

Theaterpädagogisches Begleitmaterial

GEISTERSTUNDE

Theaterstück ab 4 Jahren bis ganz alt

45 Minuten



vanderbolten.production

In Koproduktion mit dem Theater Stadelhofen Zürich

Inhaltsverzeichnis

1	IN KÜRZE (FLYERTEXT)	2
2	ZUM THEATERPÄDAGOGISCHEN BEGLEITMATERIAL	3
3	IDEEN ZUR VORBEREITUNG	4
3.1	ICH STELLE MIR VOR, DASS.....	4
3.2	DAS IMAGINÄRE ETWAS	5
3.3	WER GEISTERT DA UMHER?	6
3.4	GEISTER-LIED SINGEN	7
3.5	KOSTÜMBILDNERIN, TECHNIKERIN, INTENDANT: WER MACHT DAS THEATER?	9
4	THEATERBESUCH	11
5	IDEEN ZUR NACHBEREITUNG	12
5.1	MOMENTE NACHSPIELEN.....	12
5.2	VOM ANGST HABEN UND MUTIG SEIN.....	13
5.3	JEDES KLASSENZIMMER BRAUCHT EINEN GUTEN GEIST.....	13
6	INFORMATIONEN ZUM STÜCK	15
6.1	WORUM GEHT ES IN GEISTERSTUNDE?	15
6.2	THEATERALE MITTEL DER INSZENIERUNG	15
7	VANDERBOLTON.PRODUCTION, RÜCKMELDUNGEN UND KONTAKT	17

1 In Kürze (Flyertext)

GEISTERSTUNDE

ab 4 Jahren

In einem verstaubten Theater trifft das junge Publikum auf das Theaterpersonal – eine Theatertechnikerin, eine Kostümbildnerin und einen Intendanten. Diese haben Angst vor einem Poltergeist, der im Theater sein Unwesen treibt. Sie nehmen Kontakt mit dem Geist auf und finden heraus, dass sie einen neuen Hausgeist suchen müssen, damit der Poltergeist das Theater verlassen kann. Wer kann dieses Erbe antreten?

Die drei Theaterleute machen sich gemeinsam mit dem jungen Publikum auf die Suche nach einer würdigen Nachfolge. Dabei begegnen ihnen allerlei Gespenster und Spukgestalten. So müssen sie lernen, ihre Angst vor dem Unbekannten zu überwinden und offen für Neues zu sein, denn: Jedes Theater braucht einen guten Geist!

Sprache: Mundart

Dauer: ca. 45 Minuten

Eine Produktion vom Verein vanderbolten.production

In Koproduktion mit dem Theater Stadelhofen

Künstlerische Leitung / Text: Fiona Schreier

Konzept / Performance: Max Gnant

Performance: Luna Schmid, Natalina Muggli

Szenografie / Kostüm / Licht: Lea Niedermann, Linda Vollenweider

Musik / Dramaturgie: Sarah Calörtscher

Coaching Puppenspiel: Annina Mosimann

Theaterpädagogik: Olivia Stauffer

Produktionsleitung: Delia C. Keller

2 Zum theaterpädagogischen Begleitmaterial

Liebe Lehrpersonen

Wir freuen uns sehr, dass ihr mit eurer Kindergarten- oder Schulkasse das Stück GEISTERSTUNDE besucht.

Das theaterpädagogische Begleitmaterial enthält diverse spielerische Übungen, die euch in der Vor- und Nachbereitung auf den Theaterbesuch mit der Klasse unterstützen. Im Kapitel *6 Informationen zum Stück* erfährt Ihr zudem mehr über die Thematik und Ästhetik der Inszenierung.

Für viele Kinder ist es vielleicht der erste Theaterbesuch. Es lohnt sich, darüber zu sprechen und die jungen Menschen auf das Erlebnis einzustimmen. So werden Zugänge für die verschiedenen Aspekte der Inszenierung und somit zum Gesamterlebnis Theater geschaffen. Die Vor- und Nachbereitung bestärkt die Kinder darin, ihrer eigenen Wahrnehmung zu vertrauen, um spielerisch und frei über das unterschiedliche Erleben der Aufführung zu reflektieren. Das Spannende am Theater ist ja schliesslich, dass wir, nebst der gemeinsamen Erfahrung, alle eine individuelle Wahrnehmung der Aufführung haben.

Die Übungen und Spiele sind für Kinder von 4 bis ca. 7 Jahren konzipiert. Die vorgeschlagenen Vor- und Nachbereitungseinheiten sind einfach formuliert und mit verschiedenen Optionen versehen, damit die Einheiten an Alter und Interessen der Kinder angepasst werden können. Stellt die Übungen frei zusammen, probiert diese mit euren Klasse aus und taucht gemeinsam in das Theater und die Welt von GEISTERSTUNDE ein.

In diesem Sinne wünscht euch vanderbolten.production und das Team von GEISTERSTUNDE spannende Theatermomente und ganz viel Freude!

3 Ideen zur Vorbereitung

Spiele, Übungen und Ideen zur Vorbereitung auf den Theaterbesuch von GEISTERSTUNDE mit dem Kindergarten oder der Schulklasse.

3.1 Ich stelle mir vor, dass...

Ziele:

- Einstieg in das Theaterstück
- Erwartungen an den Theaterbesuch austauschen
- Neugierde wecken

Dauer: 15-20 Minuten

Material: Flyer (siehe Titelblatt und Kapitel 1 *In Kürze (Flyertext)*)

Anleitung:

Betrachtet das Flyerbild, ohne euch direkt auszutauschen. Lasst euch eventuell auch den Flyertext von eurer Lehrperson vorlesen.

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

Wenn jemand eine Idee hat, darf sich diese Person in eine Ecke des Raumes stellen und die Idee laut formulieren:

«Ich denke im Stück GEISTERSTUNDE...»

Die Lehrperson 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 das Kind, das 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, wie die anderen Schüler*innen sich hingestellt haben.

Danach wird eine neue Idee formuliert.

Optionen:

Spezifische Formulierungen: Wählt Formulierungen, die spezifischer auf die Handlung, die Bühne und die Geräusche eingehen. «Ich denke im Stück GEISTERSTUNDE machen die Schauspieler*innen...» / «Ich denke auf der Bühne ist ... zu sehen.» / «Ich denke, im Stück werden wir ... hören.»

Zeigen statt sagen: Statt die Idee verbal mitzuteilen, kann die Idee auch gezeigt, gespielt oder gemimt werden. Beispiele: «Ich denke es wird (lustig = lachen).» / «Ich denke auf der Bühne gibt es (Geister = einen Geist spielen).» / «Ich denke es wird (gruselig = eine gruselige Pose machen).»

3.2 Das imaginäre Etwas

Ziele:

- Imagination anregen
- Emotionen und Situationen spielen
- Genaues Beobachten üben

Dauer: 5-10 Minuten

Material: keines

Anleitung:

Stellt euch in einem Kreis auf. Die Lehrperson greift in die Hosentasche und hält in ihrer Hand ein imaginäres Etwas in der Grösse eines Tennisballs. Dieses imaginäre Etwas wird im Kreis behutsam herumgereicht. Nach einer Runde darf sich das imaginäre Etwas verwandeln. Das imaginäre Etwas wird für eine Runde...

...riesengross und schwer
...stinkig
...fein riechend
...federleicht wie ein Staubfusel
...knisternd
...angsteinflössend
...zum besten Geschenk, das man dich wünschen kann.

Die Aufmerksamkeit liegt immer bei der Person, die gerade das imaginäre Etwas in den Händen hält. Zu dieser Übung wird nicht gesprochen, das imaginäre Etwas kann aber Geräusche machen. Nach einigen Runden verschwindet das imaginäre Etwas wieder in der Hosentasche der Lehrperson.

Optionen:

Noch freier erfinden: Das imaginäre Etwas muss nicht während einer ganzen Runde die gleiche Qualität beibehalten und darf sich bei jeder Person individuell verändern. Wenn ihr das imaginäre Etwas erhält, dürft ihr es selbständig verformen und verwandeln. Dann gebt ihre es der nächsten Person weiter.

Austausch: Tauscht euch darüber aus, was ihr gesehen und was ihr euch vorgestellt habt. Es ist in Ordnung, wenn nicht alle dasselbe sehen, denn in der eigenen Fantasie ist vieles möglich und richtig. Beispiel: Ich habe gesehen, dass Max einen schweren Koffer erhalten hat. Bei Lena wurde es eine Wolke und bei Simon war es ein flauschiges Tierchen.

3.3 Wer geistert da umher?

Ziele:

- Kreative Auseinandersetzung mit dem Thema Geister
- Geisterfiguren erfinden und gestalten

Dauer: 20-30 Minuten

Material: Papier und Stifte, Neocolor oder Farben. Zusätzlich für die Option *Vom Malen zum Gestalten*: 0.5l-Petflaschen, Klebeband, Leim und eine Auswahl an Materialien.

Anleitung:

Tauscht euch anhand dieser Fragen über Geister aus. Es gibt kein richtig oder falsch, es geht darum zu sammeln, was ihr über Geister wisst oder denkt.

- Was denkst du ist ein Geist?
- Hast du manchmal Angst vor Geistern?
- Wie stellst du dir so einen Geist vor?
- Kann man Geister anlocken?
- Was machen Geister gerne?
- Was essen Geister wohl?
- Haben Geister auch Hobbys?

Im Stück werdet ihr verschiedene Geister kennenlernen. Vielleicht sind sie anfangs unbekannt, vielleicht gruselig, vielleicht habt ihr so eine Art Geist noch nie gesehen. Aber beim näheren Kennenlernen werdet ihr merken, dass alle Geister Eigenschaften haben. Sie haben ein gewisses Aussehen, Vorlieben, Hobbys oder sogar einen Beruf.

Nun ist eure Kreativität gefragt. Nehmt euch ein Blatt Papier und Stifte/Neocolor/Farben und malt einen eigenen Geist. Wenn ihr Zeit habt, könnt ihr dem Geist einen selbst erfundenen Namen geben, sowie einen kleinen Steckbrief dazu machen.

Beispiele für den Steckbrief: Name / Alter / Hobbys / Das mag ich gerne / Das mag ich gar nicht / Meine Freunde sind / etc.

Hängt die Bilder im Klassenzimmer auf und zeigt sie euch gegenseitig.

Optionen:

Vom Malen zum Gestalten: Die gemalten Bilder können zu Geisterfiguren werden. Nehmt dazu eine leere 0.5l-Petflasche, füllt sie bis zur Hälfte mit Wasser und verschraubt den Deckel gut. Nun könnt ihr aus einer Fülle Material (Stoffe, Korken, Blätter, Steinchen, Plastikteilchen, Papier, Karton, etc.) auswählen und mit Klebeband oder Leim die Flasche in einen Geist verwandeln. Wenn die Geister fertig und trocken sind, könnt ihr mit ihnen spielen und Geistergeschichten erfinden.

Vom Malen zum Spielen: Ihr könnt euch selbst in euren gemalten Geist verwandeln und in 2er- oder 3er-Gruppen spielen. Beispielsweise können sich 3 verschiedene Geister treffen, gemeinsam eine Reise unternehmen oder den Menschen einen kleinen Streich spielen. Eurer Kreativität sind keine Grenzen gesetzt.

3.4 Geister-Lied singen

Ziele:

- Lied aus dem Stück kennenlernen und üben
- Lied in verschiedenen Varianten singen

Dauer: 20-25 Minuten

Material: Noten und Liedtext (siehe weiter unten, S. 8)

Anleitung:

Übt gemeinsam das Lied oder einen Teil (Refrain) vom Lied ein. Sobald ihr das Lied gut kennt, könnt ihr nun beginnen das Lied auf ganz unterschiedliche Weise zu singen. Erst gibt die Lehrperson eine Variante vor, danach dürfen alle Vorschläge bringen. Bevor ihr in das Lied einsteigt, freut ihr euch auf diese neue Variante mit einem lauten «Oh ja!»

Beispiele: «Lasst uns das Lied ganz leise singen.» «Oh ja!» / «Lasst uns das Lied durch den Raum hüpfend singen.» «Oh ja!» / «Lasst uns das Lied nervös singen.» «Oh ja!» / schnell und mit viel Bewegung/ Slow-Motion/ nur auf miau/ mit ganz hoher Stimme/ geheimnisvoll flüsternd/ staubig hustend / wie ein Liebeslied/ wie ein Rockkonzert/ auf dem Boden liegend/ etc.

Das Lied wird im Theaterstück vorkommen, ihr dürft dann gerne mitsingen.

Optionen:

Mehrere Varianten gleichzeitig: Wenn ihr schon richtige Profis seid, könnt ihr auch zwei oder drei Varianten verbinden. Beispiel: «Lasst uns das Lied wütend und gleichzeitig flüsternd singen.» «Oh ja!» / «Lasst uns das Lied traurig, nur mit Blubbergeräuschen und schnell hüpfend singen.» «Oh ja!»

Mit Instrumenten: Nehmt kleine Instrumente, die im Klassenraum vorhanden sind oder sucht Gegenstände, mit denen ihr Musik machen könnt. Klopfende Plastikbecher, Auf- und Zuklappende Bücher, Röhren zum durchblasen, etc. Damit könnt ihr eure eigene Musik zum Lied machen.



Geisterstunde

Komposition: Gerda Bächli

Vorspiel

Lied Dm

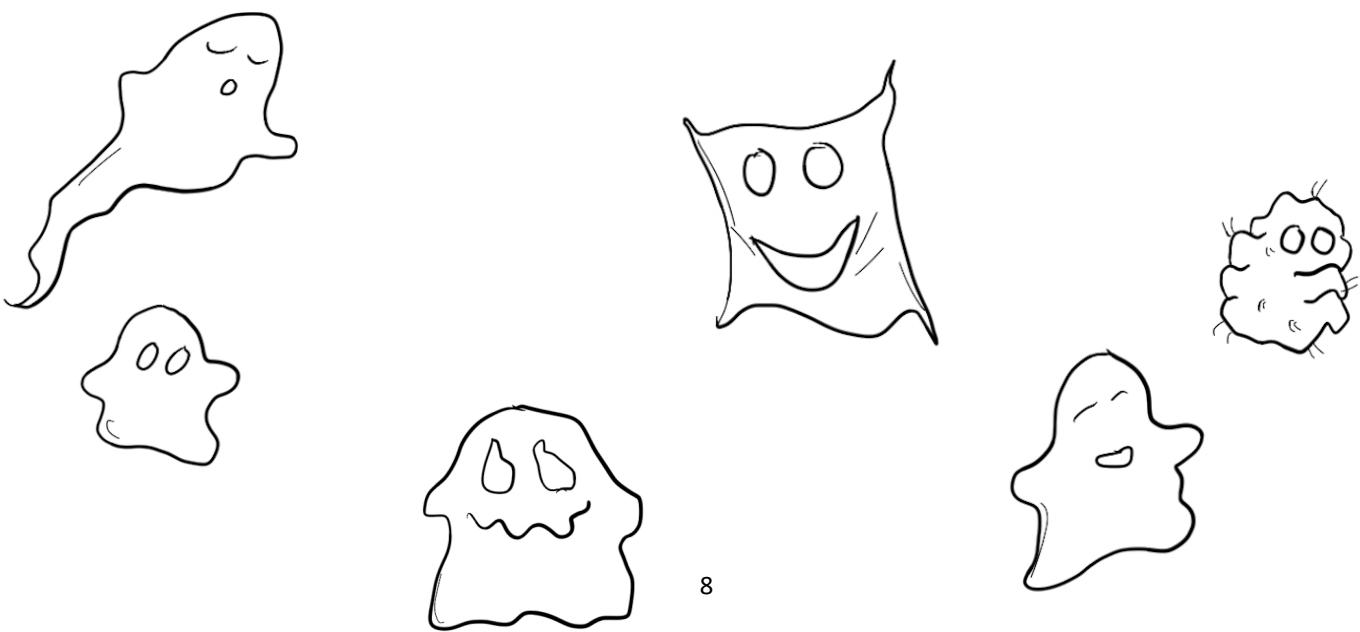
Geist o Geist zeig dein Ge - sicht

5 Dm Dm
komm zu uns ans Licht Bre - tter be - ben Raum wird weit

9 A7 Dm Dm A7
wir sind jetzt be - reit Schu - a schu - a scha scha scha

13 Dm A7 Dm A7
Schir - li schir - li mo Chrei - a - chratz und Chro - tte - zahn

17 Dm A7 Dm
Chriu - la - la Chriu - la - la schi scha scho



3.5 Kostümbildnerin, Technikerin, Intendant: Wer macht das Theater?

Ziele:

- Austausch über Theater und Theaterberufe
- Figuren des Stücks kennenlernen
- Bewegungen mit Worten verknüpfen

Dauer: 15-20 Minuten

Material: keines

Anleitung:

Das Theaterstück findet in einem Theater statt und die Geschichte, die euch gezeigt wird, spielt ebenfalls in einem Theater. Wart ihr schon einmal in einem Theater? Was ist ein Theater und wie sieht es aus? Sammelt, was euch in den Sinn kommt und ergänzt wenn nötig.

Ein Theater ist ein Ort mit einer Bühne und einem Ort, wo die Zuschauer*innen sitzen können. Manchmal gibt es einen Vorhang, manchmal auch nicht. Die Schauspieler*innen spielen eine Geschichte für das Publikum. Sie erzählen die Geschichte mit Sprache, Musik, Tanz, Bewegung, Figuren und Puppen, Spiel, Atmosphäre, etc. Die Schauspieler*innen haben Kostüme an. Im Theater verändert sich das Licht in verschiedene Farben, manchmal ist es hell und manchmal wird es dunkel.

In GEISTERSTUNDE werdet ihr, also das Publikum, von drei Personen, die im Theater arbeiten, empfangen.



Alice, die Theatertechnikerin

Alice ist am Morgen als erste im Theater. Sie kennt jeden Winkel, jeden Scheinwerfer, jedes Werkzeug in ihrem Werkzeugkasten. Sie hängt die Scheinwerfer am richtigen Ort auf, stellt das Licht an und aus, flickt die Stühle im Publikum und macht alles bereit für die Aufführungen.

Beispiele Bewegungen: an etwas herumschrauben / Licht anstellen / etwas im Werkzeugkasten suchen und dann finden / den Bühnenboden putzen / etc.

Fjodor, der Intendant (Theaterbetreiber, Chef vom Theater)

Fjodor ist der Chef vom Theater und somit auch der Chef von Constanze und Alice. Er hat Angst um sein Theater. Kommt wohl genug Publikum? Reicht das Geld für das nächste Theaterstück? Habe ich wirklich die Türe abgeschlossen? Manchmal kann er vor lauter Angst nicht gut schlafen, ist deshalb müde und gestresst.

Beispiele Bewegungen: das Geld im Portemonnaie zählen / ungeduldig hin- und herlaufen / aus dem Schlaf aufschrecken / sich sorgenvoll an den Kopf fassen/ auf die Uhr schauen / etc.

Constanze, die Kostümbildnerin

Constanze ist das Urgestein des Theaters. Niemand weiss, wie lange sie schon da arbeitet, aber wahrscheinlich schon eine Ewigkeit. Tausende Kostüme hat Constanze schon genäht. Hosen, Hüte, Kleider, Schuhe...für jedes Theaterstück sucht sie Kostüme für die Schauspieler*innen zusammen oder näht sie mit viel Liebe in nächtelanger Handarbeit.

Mögliche Bewegungen: mit einem Faden von Hand nähen / mit der Nähmaschine rattern / Kostüme bügeln / Kleider ausklopfen/ mit dem Massband die Hosenlänge messen / etc.

Die Lehrperson erzählt euch von Alice, Fjodor und Constanze. Überlegt gemeinsam, welche Bewegung zu welcher Person passt, einigt euch auf eine Bewegung pro Person und übt diese gemeinsam. Die Lehrperson erzählt euch nun eine Geschichte. Immer wenn ihr einen der Namen hört, macht ihr die passende Bewegung.

«Früh am Morgen macht Alice die Türe zum Theater auf. Fjodor liegt noch bei sich zu Hause im Bett, Constanze kommt erst am Nachmittag. Alice will heute die Scheinwerfer neu aufhängen. Da ruft Fjodor an und fragt Alice, ob das Theater noch steht. Fjodor hatte Angst, dass jemand eingebrochen sei. Alice versichert, dass alles gut sei. Die Kostüme für heute Abend hat Constanze schon bereitgelegt. Constanze ist sehr genau und ordentlich. Alice beginnt zu arbeiten.»

«Constanze röhrt gelassen in ihrem Tee und sagt zu Alice: «Hast du die roten Schuhe gesehen? Die sind verschwunden.» Da ruft Fjodor: «Was! Verschwunden? Schrecklich, was machen wir jetzt nur? Ohjee.» Alice muss lachen, sie sieht nämlich, dass Fjodor die roten Schuhe selbst anhat und zeigt auf seine Schuhe. Constanze findet das so lustig, dass sie vor lauter Lachen fast ihren Tee auf das neue Feen-Kostüm verschüttet.»

Optionen:

Wiederholen und Weiterspinnen: Ihr könnt selbst Geschichten erfinden und immer wieder die Namen sagen. Oder auch einfach im Raum herumgehen und immer, wenn der Name gesagt wird die Bewegung machen. Nach einer Weile dürft ihr auch eine andere Bewegung für jeden Namen abmachen oder sogar zwei oder drei Bewegungen aneinanderreihen.

4 Theaterbesuch

Für das Team von GEISTERSTUNDE ist es wichtig, dass sich das Publikum wohl fühlt und der Theaterbesuch zu einem inspirierenden Erlebnis für alle wird. Es empfiehlt sich, ...

- ...die Klasse auf den Theaterbesuch einzustimmen oder vorzubereiten.
- ...genug früh im Theater zu sein, damit alle in Ruhe ankommen können.
- ...vor Stückbeginn auf Toilette zu gehen.
- ...Zwischenpause entsprechend einzuplanen, damit niemand hungrig im Theater sitzt.

Ihr werdet empfangen und kurz vor Beginn zu euren Sitzplätzen geführt. Setzt euch so hin, dass ihr euch konzentrieren und bequem auf die Bühne sehen könnt. Dann beginnt das Stück und ihr dürft die Geschichte erleben, staunen, lachen, mitfühlen. Ganz am Ende des Stücks klatscht das Publikum und die Schauspieler*innen verbeugen sich, so bedankt man sich im Theater gegenseitig.



5 Ideen zur Nachbereitung

Spiele, Übungen und Anregungen zur Nachbereitung des Theaterbesuchs des Stücks GEISTERSTUNDE. Es geht nicht darum, in der Nachbereitung das Stück richtig zu verstehen oder sich zu einigen, was erzählt wurde, sondern um den Austausch der verschiedenen Erlebnisse und Sichtweisen, sowie das Weiterspinnen des Gesehenen. Die Ideen zur Vorbereitung 3.2 *Das imaginäre Etwas*, 3.3 *Wer geistert da umher?* und 3.4 *Geister-Lied singen* eignen sich ebenfalls für die Nachbereitung.

5.1 Momente nachspielen

Ziele:

- (körperliches) Erinnern an das Gesehene
- Sammeln der bemerkenswerten Momente

Dauer: 15-20 Minuten

Material: keines

Anleitung:

Geht in Dreiergruppen zusammen und erinnert euch an das Stück GEISTERSTUNDE. 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?
- Was hat man gehört?
- Worum ging es?

Anleitung zum Standbild:

Definiert einen Ort in eurem Klassenraum, 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 Lehrperson zählt von 10 auf 0 runter und die Kinder 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, und versucht den Ort zu erraten. Danach werden die Gruppen gewechselt.

Optionen:

Spielen statt Stellen: 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.

5.2 Vom Angst haben und mutig sein

Ziel:

- Spielerische Auseinandersetzung mit dem Thema Angst und Mut
- Strategien zum Umgang mit Ängsten erkunden

Dauer: 15-20 Minuten

Material: einen Ort, an dem man etwas Platz hat, um sich zu bewegen

Anleitung:

Im Theaterstück gibt es immer wieder Momente, wo sich die drei Theatermenschen fürchten. Besonders Fjodor, der Intendant hat zu Beginn grosse Angst vor dem Geist, vor dem Etwas, das er nicht kennt. Angst zu haben ist ganz normal, aber manchmal hilft es die Angst vor Neuem zu überwinden und das Unbekannte kennenzulernen. Das braucht Mut.

Wovor habt ihr Angst? Sammelt Situationen, in denen ihr Angst habt.

Beispiele: Ich habe Angst allein zu Hause zu sein. / Ich habe Angst in den Keller zu gehen. / Ich habe Angst keine Freunde zu finden. / Ich habe Angst vom 3-Meter-Brett zu springen. / Ich habe Angst vor Spinnen. / Etc.

«Was kann man machen, wenn man Angst vor etwas hat? Was hilft die Angst zu überwinden? Wie kann man mutig werden?»

Wenn jemand eine Idee hat, darf diese laut gesagt werden. Die Idee wird dann auf das Klatschen der Lehrperson im Moment direkt gemeinsam gespielt, bis die Lehrperson wieder klatscht und alle einfrieren. Dann wird die nächste Idee gehört und direkt gespielt.

Beispiele: Tief ein- und ausatmen. / Zu lauter Musik tanzen, bis ich weniger Angst habe. / Ein Plüschtier dabei zu haben macht mir Mut. / Zuerst zuschauen, bevor ich es selber mache. / Um mutig zu sein, muss ich es einfach machen und nicht zu viel nachdenken. / Mit einer Freund*in zusammen machen. / Etc.

5.3 Jedes Klassenzimmer braucht einen guten Geist...

Ziel:

- Transfer vom Theaterstück ins Klassenzimmer
- Objekte magisch betrachten und damit spielen

Dauer: 15-25 Minuten

Material: im Klassenzimmer oder draussen auf dem Pausenplatz

Anleitung:

Im Theaterstück wird der Poltergeist Eberhard entdeckt. Er ist der Theatergeist und will aber nicht mehr im Theater arbeiten, da er auf eine grosse Reise gehen will. Damit er auf seine Reise gehen kann, muss aber ein anderer Geist gesucht werden, denn es braucht eine Theatergeist. Alice, Fjodor und Constanze suchen also nach Geistern. Sie finden das coole kleine Gespenst und den scheuen hustenden Staubgeist, beide sehr nett und lieb, aber sie haben andere Fähigkeiten und Interessen,

weshalb sie nicht als Theatergeist arbeiten wollen. Dann verwandelt sich Constanze in einen Theatergeist...

Soweit zur Geschichte im Stück GEISTERSTUNDE. In eurem Klassenzimmer könnt ihr bestimmt auch einige Geister entdecken, denn auch eine Schule oder ein Kindergarten kann einen guten Geister brauchen. Aber keine Sorge, die Geister haben gute Eigenschaften und wir stellen sie uns selbst mit unserer Fantasie vor.

Geht im Klassenzimmer auf die Suche nach einem möglichen Geist. Versteckt sich einer im Abfalleimer in Form von einem zerknüllten Papier? Ist der grüne Magnet an der Wandtafel ein Magnet-Geist? Gibt es einen Büchergeist, der im Bücherregal sitzt? Wenn ihr einen Geist gefunden habt, nehmt ihn mit oder wenn er sich nicht bewegen kann, merkt euch wo er ist. Zeigt euch nun gegenseitig, welche Geister ihr euch vorstellt, wie sie aussehen und was sie für Fähigkeiten haben.

Beispiele: Der Magnet-Geist ist gerne in der Nähe der Wandtafel hält Sachen fest, damit sie nicht herunterfliegen. / Dieses zerknüllte Papier ist ein Geist, der sehr scheu ist und durch die Luft fliegen kann. / Der Bücher-Geist heißt Sabine und liest die Bücher vor, wenn man noch nicht gut lesen kann. / Etc.

Optionen:

Genauer werden: Nach der ersten Vorstellungsrunde könnt ihr noch vertiefen und euch überlegen, welchen Namen dieser Geist hat und was er tun kann, was in der Klasse/ im Kindergarten/ in der Schule allgemein benötigt wird. Ihr könnt dies einfach austauschen oder auch auf einem grossen Blatt festhalten.

Alles wird lebendig: Die verschiedenen Geister kennen sich und können miteinander interagieren. Sie können sich begrüßen, besuchen und gemeinsam etwas unternehmen. Ein freies Spiel mit den vielen Geistern im Klassenraum oder einem anderen Ort auf dem Schulgelände.



6 Informationen zum Stück

6.1 Worum geht es in GEISTERSTUNDE?

GEISTERSTUNDE setzt sich mit Geistern, Grusel, Angst und Mut auseinander. Das Stück lädt die Kinder ein, sich dem Unheimlichen mutig zu stellen. Ein Spiel mit Objekten, Live-Musik, Licht, Schatten und Theatermagie – humorvoll, gruselig und gemütlich zugleich.

Angst vor dem Unbekannten, Neugierde und Mut

Die Vermutung, dass ein Geist im Theater sein Unwesen treibt, ist schon ziemlich unheimlich und macht Angst. Doch wovor haben Fjodor, Constanze und Alice genau Angst? Ist es wirklich die Angst vor dem Geist oder doch eher vor dem Unbekannten? Denn das, was man nicht kennt, nicht sieht, nicht einordnen kann, macht oft am meisten Angst. Die Fantasie springt an, man stellt sich angsteinflössende Szenarien vor und die Angst wird grösser und grösser. Mit etwas Mut und der gegenseitigen Unterstützung schaffen es die drei den Geist kennenzulernen. Der Geist ist gar nicht so furchterregend, wie sie sich ihn vorgestellt haben, kein Monster, sondern ein trauriger Poltergeist. Mit dem Publikum werden die Themen Angst, Mut und Geister thematisiert und eine Neugierde an dem was man nicht kennt, vermittelt.

6.2 Theaterale Mittel der Inszenierung

Das Theater spricht viele Sprachen und wählt verschiedene Mittel, um eine Geschichte zu erzählen. Das GEISTERSTUNDE-Team spielt ganz selbstverständlich mit verschiedenen Erzählmitteln und kombiniert diese miteinander. Sie erzeugen ein Theaterstück, welches verschiedene Sinnesebenen anspricht und es vieles zu entdecken gibt.

Untenstehend werden die wichtigsten theatralen Mittel von GEISTERSTUNDE beschrieben.

Schauspiel

Max Gnant spielt Fjodor, den Intendanten. Natalina Muggli spielt Constanze, die Kostümbildnerin. Luna Schmid spielt Alice, die Theatertechnikerin. Die drei Figuren sind zentraler Teil der Geschichte. Gemeinsam mit dem Publikum entdecken sie Geister, suchen nach kreativen Lösungen, fürchten sich und fassen immer wieder Mut.

Bühne, Objekte und Puppen

Die Geister treten in verschiedenen Formen auf. Durch das Verschieben von Gegenständen und Unordnung machen, als klassische Leintuch-Puppe und als Staub-Geistlein. Die unterschiedliche Erscheinungsart der Geister zeigt, dass es ganz viele Vorstellungen von Geistern gibt und regt die eigene Fantasie an. Zudem sind auf der Bühne verschiedene Objekt, die zu einem Theater passen. Vorhang, Kostüme, Putzutensilien, Werkzeuge, Instrumente und einiges mehr. Die Objekte werden im Spiel fantasievoll genutzt.

Geräusche, Lieder, Musik

Der Poltergeist Eberhard macht sich mit Geräuschen und dem Herumschieben von Gegenständen bemerkbar. Fjodor, Alice und Constanze versuchen mit Musik und einem Lied neue Geister anzulocken.

Licht, Schatten, Nebel

Schon ganz zu Beginn richtet Alice die Scheinwerfer ein. Während des Stücks gibt es immer wieder Momente, in denen mit Licht, Schatten und Nebel magische Geister-Atmosphären und zauberhafte Theatermomente geschaffen werden.

Interaktion mit dem Publikum

Alice, Fjodor und Constanze sind nicht nur in ihrer eigenen Welt beschäftigt, sondern wenden sich teils direkt ans Publikum, begrüßen sie beim Ankommen, laden ein mitzuhelfen, geben Anweisungen oder stellen eine Frage. In diesen Momenten entsteht eine besondere Verbindung zwischen den Menschen im Publikum und den Menschen auf der Bühne.



7 vanderbolten.production, Rückmeldungen und Kontakt

vanderbolten.production

Der Verein vanderbolten.production steht für junges, eigenwilliges und zugängliches Theater zwischen Bern und Zürich. Seit seiner Gründung 2020 entstehen unter diesem Dach regelmäßig Bühnenproduktionen, die sich durch starke visuelle Bildsprache, Musikalität und emotionale Tiefe auszeichnen. Das Kollektiv um Max Gnant verbindet Sprache, Musikalität, Bewegungs- und Objekttheater zu lebendigen Formen, die junge und erwachsene Menschen berühren. Ziel von vanderbolten.production ist es, Geschichten zu erzählen, die unter die Haut gehen, Fragen zu stellen und mit Humor und Fantasie auf die Welt zu blicken. Die Produktionen entstehen in Koproduktion mit etablierten Theatern (u. a. Zirkusquartier Zürich, ThiK Baden, Tojo Theater Bern, Theater am Gleis Winterthur, Zentralwäscherei Zürich, Theater Stadelhofen Zürich, Theater am Werk Wien) und touren bis über die Landesgrenzen hinaus. Nach *Kaiser!*, *Souhung* und *Zur Rettung der Blasmusik* (für ein jugendliches und erwachsenes Publikum) ist GEISTERSTUNDE die vierte Produktion von vanderbolten.production – und die erste, die sich gezielt an Kinder ab 4 Jahren richtet.

Rückmeldungen

Das Team von GEISTERSTUNDE freut sich auf Post (Mail oder Brief) mit Rückmeldungen zum Theatererlebnis der Kinder.

- Malt oder zeichnet Bilder zu eurem Theatererlebnis. Ihr dürft euch selbst als Publikum mit auf das Bild nehmen.
- Was wollt ihr dem Team gerne sagen? Was beschäftigt euch nach dem Theaterbesuch? Die Lehrperson schreibt eure Gedanken für euch auf.

Selbstverständlich dürfen auch die Lehrpersonen Rückmeldungen zum Theaterbesuch und zur theaterpädagogischen Begleitmaterial geben. Für das Team ist auch spannend zu wissen, welche Fragen oder Ideen der Theaterbesuch im Nachgang bei den Kindern auslöst und was der Gesamteindruck der Lehrperson ist.

Kontakt

vanderbolten.production

www.vanderbolten.ch

geisterstunde.produktion@gmail.com

Olivia Stauffer, November 2025