dem Fenster!“. Die Sp antworten chorisch mit „Au ja!“ und setzen die Aufgabe in die Tat um. Dann folgen weitere Aufträge, wie „Setzt euch gemütlich bei einem anderen Sp auf die Schulter.“, „Kratzt eurem Sp den Kopf.“, „Macht zu zweit ein kleines Tänzchen.“ usw.

Var.: Die Schüler geben die Aufgaben vor.

Lieblingsplätze mit Aktionen

Jeder Sp sucht sich 3 Plätze im Raum, dann gehen alle Sp geführt von ihren Handpuppen von Platz zu Platz. An den Plätzen halten sie inne und führen eine kurze Aktion aus wie: neugierig das Geschehen beobachten, einer anderen Handpuppe hinterherschauen, Kommentare abgeben, die zu dem Charakter der Figur passen usw.

Impulskreis

Alle Sp stehen mit ihrer Handpuppe im Kreis, ein Wort oder Ausruf, z.B. „Au ja!“ oder „Nicht mit mir!“ oder „Wie schön!“ wird in hohem Tempo von einem Sp zum anderen weitergegeben. Dabei guckt die Puppe zunächst in die Richtung, aus der der Ausruf kommt, dreht den Kopf und gibt die Worte weiter. Wichtig sind die kleinen Bewegungen von Annehmen und Weitergeben und ein hohes Tempo.

2. Diebe in der Nacht

In dieser Projektphase werden Abläufe genau festgelegt sowie die Aufgaben der einzelnen Spieler. Jeder Sp muss wissen, was er zu tun hat. Das Stück wird mehrmals, auch in Halbgruppen, geübt.

3. Weiterentwicklung der Szenen

Die Einzelszenen der Kleingruppen werden weiter festgelegt und geübt. Sie müssen ohne Unterbrechungen präsentiert werden. Neue Ideen können in dieser Phase nicht mehr umgesetzt werden, nur kleine Veränderungen sind zugelassen, die den reibungslosen Ablauf unterstützen.

4. Chorprobe

Die Probe ist jetzt nur noch zur Festigung der Stücke und Abläufe gedacht. Für neue Choreografien bleibt keine Zeit mehr. Der Auf- und Abtritt der Großgruppe sollte gut geübt werden.

Präsentationsidee für den Puppenchor

Im Anhang befindet sich eine ausführliche Beschreibung.

5. Organisation des Präsentationstages

Das Programm der Präsentation muss besprochen und festgelegt werden. Es wird schriftlich fixiert, eventuell ein Plakat mit dem Gesamtplan angefertigt, das hinter der Spielleiste für alle sichtbar aufgehängt wird. Eine Theaterfigur als Moderation kann auch durch das Programm führen.

Tag 5 – Präsentation



1. Warming up mit bekannten Spielen	30 Minuten
2. Einrichtung der Spielleisten für die Gesamtpräsentation	30 Minuten
3. Letzter Durchlauf	60 Minuten
4. Aufführung	60 Minuten
■ Aufräumen	40 Minuten
■ Feedback zur Projektwoche	30 Minuten

1. Warming up

Die SpL stellt als Warming up die Spiele zusammen, die am meisten Spaß gebracht haben. Die Aufgabe könnte auch eine Schülergruppe übernehmen.

2. Einrichtung der Präsentation

Die Präsentationsfläche muss mit den Spielleisten, Spielrequisiten, Musik usw. hergerichtet, die Stühle für die Zuschauer aufgestellt werden. Wenn alles bereitliegt, beginnt ein letzter Durchlauf.

3. Letzter Durchlauf

Beim letzten Durchlauf wird der Ablauf der verschiedenen Szenen geprobt und besonders darauf geachtet, dass die Übergänge gut organisiert sind. Die einzelnen Szenen müssen jetzt nicht mehr vollständig ablaufen. Wichtig ist, dass jeder Sp weiß, wann er dran ist und welche Aufgaben er neben dem Puppenspiel noch hat.

4. Aufführung



Der gemischte Chor

Möglicher Ablauf der Szene

1. Die Zuschauer sehen eine kleine Gruppe ähnlicher Puppen (Tiere, Märchenfiguren, Fantasiefiguren etc.) auf die Bühne kommen. Sie unterhalten sich. Die Sprache ist zu hören, aber nicht zu verstehen, weil sie entweder alle durcheinander sprechen oder weil es sich um eine Kunstsprache handelt.
2. Kurz bevor die Zuschauer sich darüber ärgern, dass sie nichts verstehen, tritt die zweite Gruppe auf, wieder mit lautstarker, jedoch unverständlicher Sprache. Das geht so weiter, bis alle Charaktere auf der Bühne sind.
3. Der Chorleiter betritt die Bühne mit einem Dirigentenstab in den Händen. Er geht bis zur Mitte der Spielleiste, schaut auf die verschiedenen Gruppen und räuspert sich immer lauter, bis ihn auch die letzte Gruppe bemerkt. Der Chorleiter bleibt mit dem Rücken zum Publikum stehen.
4. Jetzt formiert sich der Chor. Die einzelnen Gruppen lösen sich auf und bilden zwei bis drei Halbkreise um den Chorleiter. Die kleinen Mitglieder stehen vorne, die längeren dahinter. Langsam ersterben die Gespräche der einzelnen Chormitglieder, während der Chorleiter sie stumm ansieht.



5. Wenn alles ruhig ist, dreht sich der Chorleiter zum Publikum um und verbeugt sich. Setzt daraufhin nicht sofort Applaus ein, bleibt der Chorleiter solange mit gesengtem Kopf stehen, bis der Applaus beginnt. (Evtl. muss ein ‚Insider‘ im Publikum damit beginnen.)
6. Der Chorleiter richtet sich auf, dreht sich zu seinem Chor und gibt den Einsatz für den Gesang.
7. Wenn das Lied „läuft“, geht der Chorleiter weiter dirigierend langsam an der Spielleiste lang, um sie herum und kommt vor die Bühne, weiter mit dem Blick zu seinem Chor, also mit dem Rücken zum Publikum.
8. Steht der Chorleiter wieder in der Mitte der Spielleiste, kommt zuerst die letzte Chorreihe (die Längsten) ebenfalls einer nach dem anderen nach vorne, stellt sich vor die Spielleiste mit dem Gesicht zum Publikum, die Sp singen weiter, danach die nächste Reihe usw., bis der Chor in der gleichen Formation wieder, nur jetzt vor der Spielleiste, steht und singt.
9. Der Dirigent beendet das Lied, dreht sich jetzt ebenfalls zum Publikum und verbeugt sich. Bei anhaltendem Applaus verbeugt sich der ganze Chor (nur die Puppen, versteht sich), dann dreht sich der Chorleiter wieder zu seinem Chor um, der nun beginnt das eben gesungene Lied zu summen. Die Längsten beginnen rasch im Gänsemarsch abzugehen, dann die nächsten usw., der Dirigent folgt als letzter, das Summen wird immer leiser und leiser bis zum ENDE.



Station 1

Wo bin ich?

Deine Handpuppe geht vorweg und führt dich durch den Raum. Sie zeigt und erklärt dir einige Gegenstände.

hier falten



Station 2

In der Disco

Deine Handpuppe tanzt zu der Musik.

hier falten



Station 3

Turmbau

Gemeinsamen mit den anderen
Handpuppen baust du aus den
Schachteln ein kleines Objekt.

hier falten



Station 4

Talk am Vormittag

Deine Handpuppe ist Teilnehmer_in einer
Talkrunde. Diskutiert die Frage: Soll es nur
noch vegetarisches Essen in der Schule
geben?

hier falten



Station 5

Das Gedicht

Deine Handpuppe trägt das
Gedicht vor. Sprecht es zuerst
einzeln, dann chorisch.

hier falten



Steckbrief

Ich bin ein _____

Ich heie _____

Ich bin Erwachsener ☐

Jugendliche/r ☐

Kind ☐

und _____ Jahre alt.

Ich lebe zusammen mit _____

Folgende Eigenschaften passen zu mir: (du kannst mehrere ankreuzen)

schnell	☐	ngstlich	☐	sehr wichtig	☐	laut	☐
sportlich	☐	verrckt	☐	ernst	☐	arrogant	☐
schchtern	☐	vergesslich	☐	frhlich	☐	cool	☐
ordentlich	☐	vertrumt	☐	langsam	☐	wtend	☐
lahm	☐	modisch	☐	schwungvoll	☐		☐

Am liebsten esse ich _____

In meiner Freizeit mache ich _____

Das mag ich gar nicht _____

Das kann ich besonders gut _____

Dieser Satz passt zu mir _____

Selbsteinschätzung im Fach Theater

Schüler/in: _____

Kriterien	+	0	-
1. Ich komme pünktlich und verhalte mich angemessen.			
2. Ich habe die erforderlichen Materialien für die Theaterwoche dabei (Papier, Stift, Mappe, dicke Socken/Turnschuhe,).			
3. Ich bemühe mich, die Anleitungen zum Bau der Handpuppe gut umzusetzen.			
4. Ich bemühe mich, mit allen Schülerinnen und Schülern zusammenzuarbeiten.			
5. In Gruppenarbeiten habe ich die Aufgabe im Blick, lasse mich nicht ablenken und bringe so meine Gruppe in der vorgegebenen Zeit ans Ziel.			
6. Ich bringe immer wieder viele eigene Ideen in die Gruppenarbeit ein.			
7. Ich akzeptiere auch Ideen anderer und arbeite damit weiter.			
8. Ich verhalte mich bei Präsentationen diszipliniert, kommentiere das Vorgespielte nicht, sondern schaue konzentriert zu.			
9. Nach der Präsentation gebe ich der Gruppe eine Rückmeldung.			
10. Ich nehme das Feedback meiner Mitspieler an und greife es in der Weiterarbeit auf.			
11. Bei Wiederholungen arbeite ich ernsthaft an einer verbesserten Fassung.			
12. Ich habe im Verlauf der Woche keine Verwarnung erhalten.			
13. Ich habe konzentriert und verlässlich die Präsentation am Ende der Woche mitgestaltet.			



Feedback Theaterwoche

	trifft voll zu	trifft größten- teils zu	mal so, mal so	trifft weniger zu	trifft gar nicht zu
Mir hat die Theaterwoche insgesamt Spaß gemacht!					
Mir haben die Theaterübungen gut gefallen.					
Das Bauen der Handpuppe war sehr interessant für mich.					
Das Thema für unsere Szenen hat mir gut gefallen.					
Ich habe mich gut einbringen können.					
Ich habe mich oft gelangweilt.					
Ich habe viel Neues gelernt.					
Die Theaterlehrer und Profis kamen gut mit unserer Klasse zurecht.					
Die Woche war gut für unsere Klassen- gemeinschaft.					
Unsere Präsentation am Ende der Woche hat mir gut gefallen.					
Mir hat die Abschlussveranstaltung am Freitag insgesamt gut gefallen.					

Was mir besonders gut gefallen hat:

Was mir nicht so gut gefallen hat:

Was ich beim nächsten Mal anders machen würde:

Mit diesen 3 Adjektiven würde ich die Theaterwoche beschreiben:



★ Notizen ★





Arbeitsgemeinschaft für das Puppenspiel e.V.

Kontakt:

Hamburger Puppentheater
Bramfelder Str. 9, 22305 Hamburg
Telefon: 040-23 93 46 00

Entwicklung der Projektwoche:

Johanna Vierbaum
Landesinstitut für Lehrerbildung und
Schulentwicklung

Puppenbau:

Peter Räcker
Alsterdorfer Str. 185
22297 Hamburg
Telefon: 040-511 31 16
E-Mail:
info@hamburgerpuppentheater.de
Arbeitsgemeinschaft für das
Puppenspiel e. V.
www.hamburgerpuppentheater.de

Wir freuen uns über Ihr Interesse an unserer Projektwoche „Handpuppen: Bau und Spiel“. Bitte schicken Sie uns Ihre Anregungen und Hinweise, wenn Sie mit unserer Anleitung gearbeitet haben, damit wir sie kontinuierlich optimieren können.

Puppenspiel:

Wolfgang Buresch
Am Hehsel 13
22339 Hamburg
Telefon: 040-538 98 880
Fax: 040-538 98 881

Auch für allgemeine Erfahrungsberichte über die verschiedenen Einsatzmöglichkeiten sind wir dankbar.

Weiteres Material zum Thema finden Sie im Verlag Puppen & Masken unter: www.puppenundmasken.de

