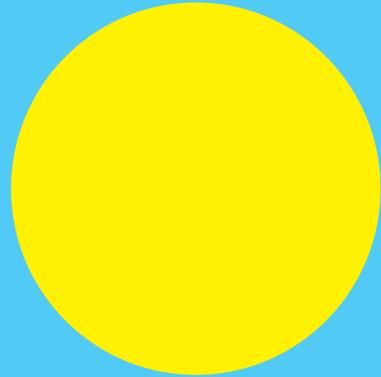


Diorama Klassenarbeitsbuch

DIORAMA

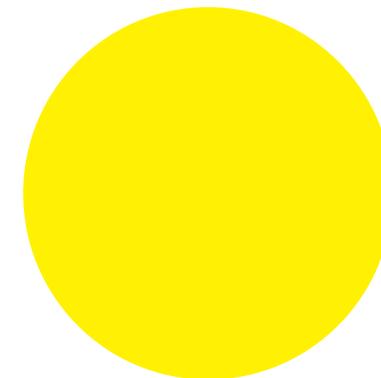


ein Projekt des
hanafubuki



INDEX

Einführung.....	3 - 6
• diorama.....	3 - 4
• hanafubuki.....	5
• klassenarbeitsbuch.....	6
 Vor der Show.....	 7 - 9
• einführung.....	7
• grundformen und farben.....	8
• schattenspiel.....	9
 Nach der Show.....	 10 - 17
• lasst uns gemeinsam philosophieren.....	10
• sonnentanz.....	11
• kreisspiel.....	12
• memory mit tieren, tier-schlagspiele & der kleine vogel..	13
• geräusche des dschungels.....	14
• mobile mit sonnen.....	15
• mach dein eigenes diorama.....	16
• sonnenzauber.....	17
 anhang.....	 18-23



DIORAMA



Diorama ist eine kurze Familienshow für Kinder ab 4 und aufwärts. In einem hölzernen Minitheater werden Objekte so platziert, dass eine neue Realität entsteht. Als Zuschauer gehen Sie durch eine fantastische, poetische und visuelle Reise. Der Koffer, der als Theater fungiert Theater fungiert, ist mit abstrakten Formen, Dekoren und Figuren. Als Zuschauer begeben Sie sich auf eine Reise durch dieses wandelbare Diorama, in dem verschiedene riesige Welten zum Leben erwachen.

Die Geschichte beginnt an einem seltsamen Morgen, an dem die Sonne ein einziges Mal nicht rund, sondern quadratisch aufgeht. Tiere entscheiden, ob sie für oder gegen diese „neue Sonne“ sind. Während der Nacht und am Tag, sieht das Publikum wiedererkennbare weltliche Elemente: Pinguine am Nordpol, eine Giraffe bei Sonnenuntergang. Eine Welt folgt der anderen. Die Sonne geht auf und unter. Bis die Sonne irgendwann quadratisch ist. Das Publikum sieht sich plötzlich mit einer absurden und unerwarteten nicht existierenden Welt konfrontiert. Das Zweidimensionale wird dreidimensional, geometrische Formen werden zu Tieren, die Oberfläche gewinnt an Tiefe. Eine neue Welt taucht auf und der Zuschauer bekommt Raum für Assoziationen. Das unentschiedene Abenteuer führt zu witzigen und berührenden Szenen.

Dieses visuelle Theater wird von einem Erzähler unterstützt, der das Publikum einlädt, in die Geschichte einzutauchen, indem er Worte und Geräusche einlädt. In Diorama suchen wir nach einer neuen visuellen Kultur für Kinder. Aufgrund der starken Fokus auf das Visuelle und das Musikalische, ist die Show auch für die jüngsten Kinder zugänglich. Neben sind keine Niederländischkenntnisse erforderlich, um die Show zu verstehen.

Diorama kann sowohl vor Ort als auch im Theater gespielt werden. Das Mini-Theater mit der Galerie kann leicht bewegt und platziert werden. Das kann drinnen sein, oder, wenn das Wetter es zulässt, auch draußen, ohne dass der Raum nicht verdunkelt werden muss. In einem dunklen Theater muss ein Minimum an Bühnentechnik bereitgestellt werden.

Auf unserer eigenen Tribüne ist Platz für 35 Kinder und Erwachsene. Das Diorama dauert etwa 30 Minuten.

Ein Diorama ist eine (oft museale) Einrichtung mit Objekten, die den Eindruck einer möglichen Realität erwecken sollen. Realität zu vermitteln.



TRIBUNE & erfahrung



Die Tribüne und das anschließende Erlebnis sind ein Mehrwert für das Gesamterlebnis und die Phantasie und die Freude der Kinder zu steigern der Kinder. Die Kinder können sich auf diesem grafischen Spielplatz etwa 30 Minuten lang spielen.

Wir versuchen, das Diorama zu einem Gesamterlebnis zu machen. Um dies zu erreichen, haben wir eine Tribüne entworfen, die zur Ausstellung passt. Diese Tribüne sorgt für die

Atmosphäre bei, in der Diorama sein volles Potenzial entfalten kann: ein nüchternes, intimes, anregendes Erlebnis, das das Publikum zur richtigen Sichtweise einlädt.

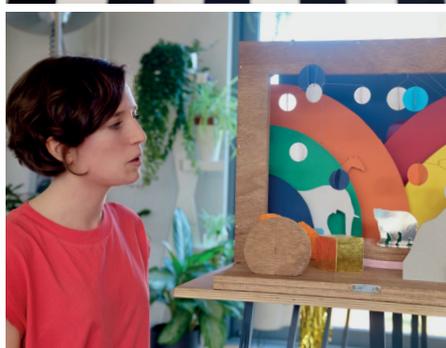
des Publikums einlädt. Ein buchstäblicher und figurativer Raum, in dem die Fantasie entfesselt werden kann.

Die Tribüne besteht aus einzelnen Elementen, die neu arrangiert werden können. Nach der Vorstellung verwandelt sich der Raum in einen Dschungel aus Bauklötzen, einen Tisch mit Sitzgelegenheiten zum Ausmalen oder einen kleinen Hindernisparcours. Eine schöne Möglichkeit für Kinder, sich nach dem konzentrierten Betrachten der Aufführung auszutoben.

Die anschließende Freispielzeit ist auf die spielerische und kreative Tätigkeit der Phantasie ausgerichtet. Wir suchen nach einer sinnlichen Erfahrung in einem definierten, sicheren Raum, in dem die Kinder selbst auf Entdeckungsreise gehen können. Hier tauchen die Kinder und ihre Eltern ganz in die

Konzepte, Ästhetik und Erzählungen der Aufführung ein. Wir spielen mit Formen und Farben, Komposition und Proportionen, den Tieren und Geschichten. Es ist eine Einladung, sich aktiv zu beteiligen und die Themen der Aufführung auf spielerische Weise weiter zu entdecken. playground for about 30 minutes.





Diorama ist ein Projekt von Hanafubuki. Hanafubuki ist ein multidisziplinäres Unternehmen die mit verschiedenen Künstlern aus unterschiedlichen Disziplinen zusammen. Diese Kooperationen bestimmen die Form und Inhalt der Werke, die Hanafubuki schafft. Das Oeuvre ist daher sehr vielfältig, wobei der Schwerpunkt auf den visuellen Charakter.

Erstellung
Hanne Holvoet
Sari Veroustraete
Samuel Baidoo

Spiel
Sari Veroustraete
Samuel Baidoo
/ Lies Vandeburie

Text
Tiemen Hiemstra

Technische Unterstützung
Joris 'Sjorre' Thiry
Caroline Mathieu

Mit Unterstützung von
Stad Antwerpen
Fameus
CC De Kern
Ultima Thule

Mit Dank an
PodVis Festival Mechelen
Gravenhof Hoboken
Rataplan
De Theatergarage
CoSta
Sven Ronsijn
Marie Luyten



Über das Unterrichtsbegleitheft

Liebe Lehrpersonen

Sie werden mit Ihrer Klasse «Die unmögliche Sonne» (Diorama) besuchen oder haben die Aufführung bereits gesehen.

Eines Tages ging in der Welt von Diorama die Sonne nicht rund, sondern quadratisch auf. Diese plötzliche Veränderung konnte nicht ignoriert werden. In dieser Aufführung erforschen wir, wie man mit Veränderungen umgeht und welche Gefühle dabei entstehen, z.B. Überraschung, Wertschätzung oder Enttäuschung... Auch Ihre Schüler*innen und Sie selbst werden möglicherweise verschiedene Emotionen erleben. Hier liegt ein wahrer Schatz an Gesprächsanlässen und Unterrichtsmaterial, mit dem Sie mit Ihrer Klasse arbeiten können.

Ziel dieses Begleithefts ist es, Sie zu inspirieren, diese Themen in Ihrem Klassenzimmer aufzugreifen.

Wir nehmen Sie mit auf eine fantasievolle und visuelle Reise, begleitet von Klängen und Musik. Ob durch Theaterspiel, Tanz, Musik oder bildnerischen Ausdruck – dieses Begleitheft dient als Inspiration für Ihre eigenen Unterrichtsaktivitäten.

Eines ist sicher: Wir wünschen Ihnen allen ein wunderbares Theatererlebnis.

Und wer weiß... Interessante Gespräche im Anschluss... Spielerische Musikkonzerte im Klassenzimmer...

Sonnige Grüße
Das Hanafubuki-Kollektiv



Vor der Theateraufführung

EINFÜHRUNG

Wir haben nach der geeignetsten Theaterform und dem passenden Kontext gesucht, in dem wir die Inhalte einem jungen Publikum zugänglich vermitteln können. Daraus entstand eine Aufführung, in der:

- das Publikum nicht im typischen Theatersaal sitzt, sondern stattdessen auf der Bühne nah bei den Darsteller*innen (oder im Klassenzimmer oder in der Turnhalle)
- alle auf einer Tribüne sitzen, deren einzigartiges Design jeder*m einen guten Platz und Sicht ermöglicht
- das Licht nie vollständig ausgeschaltet wird, damit sich alle wohlfühlen

Mit diesem Wissen können Sie vielleicht schon ein wenig den Schleier lüften und die Neugier Ihrer Schüler*innen wecken. Ein Diorama ist ein Kasten voller Bilder:

- Welche Figuren könnten wir darin finden?
- Wird es Musik geben?
- Was könnte noch in einem Bildkasten sein?

Wenn Sie möchten, können Sie gemeinsam den [trailer](#) der Show ansehen. Zur Einstimmung können Sie auch einige Aktivitäten ausprobieren, die von den Themen der Aufführung inspiriert sind.

Mach eine Seifenblase.
Welche Farben hat sie?

- Mach einen Spaziergang in der Schule, auf dem Schulhof oder im Klassenzimmer. Sammle auf dem Weg Gegenstände.
- Sortiere dann alles, was ihr gefunden habt. Welche Gegenstände sehen sich ähnlich?
- Welche haben die gleiche Farbe? Oder ordne alles von klein nach groß. Stell die Gegenstände wie in einem Museum aus.

Nimm eine Schachtel. Fantasiere darüber, was alles in der Schachtel sein könnte.

Geht nach draußen. Schaut den Wolken zu. Was seht ihr in ihren Formen?



GRUNDFORMEN & FARBEN

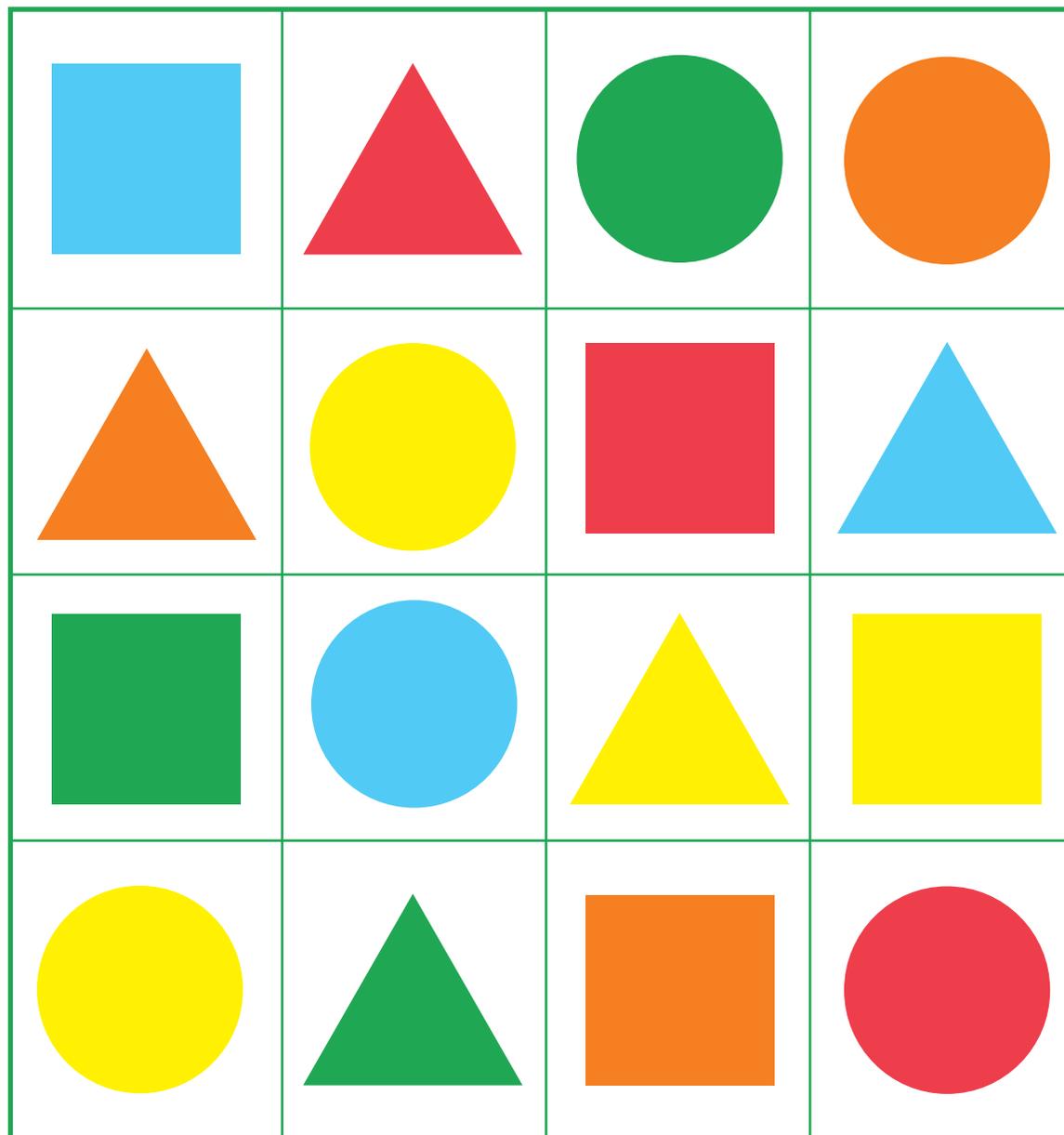
Vorbereitung

Schneiden Sie Dreiecke, Kreise und Quadrate aus rotem, gelbem, orangefarbenem, blauem und grünem Papier aus. Sie können diese auch mit Kreide auf dem Schulhof zeichnen. Ordnen Sie alle Formen in einem Raster an.

Los geht's!

Beginnen Sie an einer Seite des Rasters. Überqueren Sie das Raster, indem Sie mit beiden Füßen zusammen springen. Sie dürfen nur auf eine bestimmte Farbe oder Form springen. Nennen Sie eine Farbe, die Kinder müssen schnell auf diese Farbe springen. Dasselbe nun mit einer Form. Die Kinder müssen schnell zu dieser Form (wechseln). Bitten Sie eines der Kinder, eine Form oder Farbe auszuwählen, und die anderen müssen sich auf diese Form oder Farbe stellen. Versuchen Sie nun, die Form oder Farbe nicht zu nennen, sondern ein Rätsel daraus zu machen, z.B.: «Die Farbe, auf die ihr springen müsst, ist die gleiche wie die der Sonne.» Betonen Sie, dass es kein Richtig oder Falsch gibt.

Durch dieses Spiel bewegen sich die Kinder viel und lernen dabei unbewusst, die Formen und Farben zu erkennen und zu benennen.



SCHATTENSPIELE

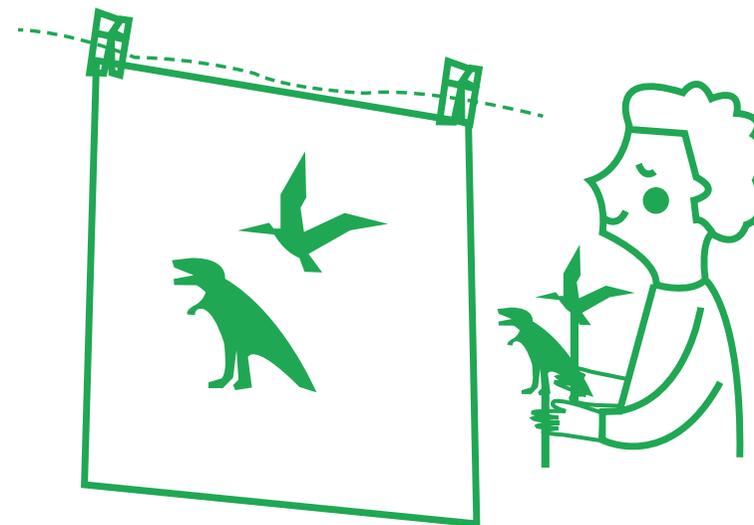
Vorbereitung

Sammeln Sie verschiedene Tierspielzeuge. Bringen Sie große Papierbögen, Stifte oder Marker und Taschenlampen mit.

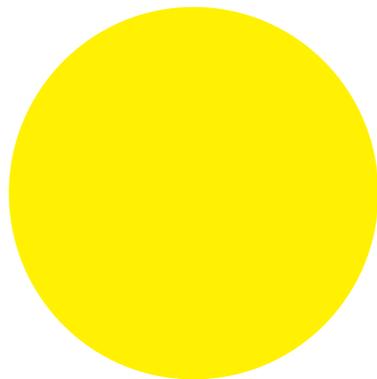
Los geht's!

Lassen Sie die Schüler*innen mit den Taschenlampen experimentieren. Beobachten Sie, wie sich die Schatten verändern, wenn Sie die Taschenlampen bewegen. Achten Sie darauf, dass die Schatten der Spielzeuge auf das Papier fallen. Die Kinder werden dabei auch entdecken, wie schwierig es ist, die Taschenlampe so zu platzieren, dass sie die Schatten zeichnen können, ohne vor ihrer eigenen Lichtquelle zu stehen. Lassen Sie sie die Konturen der Schatten nachzeichnen. Die Silhouetten können dann mit verschiedenen Zeichenmaterialien (Stempel, Farbe, ...) ausgemalt werden.

Nächste Stufe: Sie können die Figuren auch für Ihr eigenes Schattenspiel ausschneiden. Kleben Sie die Tiere auf einen kleinen Stock. Hängen Sie ein großes Tuch oder Papier auf eine Wäscheleine und installieren Sie eine starke Lichtquelle hinter der weißen Leinwand. Nun können die Kinder mit ihren eigenen Figuren spielen.



Nach der Aufführung



LASST UNS GEMEINSAM PHILOSOPHIEREN

Während der Aufführung erleben die Kinder verschiedene emotionale Eindrücke. Oft sind sie völlig im Moment der Aufführung versunken. Daher ist es besser, ihnen nach der Aufführung die Möglichkeit zu geben, ihre Beobachtungen zu teilen. Vielleicht finden Sie direkt nach der Aufführung einen Moment für ein Gruppengespräch im Kreis, bevor Sie zu anderen Aktivitäten übergehen. Das Philosophieren mit Kindern kann sehr überraschend sein und fördert die Sprachentwicklung. Es gibt keine richtigen oder falschen Antworten und Sie brauchen kein Vorwissen.

Stellen Sie ihnen offene Fragen. Was haben sie gesehen? Wie hat sie das fühlen lassen? Zögern Sie nicht, auf ihre Antworten einzugehen.

Fragen Sie die Kinder:

- Was wäre, wenn die Sonne eines Tages quadratisch wäre?
- Wo und wann geht die Sonne schlafen?
- Warum ist der Himmel so hoch?
- Ob sich hinter jeder Wolke eine Sonne versteckt?
- Könntest du mit einem Löwen befreundet sein?
- Und kann man einen Pinguin vermissen, den man nicht kennt?
- Würde es dich stören, wenn die Sonne grün wäre?
- Was wäre, wenn alles quadratisch wäre? Wie wäre das?
- ...?



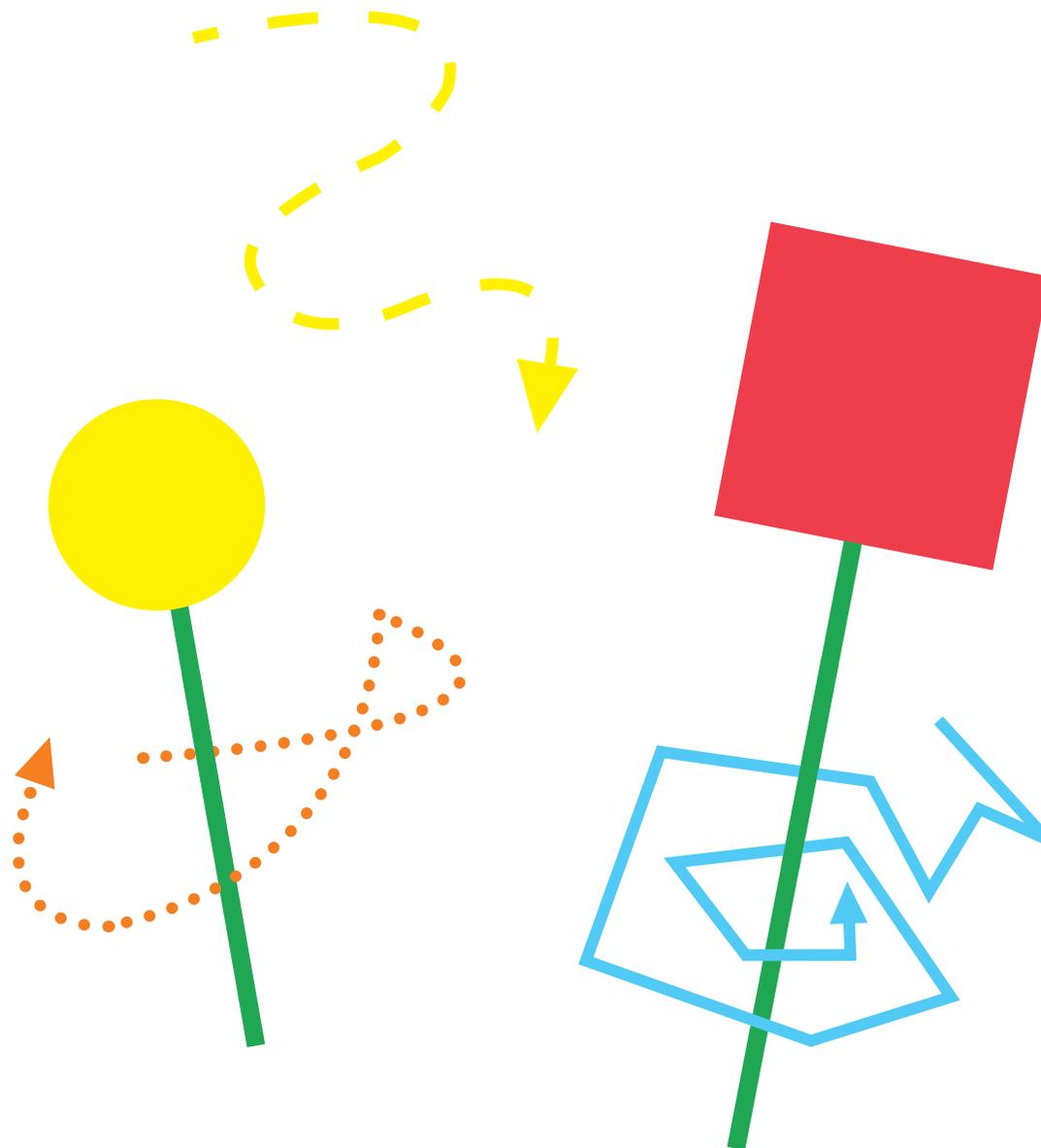
SONNEN-TANZ

Vorbereitung

Jedes Kind schneidet seine Lieblingssonne aus und befestigt sie an einem Stock. Die Sonne kann jede beliebige Form und Farbe haben.

Los geht's!

Gemeinsam machen wir einen Sonnen-Tanz. Lasst die Sonne aufgehen und tanzt! Wie bewegt sich eure Sonne? Schnell oder langsam? Hoch, tief? Bewegt sie sich in kreisförmigen Bewegungen oder geraden Linien? In Wellen oder scharfen Wendungen? Wenn die Lehrkraft Stopp ruft, bleiben alle in völliger Stille stehen. Eine große Gruppe von Statuen entsteht. Schaut euch die anderen Statuen und ihre lustigen Posen an. Wenn die Lehrkraft wieder ruft, geht der Sonnen-Tanz weiter.



inspiration

NEUE FORMEN

DAS KREISSPIEL

Vorbereitung

Für dieses Spiel braucht ihr Platz. Geh auf den Spielplatz, in die Turnhalle, ...

Los geht's!

Bildet einen großen Kreis und haltet euch an den Händen. Bildet einen schön geformten, runden Kreis. Jetzt seid ihr bereit. Schafft ihr es, in der Gruppe ein Quadrat zu bilden? Oder ein Dreieck? Welche anderen Formen kennt ihr?

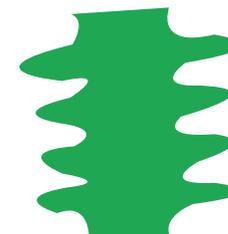
Nächste Stufe: Vielleicht könnt ihr eine neue Form in einer Gruppe erfinden und ihr einen Namen geben? Zeigen Sie dieses Bild mit seltsamen Formen. Können wir diese gemeinsam machen?



BOIO



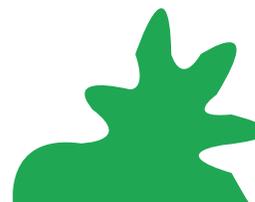
ZIFFER



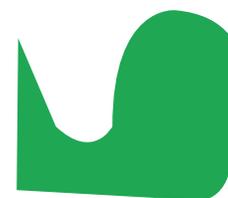
KWIGGEL



KIRKI



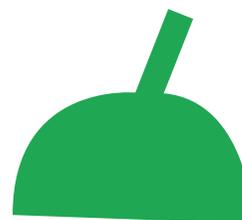
TOOOOBBIE



MUMBEL



BAMBUS



PAPPER



WOMP



TIER-MEMORY

Los geht's!

Dieses Spiel wird wie jedes Memory-Spiel gespielt, allerdings mit lebenden Tieren. Zwei Schüler*innen gehen aus dem Klassenzimmer. Die Schüler*innen im Klassenzimmer finden sich zu Paaren zusammen und einigen sich gemeinsam auf einen Tierlaut (oder eine Bewegung). Dann verteilen sich alle im Klassenzimmer. Nun kommen die zwei draußen wartenden Schüler*innen wieder herein. Sie wählen zwei Mitschüler*innen aus. Jede*r macht seinen Tierlaut (oder seine Bewegung). Wenn ein Tierpaar gefunden wurde, setzen sich diese Kinder hin. Das Spiel ist beendet, wenn alle Tierpaare gefunden wurden.



KLEINER VOGEL

Los geht's!

Alle setzen sich in einen großen Kreis, die Hände auf dem Rücken. Ein*r Schüler*in setzt sich mit geschlossenen Augen in die Mitte des Kreises: der Löwe. Dann erhält einer der Schüler im Kreis einen Pfiff. Der Löwe muss erraten, wer pfeift. Die Pfeife kann an andere weitergegeben werden, um den Löwen in die Irre zu führen. Bevor fünf Pfeiffe verklungen sind, öffnet der Löwe seine Augen und errät, wer der Vogel ist. Danach darf sich ein anderer Löwe in die Mitte des Kreises setzen.

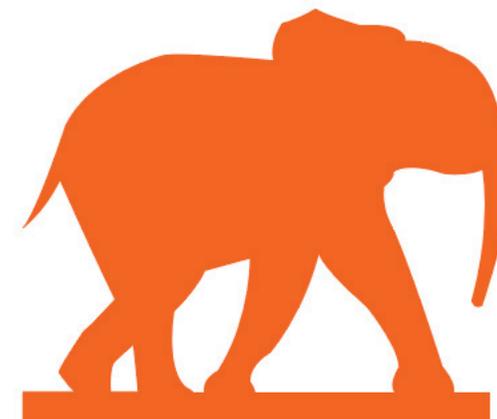
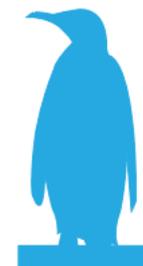
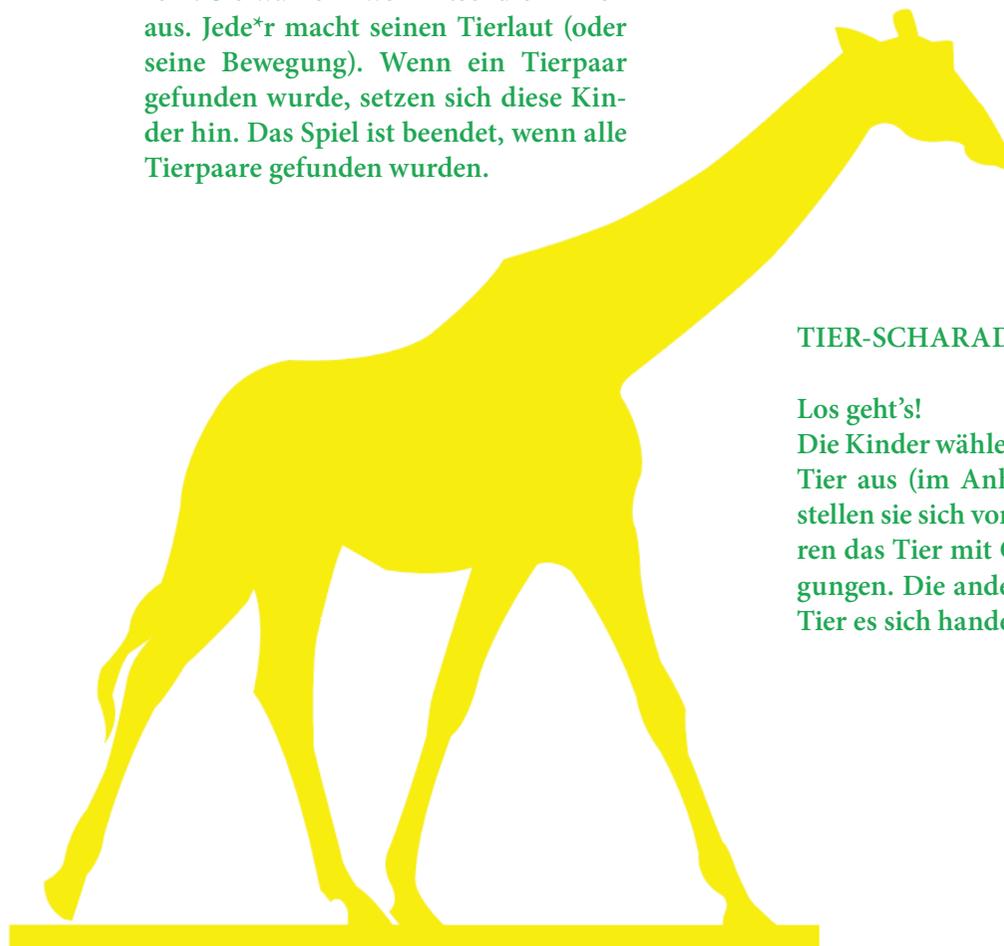


13

TIER-SCHARADE

Los geht's!

Die Kinder wählen eine Karte mit einem Tier aus (im Anhang). Der Reihe nach stellen sie sich vor die Klasse und imitieren das Tier mit Geräuschen und Bewegungen. Die anderen raten, um welches Tier es sich handelt.



GERÄUSCHE DES DSCHUNGELS

Vorbereitung

Drucken Sie das Dschungelbild (im Anhang) aus oder projizieren Sie es auf eine Leinwand oder an eine Wand.

Los geht's!

Die Kinder sehen sich das Dschungelbild an. Im Kreis stehend suchen sie nach Geräuschen, die zu dem Bild passen. Dabei können sie sowohl ihre Stimme als auch ihren Körper einsetzen (Hände reiben für die Wassergeräusche, knurren wie ein Löwe, mit den Füßen auf den Boden stampfen für die Elefanten usw.) Dann wählt jede*r ein Geräusch aus. Alle schließen die Augen und mit dem Zeichen der Lehrperson (Pfeife) erwacht der Dschungel. Fangt nicht alle zur gleichen Zeit an. Hört gut zu und wählt aus, wann ihr euer Geräusch macht. Fangt vorsichtig an! Alle hören auf, wenn die Lehrperson das nächste Geräusch macht.

Nächste Stufe: Alle versammeln sich wie ein Orchester vor der Lehrperson. Die Lehrperson ist der Dirigent und hält eine Sonne in ihrer Hand. Wenn die Sonne hoch steht, können die Geräusche laut sein (schreien und brüllen ist nicht erlaubt), weil es im Dschungel Tag ist. Wenn die Sonne tief steht, sind die Geräusche leise, weil es dann Nacht ist

und die meisten Tiere schlafen. Auf das Zeichen des*r Dirigentin*en hin beginnt das Orchester zu spielen. Wenn sie das Zeichen wieder hören, sind alle still. Die Lehrperson kann die Geräusche aufzeichnen (mit einem Telefon oder einem Laptop), um sie zu vervollständigen. Dann setzen sich die Kinder in einen Kreis, in dessen Mitte das Bild des Dschungels steht. Sie schließen die Augen und hören sich die Aufnahme ihrer Geräuschkulisse an.



SONNEN-MOBILE

Vorbereitung

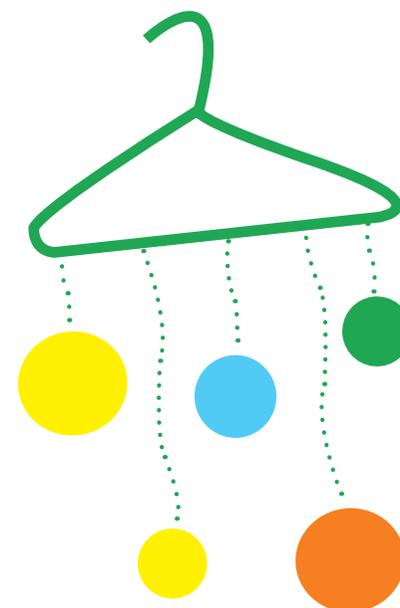
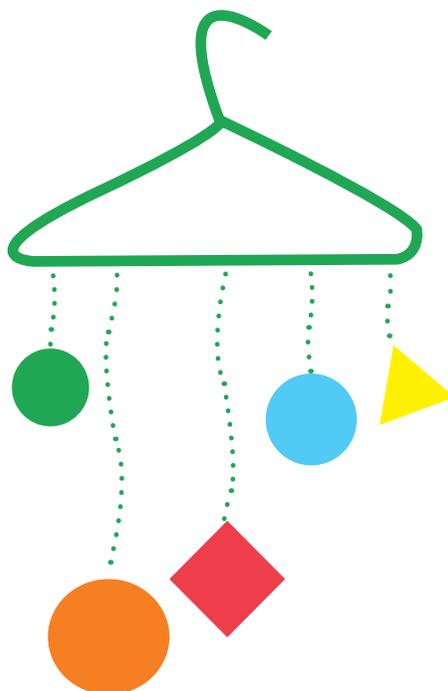
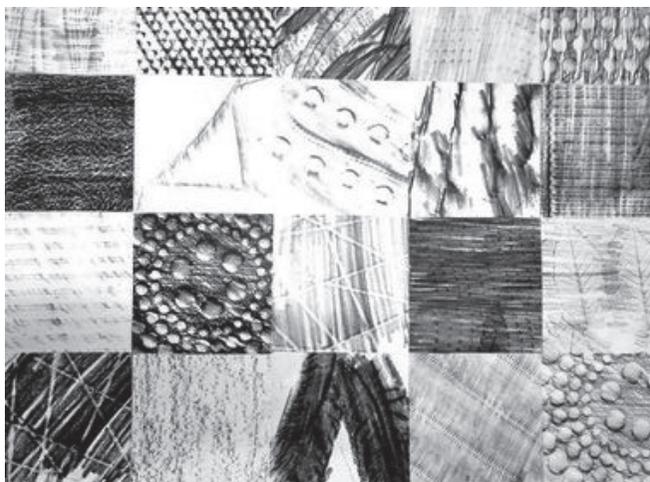
Bringen Sie Kleiderbügel, verschiedene Materialien mit unterschiedlichen Strukturen (geripptes Papier, Plastik, Holz), Zeichenpapier, Seil, Klebeband und Wasco-Kreiden mit.

Los geht's!

«Der Bär vermisst die Sonne. Er malt Kreise in den Sand. Alle Arten von Kreisen: große, kleine, Sonnen- und Mondkreise.»

Legen Sie ein Blatt Papier auf eines der Materialien und beginnen Sie mit dem Ausmalen. Diese Technik wird Frottage (Reiben) genannt. Die Texturen beginnen, im Papier zu erscheinen.

Schneiden Sie verschiedene Sonnen aus. Befestigen Sie ein Stück Seil daran und hängen Sie die Sonnen an den Kleiderbügel. Jetzt habt ihr euer eigenes Sonnensystem gebaut! Schaut, wenn ihr kräftig pustet, bewegen sich die Himmelskörper.



EIN EIGENES DIORAMA BAUEN

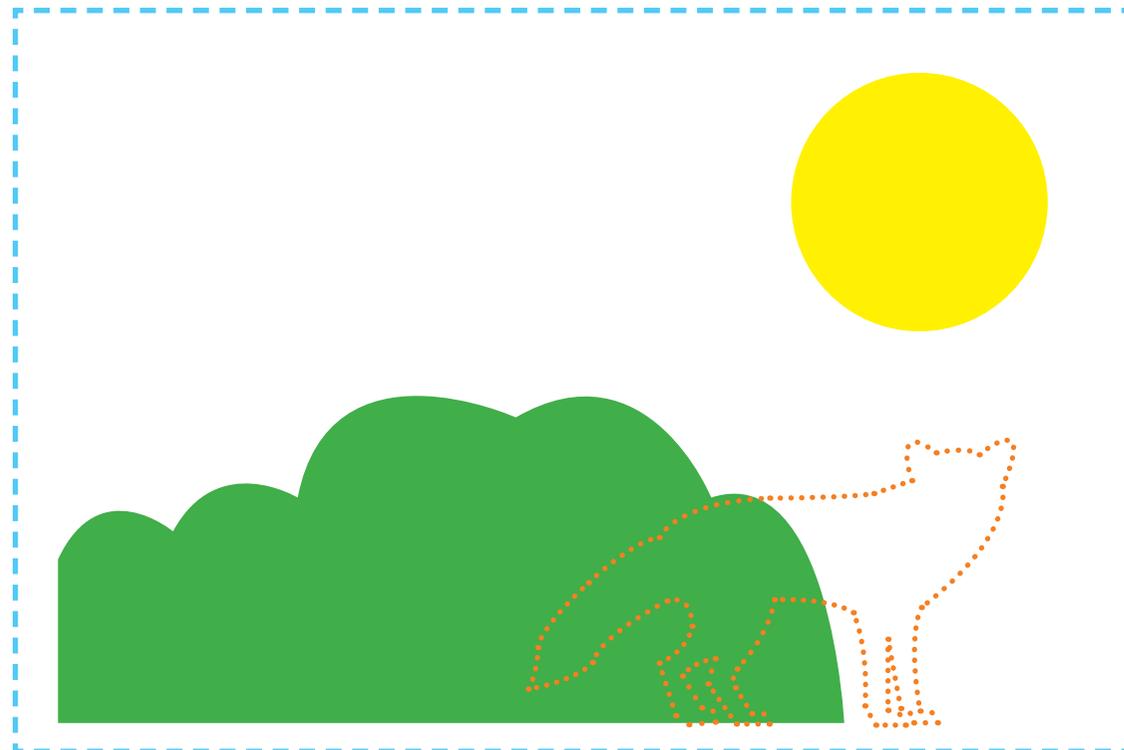
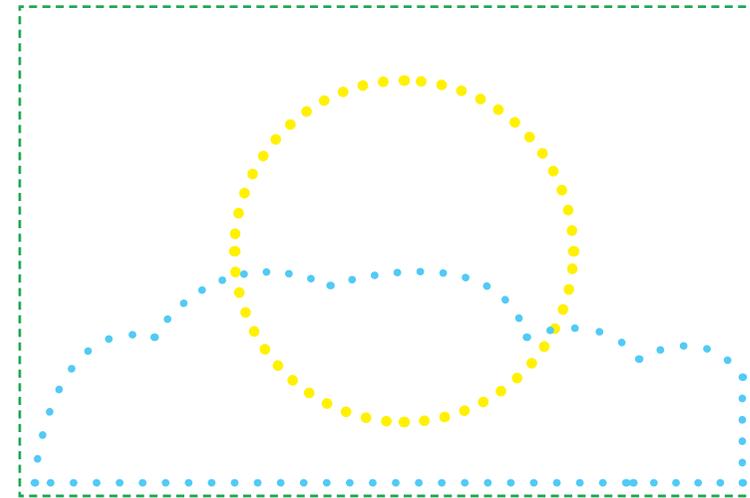
Vorbereitung:

Drucken Sie die Vorlagen im Anhang aus und schneiden Sie sie aus. Schneiden Sie mit einem Teppichmesser das Fenster aus.

Los geht's!

Lassen Sie die Kinder zunächst Hintergründe und Figuren basteln, die in den Rahmen passen. Sie können beide Seiten verwenden. Wählen Sie farbiges Papier, das sie leicht zerreißen können und verschiedene Zeichenmaterialien.

Bitten Sie die Kinder dann ihre Diorama-Vorlage zu verzieren. Zum Schluss falten und kleben Sie das Mini-Diorama zusammen. Wie Sie sehen können, sind die Seiten offen. Hier können Sie Ihre eigenen Figuren und Hintergründe hineinschieben.



SONNENZAUBER

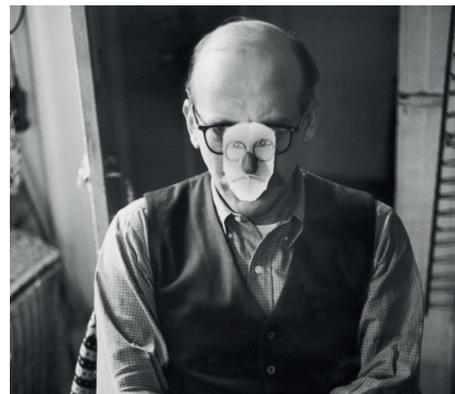
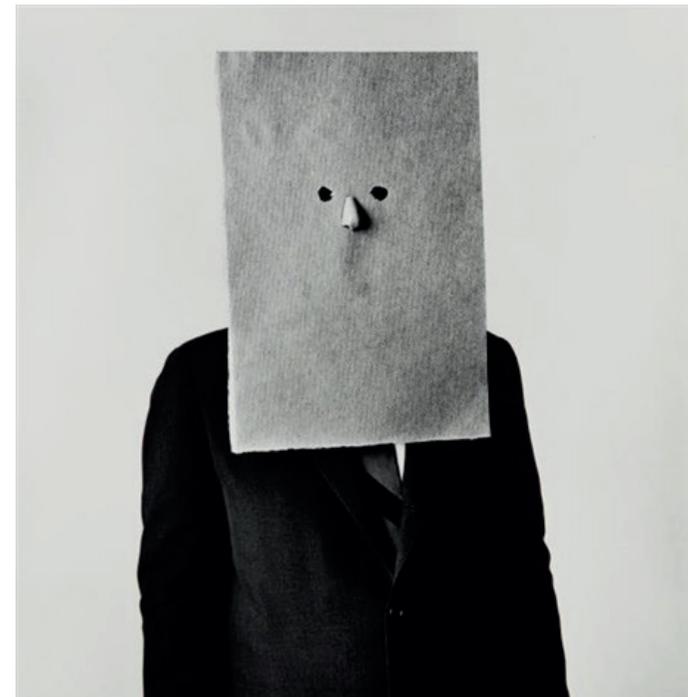
Vorbereitung

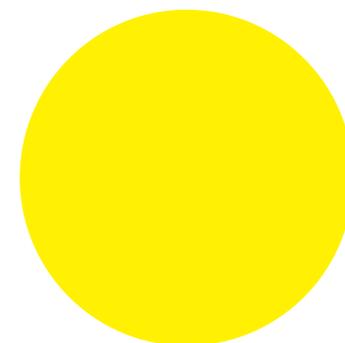
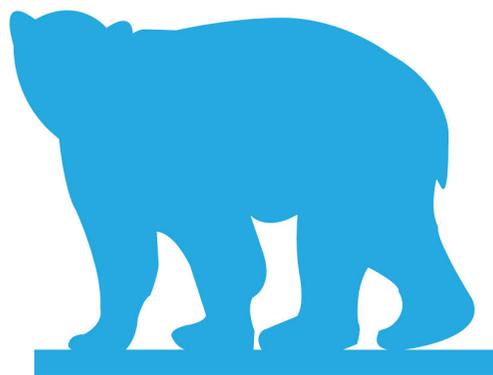
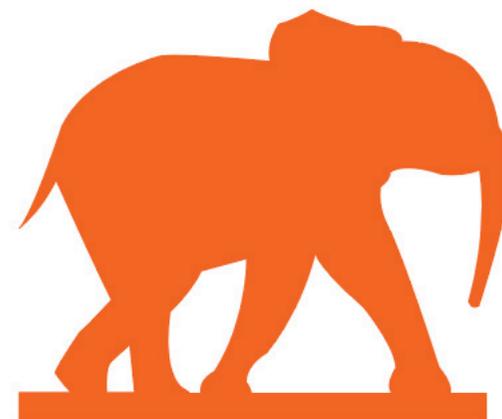
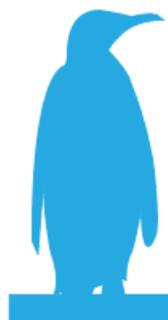
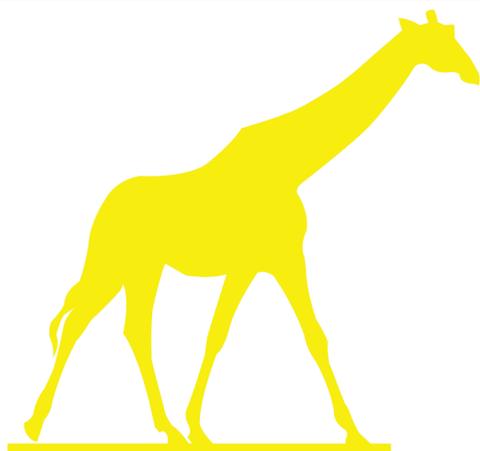
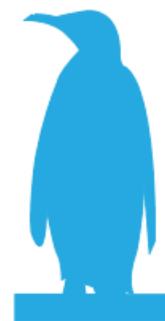
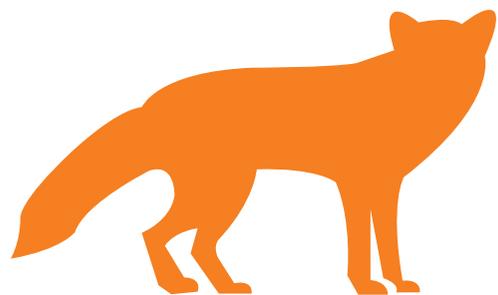
Bringen Sie ein festes, gelbes Blatt Papier mit. Projizieren Sie die verschiedenen Bilder mit Wolken (im Anhang) an eine Wand oder hängen Sie ein großes blaues Blatt auf.

Los geht's!

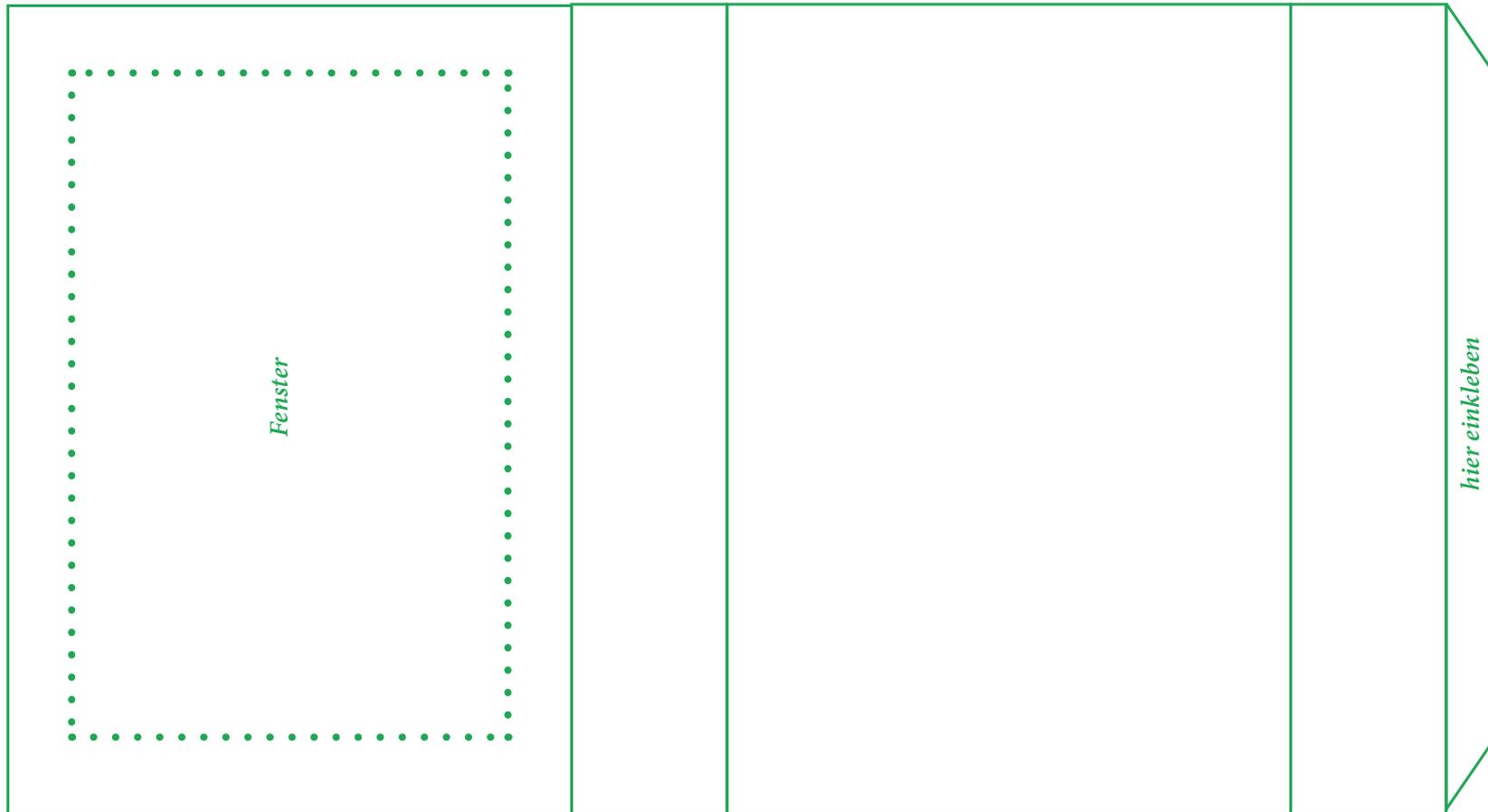
Im Diorama verändert sich die Form der Sonne. Wie sieht deine Sonne aus? Welche Form hat sie? Rund, eckig, krumm, mit weichen oder scharfen Kanten? Klein? Oder groß? Zeichne deine Sonne auf das gelbe Blatt Papier und schneide sie aus. Schneide nun auch Löcher für deine Augen und deine Nase aus. Setze die Sonne auf deine Nase und lass die Sonne durch die Wolken scheinen.

Nächste Stufe: Mache ein Fotoshooting mit allen Sonnen. Schreibe deinen Namen mit deiner Sonnennase in die Luft. Führe einen Sonnentanz auf.

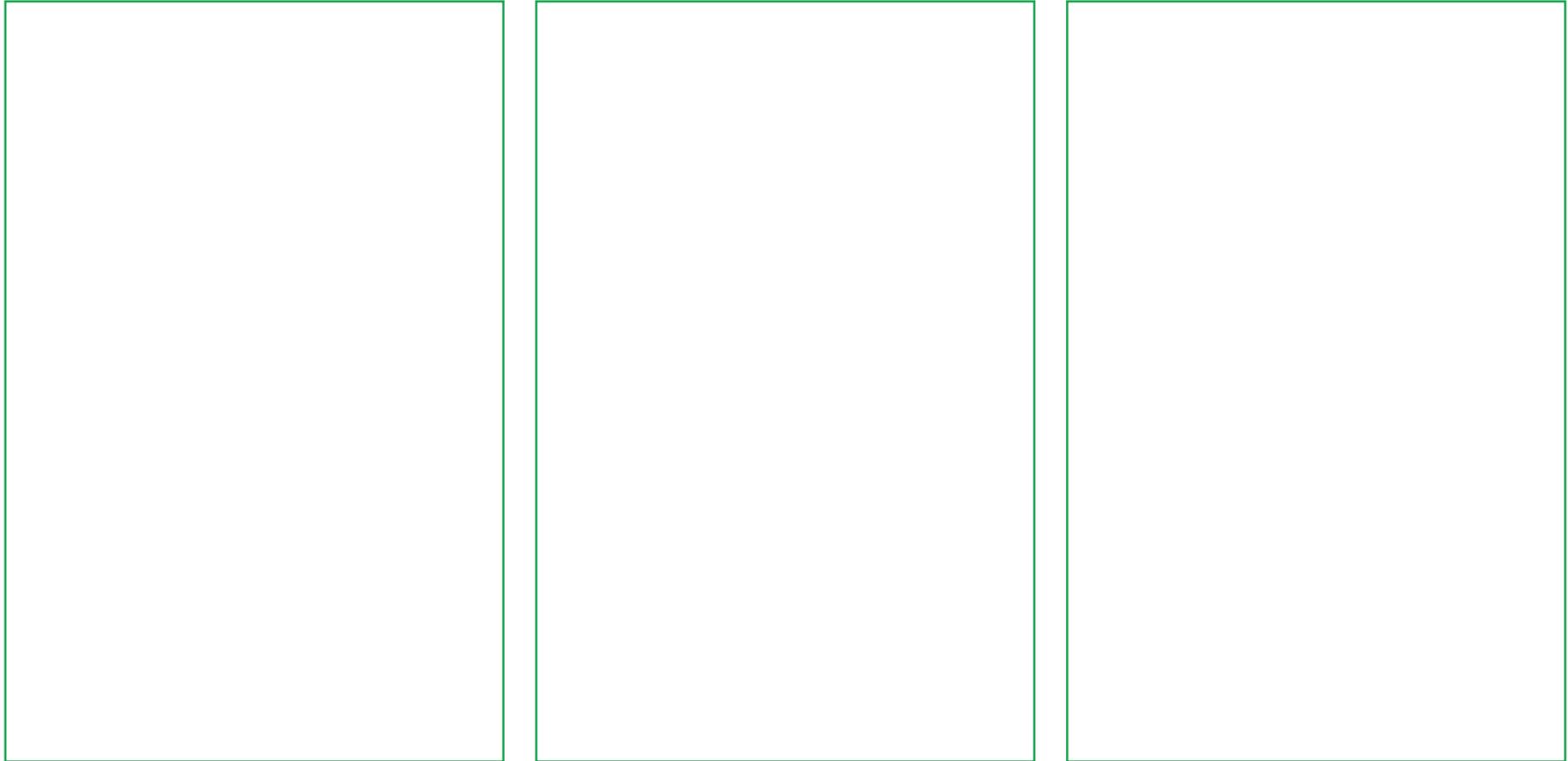








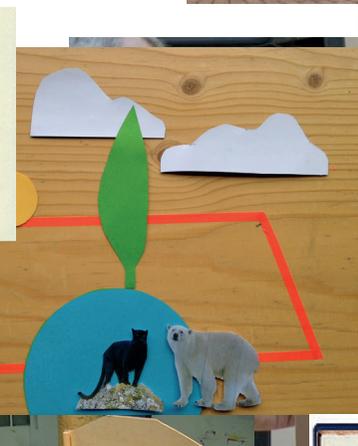
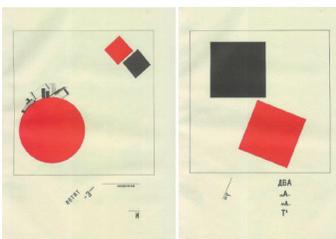
Drucken Sie dieses Bild in einem Maßstab von 133 % auf A3-Papier, am besten auf dickem Papier (120 g).



Drucken Sie dieses Bild in einem Maßstab von 133 % auf A3-Papier, am besten auf dickem Papier (120 g). Schneiden Sie die Rahmen aus. Diese passen perfekt in das Diorama und sind die Basis für die Landschaften, Tiere, ...

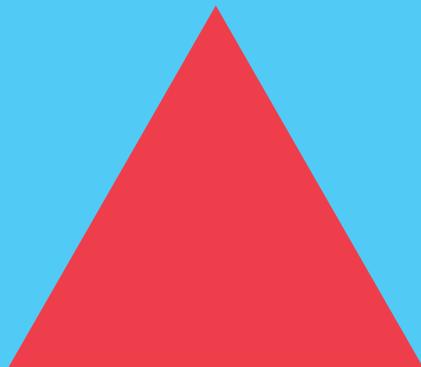






Viel Spaß beim Spielen, Basteln und Zuhören.

ende



Mehr? Finde uns auf
www.hanafubuki.be

