

8+

60'

La Grenouille
Theaterzentrum junges Publikum
Centre théâtre jeune public
Biel/Bienne

MENSCH ÄRGERE DICH NICHT

EIN GESELLSCHAFTSSPIEL, DAS AUSARTET

**Ein Konzept von Clea Eden & Luca Depietri
Eine Inszenierung von Clea Eden entwickelt in Zusammenarbeit
mit Nicole Bachmann, Nadja Rui, Luca Depietri
Gespielt in zwei Versionen DEFR und FRDE**



THEATERPÄDAGOGISCHES DOSSIER

DAUER: 60'

Première 01 mars 2024 FRDE BIOTOP Biel/Bienne

Premiere 09. März 2024 DEFR BIOTOP Biel/Bienne

PRODUKTION

La Grenouille – Theaterzentrum junges Publikum / Centre théâtre jeune public Biel/Bienne

INHALTSVERZEICHNIS

| | | |
|-----------|---|----|
| 1. | EINLEITUNG | |
| | ZUM THEATERPÄDAGOGISCHEN DOSSIER | 3 |
| 2. | ZUR INSZENIERUNG | |
| | DAS STÜCK KÜNSTLERISCHES TEAM INSZENIERUNG, THEMA | 4 |
| 3. | VOR DEM THEATERBESUCH | |
| 3.1 | THEATER – WAS IST DAS? Theaterbesuch und die Rolle des Publikums Gespräch und Schreiben | 7 |
| 3.2 | ICH DENKE ES PASSIERT... Einstieg ins Theaterstück Fantasie anregen und Aufstellung im Raum | 9 |
| 3.3 | WENN IM SPIEL DIE EMOTIONEN HOCHKOCHEN... Gesellschaftsspiele Gewinnen und Verlieren Emotionen künstlerisch ausdrücken | 10 |
| 3.4 | BÜHNENBILD STECKT VOLLER ÜBERRASCHUNGEN Beschäftigung mit Bühnenraum Bühnenbild-Modell | 12 |
| 4. | NACH DEM THEATERBESUCH | |
| 4.1 | MOMENTE NACHSPIELEN Erinnern und Austauschen über den Theaterbesuch Nachspielen und Reflektieren | 13 |
| 4.2 | ENDE DES SPIELS: VERLOREN, GEWONNEN ODER AUFGEGEBEN? Die Frage nach dem Spielende Briefe oder Zeichnungen an die Künstler•innen | 14 |
| 4.3 | SPIELFIGUREN: WER SPIELT WELCHE ROLLE? WO IST DEIN PLATZ IM SPIEL DER WELT? Auseinandersetzung mit den Figuren und der eigenen Rolle in der Gesellschaft Gemeinsam spielen | 16 |
| 4.4 | LASS UNS DIE (SPIEL)REGELN NEU ERFINDEN! Gesellschaftliche Regeln hinterfragen Neue Regeln erfinden und debattieren | 18 |
| 5. | LA GRENOUILLE: INFORMATIONEN UND KONTAKT | |
| | INFORMATIONS ET CONTACT | 20 |

1. EINLEITUNG

ZUM THEATERPÄDAGOGISCHEN DOSSIER

Liebe Lehrer*innen und Lehrer

Wir freuen uns sehr, dass Sie sich entschieden haben, mit Ihren Schüler*innen die Aufführung **Mensch ärgere dich nicht** zu besuchen.

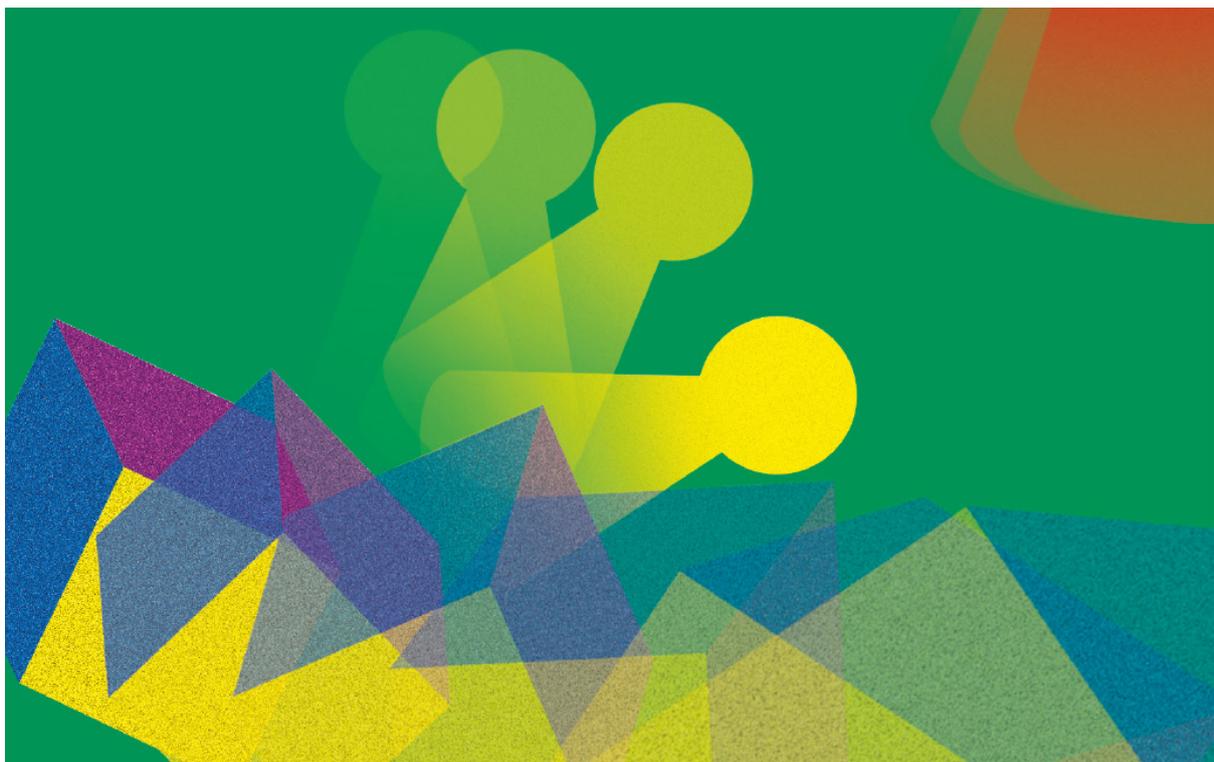
Mit der Klasse ins Theater zu gehen ist eine spannende Erfahrung. Der Theaterbesuch ist ein Erlebnis für alle Sinne und spricht auf emotionaler, inhaltlicher und ästhetischer Ebene an. Er kann begeistern und Freude bereiten, Fragen aufwerfen oder zu Diskussionen führen. Uns ist es wichtig, dass junge Menschen beim Zuschauen ihre eigenen sinnlichen Erfahrungen machen. In der individuellen Wahrnehmung gibt es kein richtig und kein falsch. Die gemeinsame Auseinandersetzung mit dem Theaterbesuch in der Klasse trägt aber dazu bei, die verschiedenen Ebenen einer Inszenierung vertiefter wahrnehmen zu können, das Gesehene zu reflektieren und eine Ausdrucksweise für das Erlebte zu finden.

Das theaterpädagogische Dossier unterstützt Sie bei der Vor- und Nachbereitung auf den Theaterbesuch mit der Klasse und gibt Einblicke in die Inszenierung. Die vorgeschlagenen Inputs reichen von theatralen Spielanlagen über inhaltliche Diskussionen bis zu gestalterischen Aufgabestellungen. Sie können die Übungen gerne an die Vorlieben und das Alter der Schüler*innen anpassen und individuell zusammenstellen.

Wir verwenden im Dossier folgende Abkürzungen: **LP** für Lehrperson(en) und **SuS** für Schüler*innen und Schüler.

Wir wünschen viel Freude am Theaterbesuch, sowie der Vor- und Nachbereitung mit der Klasse!

Euer La Grenouille Team



2. ZUR INSZENIERUNG

DAS STÜCK | KÜNSTLERISCHES TEAM | INSZENIERUNG, THEMA

DAS STÜCK

MENSCH ÄRGERE DICH NICHT

Ein Gesellschaftsspiel, das ausartet

Drei quicklebendige Spielfiguren, die sich auf Französisch «Pions» nennen, finden sich als Team mitten in einem unbekanntem Brettspiel wieder – und das vor Publikum! Was für eine Chance! Für die «Pion-Töggü» ist jetzt der Moment sich zu zeigen, zu glänzen und das Beste zu geben. Und das Publikum erhält die einzigartige Möglichkeit mal zu hören, was sie zu sagen haben.

Und, wie ist das so, eine Spielfigur zu sein?

Nun ja, es geht voran, es geht hier oder da lang, man antwortet mal richtig, mal falsch, gewinnt, verliert, fällt, wird gefressen und dann beginnt alles wieder von vorn.

Hm, hört sich doch irgendwie wie das echte Leben an.

Schon ertönt das Startsignal, los geht's! Das Pion-Töggü-Trio versucht, auf diesem seltsam schrillen Brettspiel mit allen Mitteln voranzukommen, und ihre verschiedenen Talente werden auf dieser Achterbahn zwischen Gewinnen und grandiosem Scheitern auf die Probe gestellt.

Ein verrücktes Spiel rund um die grossen Fragen des Miteinanders: Wo ist mein Platz in diesem Spiel? Muss ich unbedingt weiterrennen? Herausragen? Wo geht es lang? Was ist das Ziel? Was sind das überhaupt für Regeln? Wo sind meine Grenzen? Und was passiert, wenn ich einfach nicht mehr mitspiele?

Mensch ärgere dich nicht ist ein urkomisches Theaterstück über das Ringen nach einem Platz in diesem grossen Spiel der Gesellschaft, und den Versuch, sich einer Welt voller Wettbewerb und komplexer Regeln anzupassen.



KÜNSTLERISCHES TEAM

In Co-Creation mit dem Team inszeniert die junge Regisseurin Clea Eden diese schräg-knallige La Grenouille-Produktion. In einem kafkaesken Brettspiel-Bühnenraum, inmitten poppiger Accessoires, mit lustvollem Sound und musikalischen Gaming-Referenzen.

Idee, Konzept Clea Eden, Luca Depietri | Inszenierung Clea Eden | Spiel Nicole Bachmann, Clea Eden, Nadja Rui | Mitarbeit Ko-Kreation: Nicole Bachmann, Stephan Q. Eberhard, Nadja Rui | Musik Bertrand Vorpe | Bühnenbild Valère Girardin | Lichtkreation Gaël Chapuis | Kostüme, Requisiten Eleonore Cassaigneau | Dramaturgie Luca Depietri | Regieassistentin Lara Jäger | Œil extérieur & Sprachdramaturgie Charlotte Huld | Technik Célien Simon | Theaterpädagogik Olivia Stauffer

Eine Produktion von La Grenouille – Theaterzentrum junges Publikum / Centre théâtre jeune public Biel/Bienne

Die künstlerischen Biographien der Mitwirkenden findet ihr im Produktionsdossier
<https://biotop-theatre.ch/productions/mensch-aergere-dich-nicht>

INSZENIERUNG: THEMATIK, SPRACHE, BÜHNENBILD

THEMATIK: SEINEN EIGENEN PLATZ IM SPIEL DER GESELLSCHAFT FINDEN

Das Leben ist ein Spiel, mit seinen Erfolgen und Misserfolgen, Unverständlichkeiten, Umwegen und Zufällen. Leben ist Spielen! Aber... wie sieht dieses Spiel aus, wie lauten die Regeln, was ist der Reiz und was das Ziel?

Das Leben kann ein komplexes, schnelllebiges und ungewisses Spiel sein, bei dem man auch mal den Sinn verliert oder nicht mehr weiss wie das Spiel eigentlich zu spielen ist. Trotzdem spielen wir unermüdlich weiter. Denn bei diesem Spiel des Lebens, beziehungsweise in diesem Gesellschaftsspiel unserer Welt geht es auch darum, erfolgreich zu sein. Alle; Kinder, Jugendliche und Erwachsene kennen das nur allzu gut. Disziplin und Höchstleistungen, Wissen, zu den Coolen auf dem Pausenhof gehören, in wenig Zeit viel erreichen, Produktivität, persönliche Selbstoptimierung, beste Instagramfotos posten, einen erfüllenden, gut bezahlten und spannenden Beruf erlernen und noch vieles mehr...

Doch was passiert eigentlich, wenn wir dies nicht (immer) erreichen? Wie gehen wir damit um, wenn wir gar nicht mitspielen können oder wollen? Und was gäbe es für Alternativen?

Mensch ärgere dich nicht ist eine Auseinandersetzung mit diesen grossen Fragen, eine Hommage an Menschen, die nicht mitspielen wollen und solche, die das Spiel zu verstehen versuchen.

SPRACHE: SPIEL MIT MEHRSPRACHIGKEIT, VERSTEHEN UND NICHT-VERSTEHEN

Die Schauspielerinnen spielen auf Deutsch, Französisch und Berndeutsch.

Das Stück wird je nach Sprache des Publikums in zwei Sprachversionen gespielt: Zweisprachig mit Hauptsprache Deutsch, und zweisprachig mit Hauptsprache Französisch. Mundart wird dabei bewusst als eigene Sprache miteingesetzt. Die Fragen nach Identität und Zugehörigkeit werden so auch auf der Ebene der Sprache verhandelt: Verstehen, Nicht-Verstehen, Ausgrenzung durch Sprache, Sprache als Kompetenz und Vielsprachigkeit als gesellschaftlicher Vorteil. Wie gewinne ich das Publikum, wenn ich in der Sprache einen Nachteil habe, da ich zum Beispiel mit Akzent oder weniger Wortschatz spreche?

Das Publikum soll einen lustvollen und entspannten Umgang mit der jeweils weniger gewohnten Landessprache finden und Empathie mit jenen Figuren entwickeln, die mit der Sprachkompetenzen kämpfen.

BÜHNENBILD: SPIEL-ELEMENTE UND VERWANDLUNG

Die Szenerie auf der Bühne besteht aus wild zusammengewürfelten Brettspiel-Elementen: Spielfelder, Quizanleitungen, Aktionsfelder. Die Bildsprache erinnert ans Gänse-Leiterli-Spiel, Schach und Monopoly. Durch das Lichtdesign entsteht aus diesem Sammelsurium eine visuell verwirrende, spannende Spiele-Welt. Die Felder sind begehbar, lassen sich öffnen, enthalten Requisiten oder sind von einem «Monster» bewohnt.

Ausgangspunkt für das Spiel der «Pions» ist ein Startpunkt-Feld in Form eines aufblasbaren Planschbeckens. Alle Requisiten sind trashige Referenzen auf Popkultur und Game-Welten, die die Bühne im Laufe des Stücks verwandeln.



3. VOR DEM THEATERBESUCH

Die Vorbereitung soll in erster Linie Neugierde wecken, Themen der Inszenierung einführen und den Einstieg ins Theater erleichtern. Für ein spannendes Theatererlebnis empfiehlt es sich, gemeinsam mit den Schüler*innen zu besprechen, was sie im Theater erwartet. Folgende Übungen und Inputs eignen sich für die Vorbereitung.

3.1 THEATER – WAS IST DAS?

THEATERBESUCH UND DIE ROLLE DES PUBLIKUMS | GESPRÄCH UND SCHREIBEN

Ziele

- Gespräch über den Theaterbesuch
- Reflexion zur Rolle des Publikums
- Erarbeitung eines eignen Theaterregelwerks

Dauer: 20-30 Minuten

Material: Stifte und Papier

Anleitung

Steigt anhand der Fragen ins Gespräch ein und tauscht euch aus. Die LP leitet das Gespräch und kann, wenn nötig auf wichtige Informationen hinweisen, die noch nicht erwähnt wurden.

- Wer war schon mal im Theater? Woran erinnert ihr euch noch?
Mit wem wart ihr im Theater? Wie sah dieses Theater aus?
- Was passiert in einer Theatervorstellung? Wie läuft eine Theatervorstellung ab?
 - *Einlass, Plätze finden, sich installieren und bereit sein für die Vorstellung.*
 - *Es wird dunkel. Die Bühne ist mit Scheinwerferlicht beleuchtet.*
 - *Die Menschen auf der Bühne spielen Figuren, erleben verschiedene Situationen und interagieren mit dem Publikum.*
- Was gibt es alles in einem Theaterstück? Wen braucht es alles, dass ein Theaterstück entstehen kann? Wer arbeitet alles an einem Theaterstück mit?
 - *Geschichte/Text, Schauspiel, Bühnenbild, Requisiten, Kostüme, Musik/Ton und Licht*
 - *All diese Elemente sind bewusst gewählt und komponiert. Dadurch erzählen sich Situationen und Geschichten auf der Bühne.*
 - *Berufe am Theater: Autor*in, Regisseur*in, Bühnenbildner*in, Kostümbildner*in, Musik- und Tontechniker*in, Schauspieler*in, Dramaturg*in, Theaterpädagog*in, Grafiker*in für die Plakatgestaltung, Organisationstalente für Kommunikation und Realisation der Produktion.*
- Das Stück Mensch ärgere dich nicht ist eine Stückentwicklung. Was könnte mit «Stückentwicklung» gemeint sein?
Bei einer Stückentwicklung gibt es zu Beginn der Probezeit kein fertiges Theaterstück, sondern ein Thema und einige unfertige Ideen. Dann beginnt das künstlerische Team, zu proben und auszuprobieren und entwickelt so nach und nach das Stück. Die vielen Ideen werden immer wieder sortiert, verändert und aufgeschrieben. Das ganze künstlerische Team ist somit an der Kreation des Stücks beteiligt.
- Was sind die Unterschiede zwischen Film und Theater?
*Im Film wird die das Spiel der Schauspieler*innen mit der Kamera aufgenommen. Der Film kann irgendwann abgespielt und gestoppt werden. Im Theater sind die Schauspieler*innen mit euch im selben Raum, es ist ein einmaliges Live-Erlebnis.*



→ Was ist deine Rolle als Zuschauer*in, also als Publikum? Wieso applaudiert das Publikum am Schluss?

- *Ein Theater ohne Menschen, die dem Theater zuschauen, funktioniert nicht. Die Schauspieler*innen brauchen das Publikum und umgekehrt.*
- *Die Schauspieler*innen sind mit den Zuschauenden im Raum, sehen und spüren diese. Sie können sich am besten konzentrieren und die Geschichte erzählen, wenn das Publikum ihnen Aufmerksamkeit schenkt.*
- *Im Theater darf das Publikum Situationen erleben. Gewisse Teile werden lustig oder traurig sein, vielleicht seid ihr berührt oder ihr habt plötzlich eine Frage. Das ist alles wunderbar! Bitte behält diese Ideen und Fragen während der Vorstellung für euch und tauscht euch nicht direkt mit den SuS nebenan aus, denn das Stück geht weiter und braucht eure volle Unterstützung.*

→ Wie verhält man sich im Theater? Gibt es etwas, das im Theater verboten ist? Und was darf man im Theater alles machen?

- *Es gibt nicht die einen richtigen Regeln. Den Künstler*innen ist es wichtig, dass sich alle wohlfühlen und in das Theatererlebnis eintauchen können. Trinken, Essen und auf Toilette gehen ist während der Vorstellung nicht erlaubt.*
- *Man darf im Theater mitfühlen, lachen, sich überraschen lassen und vollkommen in eine andere Welt eintauchen. Das Theater als Live-Erlebnis ganz nah miterleben.*

Stellt nach dem Gespräch die wichtigsten Erkenntnisse als Regelwerk zusammen. Dies könnt ihr als grosses Plakat oder Collage gestalten und sichtbar im Schulzimmer aufhängen. Notiert Regeln, aber vor allem auch, was euch im Theater erwartet und was ihr erleben dürft.

*Beispiel: Im Theater erlebe ich eine Situation/Geschichte mit Musik und Schauspiel. Im Theater darf am Schluss geklatscht werden. Als Zuschauer*in bin ich wichtig für die Vorstellung, sonst wäre es kein Theater. Die Schauspieler*innen spielen extra für uns und in diesem Moment. Im Theater darf ich Emotionen erleben, lachen und mitfühlen.*



3.2 ICH DENKE ES PASSIERT...

EINSTIEG INS THEATERSTÜCK | FANTASIE ANREGEN UND AUFSTELLUNG IM RAUM

Ziele

- Einführung ins Theaterstück über den Titel und Flyertext
- Erwartungen an den Theaterbesuch austauschen
- Neugierde wecken durch Aktivierung der eigenen Fantasie

Dauer: 20-30 Minuten

Material: Titel inkl. Untertitel oder Teil des Flyertextes (siehe unten in der Anleitung)

Anleitung

Scheibt den Titel und Untertitel gut sichtbar auf die Wandtafel und/oder lest gemeinsam den ersten Teil des Flyertextes.

MENSCH ÄRGERE DICH NICHT – Ein Gesellschaftsspiel das ausartet

Drei quicklebendige Spielfiguren, die sich französisch «Pion» nennen, finden sich mitten in einem unbekanntem Brettspiel wieder – und das vor Publikum! Was für eine Chance! Für die «Pion-Töggu» ist jetzt der Moment, sich zu zeigen, zu glänzen und das Beste zu geben. Schon ertönt das Startsignal, los geht's! Das Trio versucht, auf diesem seltsam schrillen Brettspiel mit allen Mitteln voranzukommen, und ihre verschiedenen Talente werden auf dieser Achterbahn zwischen Gewinnen und grandiosem Scheitern auf die Probe gestellt.

→ Was denkt ihr, könnte in diesem Theaterstück passieren? Was für Bilder und Szenen kommen euch in den Sinn? Was für Figuren und Situationen? Gibt es Geräusche oder Atmosphären, die ihr euch vorstellt?

Wenn jemand eine Idee hat, darf sich diese Person in eine Ecke des Schulzimmers stellen und die Idee laut formulieren: «Ich denke im Stück Mensch ärgere dich nicht...»

Beispiele: «Ich denke im Stück Mensch ärgere dich nicht gibt es drei Töggu, die alle am Schluss im Spiel verlieren.» / «Ich denke im Stück Mensch ärgere dich nicht gibt es einen grossen Würfel auf der Bühne.» / «Ich denke im Stück Mensch ärgere dich nicht rastet jemand komplett aus.»

Die LP zählt dann von 10 auf 0 runter, und ihr könnt euch kurz überlegen, wie ihr die Idee findet. Wenn ihr mit der Idee einverstanden seid, stellt euch in dieselbe Ecke wie die Schüler•in, die den Vorschlag gemacht hat. Wenn ihr anderer Meinung seid, stellt euch in die gegenüberliegende Ecke des Zimmers. Je nachdem, wie weit entfernt ihr euch aufstellt, desto eher, beziehungsweise desto weniger seid ihr einverstanden mit dem Vorschlag. Schaut euch kurz um, um zu sehen, wie sich die anderen Schüler•innen aufgestellt haben. Danach wird eine neue Idee formuliert.

Optionen

- **Spezifische Formulierung:**

Ihr könnt auch eine spezifischere Formulierung wählen, die speziell auf Handlung, Bühne, Geräusche, Musik oder Kostüme eingehen. «Ich denke im Stück Mensch ärgere dich nicht machen die Schauspielerinnen...» / «Ich denke das Bühnenbild von Mensch ärgere dich nicht ist...» / «Ich denke werden wir ... hören.» / etc.

- **Vorher – Nachher:**

Schreibt eure Ideen zum Theaterstück auf einen grosses Blatt Papier und hängt es im Schulzimmer auf. Kommt nach der Aufführung darauf zurück. Was hat sich bewahrheitet und was war ganz anders?

3.3 WENN IM SPIEL DIE EMOTIONEN HOCHKOCHEN...

GESELLSCHAFTSSPIELE, GEWINNEN UND VERLIEREN I EMOTIONEN KÜNSTLERISCH AUSDRÜCKEN

Ziele

- Auseinandersetzung mit Gesellschaftsspielen und den eigenen Erfahrungen des Gewinnens und Verlierens
- Spielerisch-musikalische Ausdrucksformen ausprobieren

Dauer: ca. 25 Minuten

Material: für Option Computer oder Handy mit Zugang zu Spotify oder Youtube

Anleitung

In **Mensch ärgere dich nicht** – «Ein Gesellschaftsspiel, das ausartet» dreht es sich, wie der Titel schon verrät um ein Gesellschaftsspiel mit all seinen Mechanismen, Regeln, Ungerechtigkeiten, Verlierenden, Gewinnenden und Spielverderbenden.

Wir machen ein «Speeddating». Stell euch immer einer Person gegenüber auf und beantwortet jeweils nacheinander die Frage, jede Person hat dazu 30-40 Sekunden zur Verfügung, die LP stoppt die Zeit. Nach jeweils zwei Frage wechselt ihr eure•n Partner•in, damit immer neue Kombinationen entstehen.

- Welche Gesellschaftsspiele spielst du gerne und weshalb?
- Mit wem spielst du am liebsten Gesellschaftsspiele?
- Wann macht das Spiel keinen Spass mehr?
- Worüber nervt ihr euch am meisten beim Spielen?
- Kannst du gut verlieren? Wie reagierst du, wenn du verlierst?
- Willst du unbedingt gewinnen? Wie fühlt es sich an zu gewinnen?
- Muss man sich an die die Spielregeln halten? Was findest du?
- Schätzt du dich eher als jemand ein der die Regeln achtet oder jemand der die Regeln gerne auch mal bricht? Weshalb?

Sammelt in der Klasse, welche Emotionen bei den Gesprächen Thema waren.

Beispiele: genervt sein, fröhlich gewinnen, gewinnen mit schlechtem Gewissen, todtraurig verlieren, wütend oder aggressiv werden, die Freude am Regelbruch, empört sein, ungerecht, fies, alle gegen eine Person etc.

Stellt nun drei bis fünf dieser Emotionen gemeinsam in Standbildern dar. Ihr könnt verschiedene Versionen ausprobieren, das Gefühl kann auch unterschiedlich stark und sichtbar sein. Ihr könnt Menschen mit diesem Gefühl oder das Gefühl selbst spielen. Zu den Standbildern gibt es viele lustvolle Optionen, die ausprobiert werden können.

→ Vorübung zu den Standbildern: Definiert einen Ort in eurem Schulzimmer, an dem das Standbild entstehen soll. Die Hälfte der Klasse ist das Publikum und darf sich hinsetzen. Die andere Gruppe wählt einen Ort aus. Zum Beispiel den Dschungel, die Badi, den Pausenplatz, Paris usw. Die LP zählt von 10 auf 0 runter und die SuS platzieren sich im Bild. Man darf sich als Tier oder Mensch platzieren, aber auch als Gegenstand oder ein Gefühl. Bei 0 versteinern alle in ihrer Position und halten diese für ca. 20 Sekunden. Das Publikum betrachtet das Standbild, beschreibt, was es sieht. Danach werden die Gruppen gewechselt.

Tauscht euch danach darüber aus. Wie war es, diese Gefühle zu verkörpern? Was habt ihr als Publikum beobachtet? Habt ihr ein Lieblingsgefühl? Welches Gefühl würdet ihr gerne manchmal zeigen, getraut euch aber nicht? etc.

Optionen

- **Standbilder erhalten Sound:**

Wenn ein Standbild steht, klatsch die LP in die Hände und darauf beginnt das Bild zu tönen. Das heisst alle zusammen, machen das Geräusch, welches sie passend finden. Mit Handzeichen kann dieser Soundteppich auch leiser beziehungsweise ganz laut werden. Es ist auch möglich zu einem Gefühl in kleineren Gruppen ein Lied auf Youtube oder Spotify zu suchen, welches ihr passend findet und zum Standbild abspielt.

- **Standbilder kommen in Bewegung:**

Sobald das Standbild steht und die LP klatscht, dürft ihr beginnen euch aus eurer Position heraus zu bewegen. Die Bewegung ist Slow-Motion, also so langsam wie ihr könnt. Auf ein abgemachtes Zeichen kann variiert werden zwischen einem normalen Tempo und Slow-Motion.

- **Standbilder beginnen zu sprechen:**

Das Standbild steht, ein•e Schüler•in aus dem Publikum geht durch das eingefrorene Standbild und tippt alle Dinge und Wesen im Bild einmal an. Wenn du angetippt wirst, darfst du laut sagen, was du als Ding oder Wesen in diesem Moment denkst oder sagen willst. Im Theater haben auch Dinge Gedanken oder etwas zu sagen.



3.4 BÜHNENBILD STECKT VOLLER ÜBERRASCHUNGEN

BESCHÄFTIGUNG MIT BÜHNENRAUM | BÜHNENBILD-MODELL GESTALTEN

Ziele

- Die Funktion des Bühnenraums kennenlernen
- Selbst ein Bühnenbild für das Theaterstück ausdenken und gestalten

Dauer: 45 Minuten

Material: Schuhkartons, möglichst viel und unterschiedliches Bastelmaterial, Scheren, Kleber, Leim(stifte). Für eine weniger aufwändige Umsetzung kann der Schuhkarton durch ein schwarzes Papier (A4 oder A3) und die Bastelmaterialien durch verschieden farbiges Papier ersetzt werden.

Anleitung

Die Bühne ist an sich ein leerer, meist schwarzer und dunkler Raum. Die Bühnenbildner*in überlegt sich dann gemeinsam mit dem Produktionsteam, was auf der Bühne zu sehen sein soll, was den Schauspieler*innen beim Spielen hilft und was zum Stück etwas beiträgt. Das kann eine fixe Konstruktion aus Holz oder Metall sein, aber auch Materialien, die verschoben werden können. Etwas, das auf dem Boden liegt oder in der Luft hängt. Grundsätzlich ist alles möglich, solange es in den Bühnenraum passt.

Beim Stück **Mensch ärgere dich nicht** sind folgend Punkte für das Bühnenbild wichtig:

- Wir befinden uns in einem Spiel, sozusagen einem Spielbrett. Es ist aber nicht ganz klar, welches Spiel gespielt wird, es ist eher ein wildes Durcheinander verschiedener Spiele...
- Es gibt verschiedene Spielfelder, Aktionskarten, Dinge, die einem ins nächste Level lassen, Öffnungen, Orte an denen die Pion-Spielfiguren gefressen werden, ein Gefängnis, und vieles mehr...
- Das Bühnenbild bietet einige Überraschungen und Special-Effects...

Ihr seid in der Rolle der Bühnenbildner*in und gestaltet das Bühnenbild für das Stück. Der Schuhkarton (oder das schwarze Papier) ist die Bühne und ihr dürft nun ganz frei euer Bühnenbild reinbauen. Versucht alles mit den Materialien, der Schere und dem Kleber/Leim zu gestalten.

Optionen

- **Spielmaterial wird zu Bastelmaterial:**

Hier dürft ihr kreativ sein. Vielleicht habt ihr alte Spiele (Brett- oder Kartenspiele) zu Hause, die ihr nicht mehr benötigt und könnt diese zum Gestalten mitverwenden.



4. NACH DEM THEATERBESUCH

Spiele, Übungen und Anregungen zur Nachbereitung des Theaterbesuchs von **Mensch ärgere dich nicht**. Es geht nicht darum, in der Nachbereitung das Stück richtig zu verstehen oder sich zu einigen, was gesehen wurde, sondern um den Austausch der verschiedenen Erlebnisse und Sichtweisen. Das Erlebnis soll nachklingen und einige Inhalte auf die eigenen Lebenswelten bezogen werden können.

4.1 MOMENTE NACHSPIELEN

ERINNERN UND AUSTAUSCHEN ÜBER DEN THEATERBESUCH I NACHSPIELEN UND REFLEKTIEREN

Ziele

- (körperliches) Erinnern an das Gesehene
- Sammlung und Austauschen über bemerkenswerte Momente

Dauer: 15-20 Minuten

Material: -

Anleitung

Geht in Dreiergruppen (auch in grösseren Gruppen möglich) zusammen und erinnert euch an das Stück **Mensch ärgere dich nicht**. Welche drei Momente aus dem Stück kommen euch als erstes in den Sinn?

Stellt diese Momente als Standbilder nach und zeigt sie euch gegenseitig. Die Klasse darf herausfinden, um welchen Moment es sich handelt. Versucht, euch dabei an möglichst viele Details zu erinnern:

- Wer war auf der Bühne? Was haben sie gemacht? Haben sie etwas gesagt? Welche Gefühle haben sie erlebt?
- Wo auf der Bühne waren die Dinge/Requisiten? Wie war das Licht in dem Moment?
- Was hat man gehört?
- Worum ging es? Was wurde in diesem Moment erzählt?

Als Gruppe, die die drei Standbilder gezeigt hat, dürft ihr erzählen, weshalb euch diese Momente am meisten in Erinnerung geblieben sind.

→ Vorübung zu den Standbildern: Definiert einen Ort in eurem Klassenzimmer, wo das Standbild entstehen soll. Die Hälfte der Klasse ist das Publikum und darf sich hinsetzen. Die andere Gruppe wählt einen Ort aus. Zum Beispiel den Dschungel, die Badi, den Pausenplatz, Paris usw. Die LP zählt von 10 auf 0 runter und die SuS platzieren sich im Bild. Man darf sich als Tier oder Mensch platzieren, aber auch als Gegenstand oder ein Gefühl. Bei 0 versteinern alle in ihrer Position und halten diese für ca. 20 Sekunden. Das Publikum betrachtet das Standbild und beschreibt, was es sieht. Danach werden die Gruppen gewechselt.

Optionen

• Spiele zwischen den Bildern:

Spielt die Momente, die euch am meisten in Erinnerung geblieben sind, nach. Geht dazu in ein Anfangsstandbild und beginnt dann, den Moment oder die Szene zu spielen. Am Ende der Szene friert ihr wieder in einem Standbild ein.

• Augenmerk das (Brett)spiel:

Welche Spiele und Spielhandlungen habt ihr gesehen, die ihr auch von Spielen oder Games kennt? Erinnert euch an möglichst viele dieser Momente und zeigt diese in Standbildern.

Beispiele: vom Monster gefressen werden/ ein Level weiterkommen/Sieger-innen-Musik und Medaillen/Gefängnis- und Befreiungskarte/zurück an den Start müssen/mit der Rakete weiterkommen/eine neue Mission oder Aufgabestellung bekommen / etc.

4.2 ENDE DES SPIELS: VERLOREN, GEWONNEN ODER AUFGEGEBEN?

FRAGE NACH DEM SPIELELENDE | BRIEFE ODER ZEICHNUNGEN AN DIE KÜNSTLER*INNEN

Ziele

- Beschäftigung mit dem Stückende, dem Aufhören und Aufgeben
- Eigene Gedanken zum Thema zeichnerisch oder schriftlich ausdrücken
- Rückmeldung an Künstler*innen

Dauer: ca. 20 Minuten

Material: Papier und Stifte

Anleitung

Die drei Pion-Töggu, die sich präsentieren und dann gemeinsam zu spielen beginnen, bringen im Laufe des Spiels so einiges durcheinander. Sie beginnen sich zu fragen, ob sie überhaupt noch mitspielen wollen und wenn ja mit welchen Regeln? Aber wer bestimmt überhaupt die Regeln? Und könnten sie eigentlich auch einfach mal nicht spielen?

Zum Schluss lassen sich ein Pion nach der anderen vom grünen Monster fressen. Schliesslich stehen sie ausserhalb des Spielfelds und verlassen den Raum.

Was denkt ihr zum ganzen Spiel, zu den verschiedenen Missionen und zum Ende? Was hat euch fasziniert? Was würdet ihr genauso machen? Und wie würdet ihr das Spiel gestalten und aufhören?

Tauscht euch mithilfe folgender Fragen in Kleingruppen aus:

- Welche Missionen, Aufgabestellungen und Dinge, die den Pions im Spiel passiert sind, haben euch besonders gefallen? Bei welcher Mission hättet ihr am liebsten selbst mitgespielt?
- Könnt ihr nachvollziehen, wieso die Pions sich am Schluss haben fressen lassen, um aus dem Spiel auszusteigen? Falls ja; warum? Falls nein; was hättet ihr anders gemacht?
- Glaubt ihr, dass die Drei nun das Spiel verloren oder gewonnen haben? Was spricht wofür?
- Was denkt ihr wo die Drei nun hingehen? In ein nächstes Spiel oder wollen sie überhaupt nicht mehr spielen? Warum?
- Wenn ihr mal mit eurem Leben vergleicht: Womit habt ihr schon so aufgehört? Fiel euch das einfach oder schwer? War das ein gutes oder ein schlechtes Gefühl?

Nehmt alle ein Blatt Papier und Stift zur Hand und schreibt einen Brief an Pion, Météopion oder Powerpion oder gleich an alle drei zusammen. Ihr dürft schreiben, was ihr über das Ende denkt und was ihr ihnen nun empfiehlt zu machen. Wenn ihr wollt, dürft ihr auch ein Beispiel aus eurem Leben erzählen, wo ihr auch gewonnen, verloren, aufgehört oder aufgegeben habt. Natürlich dürft ihr dazu auch etwas zeichnen und sonst noch mitteilen, was ihr ihnen gerne erzählen oder rückmelden wollt.

Die Lehrperson sammelt die Briefe ein und schickt sie ans Team, welches sich sehr über eure Ideen und Rückmeldungen freut.

Adresse postale

La Grenouille - Centre théâtre jeune public | Rennweg 26 | 2504 Biel/Bienne

Contact et e-mail

Olivia Stauffer | médiatrice culturelle | mediation@lagrenouille.ch

Optionen

- **Ein neues Spiel für die Pions:**

Wie würde dein perfektes Spiel aussehen? Welche Missionen wären darin enthalten? Welche Spielmechanismen, wie Monster, Raketen, Zurückfallen, Weiterkommen, etc. sind in deinem Spiel wichtig? Wie würde dein Spiel enden? Zeichne oder Beschreibe im Brief dein neu erfundenes Spiel und warum du es so vorschlägst.

- **Briefe an...**

Du darfst natürlich auch an andere Menschen aus dem Produktionsteam schreiben. Beispielsweise an die Regisseurin, den Techniker (wie war schon sein Name während der Vorstellung? erinnert ihr euch?), der Kostümbildnerin, dem Lichtgestalter, dem Musiker, dem Bühnenbildner, etc.. Sie freuen sich alle über eure Rückmeldungen, wie ihr das Theaterstück erlebt habt, was euch besonders gefallen hat und natürlich auch eure Fragen. Falls du sie mit Namen ansprechen willst, findest du diese auf der Website oder hier unter 2. *Zur Inszenierung – Das Stück.*



4.3 SPIELFIGUREN: WER SPIELT WELCHE ROLLE? WO IST DEIN PLATZ IM SPIEL DER WELT?

AUSEINANDERSETZUNG MIT DEN FIGUREN UND DER EIGENEN ROLLE IN DER GESELLSCHAFT | GEMEINSAM SPIELEN

Ziele

- Sich mit den Figuren des Stücks befallen
- Ins Spiel kommen und die Figuren individuell darstellen
- Bezug der Figuren zur eigenen Lebensrealität
- Beschreibung des eigenen Platz in der «Welt»

Dauer: ca. 30 Minuten

Material: Beschreibung der Figuren (siehe Anleitung unten)

Anleitung

Zu Beginn des Stücks stellen sich die drei Figuren dem Publikum vor, präsentieren ihre positiven Eigenschaften und erzählen etwas über sich. Sie nennen sich Pions, das ist Französisch und wird im Deutschen mit Spielfigur, auf Berndeutsch mit Töggu übersetzt. Aber Pion ist so ein tolles Wort, dass sie in beiden Sprachversionen dieselben Pion-Namen beibehalten. Sie haben sich, passend zu ihrem Charakter, eigene Namen gegeben und nennen sich: Powerpion, Météopion und Pion.



POWERPION heisst soviel wie Kraft-Spielfigur oder Macht-Spielfigur. Powerpions Muttersprache ist Französisch, aber um besser zu werden, hat sie mit viel Einsatz und Erfolg Deutsch gelernt. Das Wort Töggu würde niemals zu ihrem Charakter passen. Sie ist nämlich siegessicher und möchte um jeden Preis gewinnen. Sie arbeitet hart für den Sieg. Ihr Motto: you can do it!



METEOPION ist eine leicht nervöse, sehr harmoniebedürftige Spielfigur. Météo nennt sie sich, weil sie gerne ein Stimmungsbarometer macht, das ist sowas wie eine Meteo-Sendung der eigenen Gefühle. Alle dürfen sagen, wie es ihnen gerade ergeht und was sie fühlen. Das ist Météopion sehr wichtig. Sie vermittelt zudem zwischen den verschiedenen Pions, kann beide Sprachen und übersetzt wenn nötig. Sie möchte es allen recht machen und gemeinsam mit der ganzen Gruppe gewinnen.



PION kommt aus einer deutschschweizer Familie eigentlich und hiess lange einfach Töggu. Also sogar Ersatz-Töggu. Dann aber trennte sich die Familie und Pion-Töggu kam in eine Romand-Familie, die sie Pion nannten, was Pion viel cooler fand als Töggu. Deshalb nenne sich Pion jetzt Pion, also «Piiiyon». Pion versteht deshalb auch beide Sprachen, spricht aber nicht ganz so gut Französisch wie Météopion und Powerpion. Pion spielt gerne mit, aber so richtig gewinnen möchte sie nicht, sie möchte Spass haben. Sie hinterfragt das Spiel und somit auch die Überzeugungen der anderen beiden Pions.

Nun dürft ihr in diese Figuren zu schlüpfen, sie also spielen. Nehmt euch als gesamte Klasse eine nach der anderen Figur vor. Geht alle zuerst kreuz und quer durch den Raum und beginnt wie die Figur zu gehen. Wenn die Lehrperson klatscht, begeben euch in eine für die Figur typische Position und friert ein. Schaut euch um und lasst euch von den Posen der anderen Schüler•innen inspirieren. Beim zweiten Klatschen geht ihr wieder weiter durch den Raum. Dies könnt ihr so lange wiederholen wie ihr möchtet. Wenn ihr gemeinsam alle drei Figuren gespielt habt, könnt ihr die nächste Übung angehen. Um die Übung auszubauen und mehr zu spielen, siehe Option.

Gemeinsames Spiel vertiefen

Macht Dreiergruppen und entscheidet, wer welche Figur spielen möchte. Überlegt euch eine Situation, die ihr kennt (Pausenhof, zu Hause beim Abendessen, im Bus, im Sportunterricht). Überlegt und spielt nun eine kurze Szene mit Météopion, Powerpion und Pion in der ausgewählten Situation.

Beispiel: Météopion, Powerpion und Pion sind im Sportunterricht. Powerpion macht schon Liegestützen bevor der Unterricht beginnt und prahlt damit rum. Météopion möchte faire Gruppen machen, damit das Spiel beginnen kann und Pion ist mit was ganz anderem beschäftigt.

Zeigt euch die Szenen gegenseitig und mit tosendem Applaus nach jeder Szene. Das Publikum darf drei Situationen der Szene benennen, die es besonders spannend fand.

Obwohl jeder Mensch sicherlich Grundcharaktere hat, spielen wir im Leben in unterschiedlichen Situationen unterschiedliche Rollen. Beispielsweise in der Schule die Rolle der Schüler•in, zu Hause die Rolle des Kindes, im Sportverein bist du vielleicht scheu und mit deinen Geschwistern zusammen ganz laut und wild. Überlegt euch zu zweit in welchen Situationen ihr jeweils wie Powerpion, Météopion und Pion seid. Für die weitere Auseinandersetzung mit der eigenen Rolle in der Gesellschaft, siehe Option Eigener Pion erfinden.

Beispiel: zu Hause bin ich wie Météopion, im Fussball bin ich eher wie Pion, mit Freunden bin ich Powerpion.

Optionen

- **Gemeinsames Spiel vertiefen:**

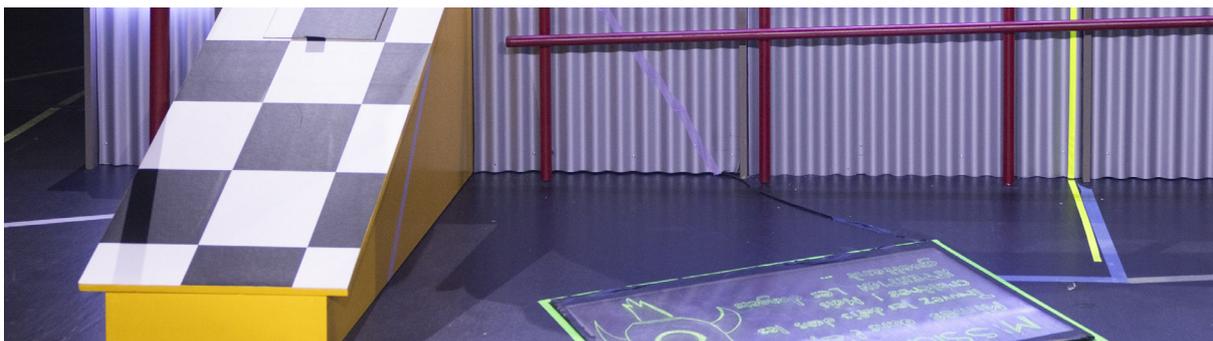
Ihr könnt das Spiel, bei dem ihr alle gleichzeitig eine Figur spielt, erweitern, indem ihr weitere Fragen/Anleitungen einbaut und diese direkt umsetzt, also spielt.

- Wie steht die Figur am Morgen auf? Was macht die wohl als erstes?
- Wie verhält sich die Figur, wenn ihr etwas nicht gelingt?
- Was macht/ Wie verhält sich die Figur, wenn sie gewinnt?
- Was macht/ Wie verhält sich die Figur, wenn sie verliert?
- Wie rennt diese Figur auf den Bus, wenn sie zu spät von zu Hause los ist?
- Wie sagt diese Figur anderen «hallo»?
- Lasst eurer Fantasie freien Lauf...

- **Eigener Pion erfinden:**

Überlegt euch, wie ihr euch als Pion nennen würdet. Welcher Pion-Name beschreibt am besten eure Fähigkeiten und Charaktereigenschaften? Ihr könnt dies für euch selbst bestimmen oder mit Freund•innen besprechen. Gestaltet einen Steckbrief von eurem Pion.

Beispiele: Fêtepion, ist gerne unter Menschen, macht Witze und kann sehr laut sprechen. Im Gesellschaftsspiel ist Fêtepion beliebt und sorgt für Unterhaltung. /Schlapppion, schläft gerne bis um 11 Uhr, hat wenige, aber gute Freund•innen, spielt schön Gitarre. Im Gesellschaftsspiel ist Schlapppion der Gemütlichkeitsfaktor und Hintergrundmusikmacher•in.



4.4 LASS UNS DIE (SPIEL)REGELN NEU ERFINDEN!

GESELLSCHAFTLICHE REGELN HINTERFRAGEN | NEUE REGELN ERFINDEN UND DEBATTIEREN

Ziele

- Gesellschaftliche Regeln erkennen, benennen und hinterfragen
- Neue Regeln für unsere Gesellschaft/ Gemeinschaft erfinden
- Spielerisch über Gerechtigkeit und Sinnhaftigkeit der Regeln debattieren

Dauer: 20-30 Minuten

Material: -

Anleitung

Im Theaterstück spielen die drei Pions nach den Spielregeln. Sie müssen zurück aufs Startfeld oder werden vom grünen Monster verschluckt, es gibt neue Challenges und sie erhalten Medaillen, wenn sie diese gewinnen. Sie folgen den Regeln, widersetzen sich später und erfinden sogar neue dazu. Im Leben, im Alltag, in der Schule und in der Gesellschaft gibt es diese Regeln natürlich genauso.

Geht in 3er- bis 5er-Gruppen zusammen und tragt möglichst viele Regeln zusammen, die ihr aus eurem Leben kennt.

- Welche Regeln musst du befolgen? Das kann zu Hause, in der Schule, in deinem Alltag, im Sportverein, in unserer Gesellschaft, in der Schweiz, etc. sein.
Beispiele: pünktlich in der Schule sein / nicht mehr als 1 Stunde Fernsehen am Tag / Hallenschuhe anziehen / irgendwann Geld verdienen / etwas lernen / gute Noten schreiben / nicht klauen / etc...
- Welche Regel(n) findest du die nervigste(n)?
- Welche Regel(n) findest du sinnvoll und nachvollziehbar?
- Wer bestimmt deiner Meinung nach die Regeln? Findest du das gut so oder sollte das anders sein?
Beispiele: Meine Eltern bestimmt, wann wir ins Bett müssen, das finde ich doof. / Die Schweiz bestimmt, dass man nicht vor 18 Jahren rauchen darf, das finde ich gut.

Stellt euch vor, ihr seid nun als Klasse in der Position die Regeln unserer Gesellschaft neu zu bestimmen. Setzt euch in einen Kreis, damit ihr euch gut seht und wie in einem Rat beraten und debattieren könnt. Alle dürfen sich selbst eine neue Regel überlegen, die sie gerne einführen würden. Reihum darf die neue Regel präsentiert werden. Dann wird ohne zu kommentieren abgestimmt. Wer die Hand hebt, ist für die neue Regel, wer die Hand nicht hebt, spricht sich gegen den Regelvorschlag aus.

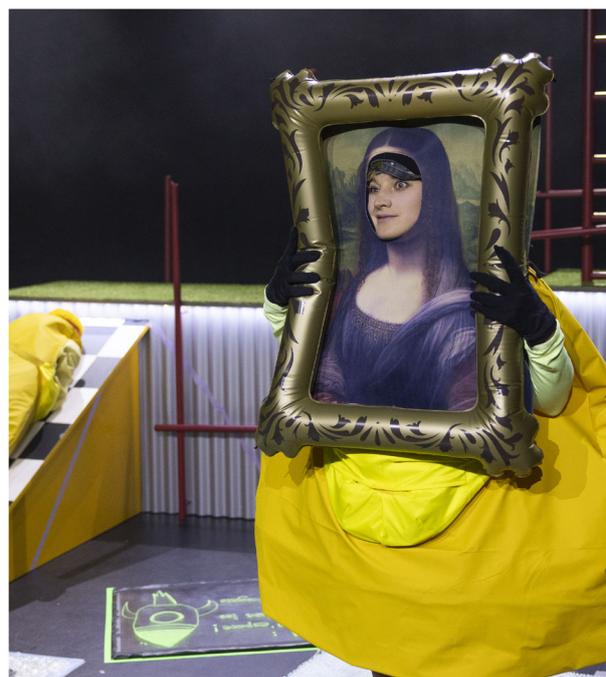
Beispiel: Im Supermarkt darf man sich einfach bedienen, alles ist gratis.

Debattiert nun über den Regelvorschlag. Achtet darauf, dass alle zu Wort kommen.

- Welche Vorteile gäbe es durch die neue Regel?
- Was sehr ihr an der Regel kritisch?
- Macht diese Regel die Welt ein Stück gerechter? Oder führt sie eher zu Ungerechtigkeit?
Beispiel: Toll, dann könnten alle, egal ob reich oder arm einkaufen gehen / Ja, aber wer zahlt die Menschen, die im Coop arbeiten, wenn alles gratis ist? / Wann wäre der Zeitpunkt, wo es dann gratis wird? Wer würde das bestimmen? / Ich fände es trotzdem gut, weil es doch ein Grundbedürfnis ist. / etc...

Optionen

- **Regelwerk aufschreiben:**
Einigt euch auf fünf neue Regeln, die ihr die spannendsten und sinnvollsten Regeln findet und die Gesellschaft und/oder euren Alltag verbessern würde.
- **Regeln für verschiedene Kontexte:**
Wenn ihr euch vertiefter damit befassen wollt, könnt ihr euch in kleineren Gruppen für jeweils einen Kontexte Regeln überlegen. Ein Kontext ist hier ein Teilbereich der Gesellschaft, wie Schule, Familienalltag, die Welt, die Klasse, die Schule, die Minderjährigen, usw. Ihr könnt auch unterscheiden, welche Regeln verpflichtend sind und welche Regeln beispielsweise nur manchmal oder nach Wahl befolgt werden müssen. Lasst eurer Kreativität freien Lauf und denkt diesen Kontext mit den neuen Regeln mal in seiner ganzen Konsequenz.



5. LA GRENOUILLE: INFORMATIONEN & KONTAKT

La Grenouille – Theaterzentrum junges Publikum / Centre théâtre jeune public Biel/Bienne met realisiert Eigenproduktionen, lädt ausgewählte Gastspiele nach Biel ein, hat ein sich stetig entwickelndes theaterpädagogisches Vermittlungsangebot und ist ein regionales zweisprachiges Kompetenzzentrum für Theater für junges Publikum.

La Grenouille entwickelt als Kreationstheater jährlich eine bis zwei **neue Produktionen**, zweisprachig oder in je einer Sprachfassung Deutsch und Französisch. Diese werden in Biel und auf Tournee gespielt. La Grenouille ist bekannt für seine musikalischen, bildhaften und atmosphärischen Inszenierungen und die prägnanten Ausstattungskonzepte. Zusätzlich zu den Eigenproduktionen werden **Gastspiele** in beiden Sprachen für Biel programmiert, mit künstlerisch vielfältigen Theaterstücken aus der Schweiz und dem Ausland. Aus dem Zusammenspiel von Eigenproduktionen und Gastspielen bietet La Grenouille in seiner Spielstätte in Biel, dem BIOTOP Theaterhaus, eine abwechslungsreiche Theatersaison für junges Publikum zwischen September und Juni. Unter **La Grenouille participatif-partizipativ** wird die künstlerische Partizipation von Kindern, Jugendlichen, Familien und Schulklassen ermöglicht und gefördert. Das Angebot ist fester Bestandteil der Theatersaison und wird von Profis geleitet.

Die bisherige Arbeit von La Grenouille wurde bereits mehrfach ausgezeichnet: 2010 mit dem Kulturpreis der Stadt Biel, 2011 mit dem Förderpreis der Oertli-Stiftung und 2017 mit dem Kulturpreis des Kantons Bern. 2024 ist Charlotte Huldi für den Prix assitej 2024 nominiert.

Künstlerische Leitung: Charlotte Huldi

Mehr Informationen zum Programm und den Angeboten: <https://biotop-theatre.ch/lagrenouille/>

Rückmeldungen an das Produktionsteam und La Grenouille

Das Produktionsteam und das La Grenouille -Team freut sich auf Post/Mail mit Rückmeldungen zum Theatererlebnis, sowie sonstige Anregungen und Feedbacks.

La Grenouille – Centre théâtre jeune public | Rennweg 26 | 2504 Biel/Bienne
mediation@lagrenouille.ch

Auf der Website <https://biotop-theatre.ch/productions/mensch-aergere-dich-nicht/> können Fotos, das theaterpädagogische Dossier, sowie das Produktionsdossier heruntergeladen werden.

IMPRESSUM

Theaterpädagogisches Dossier

Autorin: Olivia Stauffer; Mitarbeit Texte zum Stück: Clea Eden, Charlotte Huldi, Hanna Röhrich; Grafik: Atelyeah & Sifon; Photos: Guy Perrenoud

Die theaterpädagogische Arbeit von La Grenouille wird speziell unterstützt von **Stadt Biel, Kanton Bern und BSJB Culture Kultur Biel-Seeland-Jura Bernois. Herzlichen Dank!**

Herzlichen Dank!

