

# Inhalt

- 2 Einleitung  
Wer sind wir?
- 3 Die Idee  
Der Roman Flatland
- 4 Wie setzen wir es im Schattentheater um?
- 5 Der Vermittlungsansatz und die Ziele unseres Workshops
- 6 Rolle der Workshopleitenden
- 7 Mathematischer Hintergrund des Workshops  
Mathematische Aspekte des Schattentheaters  
Der Begriff der Dimension
- 8 Weitere Dimensionen in Wissenschaft und Literatur
- 9 Der Workshop – Vorbereitung und Durchführung
- 10 Ablauf: Teil 1
  - 1. Begrüßung und Einführung
  - 2. Körperübung
- 11 3. Reflektion und thematischer Einstieg
  - 4. Aufwärmübung mit Papier
    - 4.1 Ratespiel
    - 4.2 Von der Fläche in den Raum
    - 4.3 Vom Objekt zur flachen Projektion
- 12
- 13 5. Einführung ins Schattentheater und in Flachland, Einstieg in die Geschichte
- 14 6. Ablaufplan des Theaterstücks besprechen
- 15 7. Gruppen einteilen und Aufgaben verteilen
- 16 8. Teil 2: Die Werkstattphase
  - 17 Beschreibung für Gruppe 1: Kulissen- und Effekte-Gruppe
  - 18 Beschreibung für Gruppe 2: Figuren und Szenen
- 19 9. Erste Probenphase
- 20 10. Große Probe
- 20 11. Aufführung

## Einleitung

In diesem Heft geben wir eine Einführung in unseren Workshop „Flachland – ein Abenteuer in vielen Dimensionen“.

Im ersten Teil wird das Konzept des Workshops erläutert. Im zweiten Teil gibt es eine ausführliche Beschreibung des Workshops und der nötigen Vorbereitungen – es kann als Anleitung genutzt werden, um den Workshop durchzuführen.

## Wer sind wir?

Wir von Die Lernwerkstatt – Lernen und Lernen lassen e.V. sind bereits seit unserer Gründung im März 2015 an der Schnittstelle zwischen Kunst und Naturwissenschaften/Mathematik aktiv. Seit 2017 wird das Projekt Mathe x Kunst vom Berliner Projektfonds Kulturelle Bildung gefördert. Unsere Arbeit besteht darin, interdisziplinäre Ansätze zu finden und daraus anregende Workshop-Konzepte zu entwickeln, die künstlerische und naturwissenschaftliche Herangehensweisen und Themen verbinden. Wir wollen die Neugier, Begeisterung, Kreativität und den Forschergeist der Kinder und Jugendlichen wecken – für naturwissenschaftliche und mathematische Themen, aber auch für künstlerische Tätigkeiten. Kunst und Naturwissenschaften behandeln wir nicht als Gegensätze, stattdessen finden wir hier Schnittstellen und Verwandtschaften.

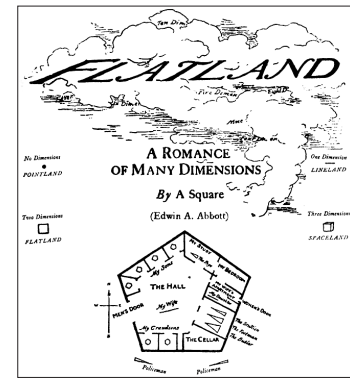
## Die Idee

Basierend auf dem Roman Flatland von Edwin A. Abbott haben wir einen Schattentheaterworkshop für Kinder der Klassenstufen 4-6 entwickelt, der mit einer Geschichte über ein Land namens „Flachland“ das Thema der Dimensionen behandelt. Die Kinder erforschen darin mit Licht und Schatten, ihrem eigenen Körper und Papier Projektionen von Flächen und Körpern auf eine Leinwand. Es entsteht im Laufe des Workshops ein Schattentheaterstück, das in Flachland spielt und von Flachlandwesen bevölkert wird. Flachland wird darin von einem rätselhaften Wesen aus der dritten Dimension besucht – und daraus entwickeln die Kinder in der Gruppe eine eigene Geschichte.

Der Workshop ist zeitlich gut skalierbar, er kann an einem Tag durchgeführt werden, aber auch mehrere Tage oder eine ganze Projektwoche füllen

## Der Roman Flatland

Der Roman Flatland von Edwin A. Abbott<sup>1</sup> ist ein Science-Fiction-Roman aus dem Jahr 1884. Der Roman spielt in einer flachen, 2-dimensionalen Welt, bewohnt von flachen geometrischen Formen: Linien, Dreiecken, Vielecken, Kreisen. In Flatland gibt es eine strenge Hierarchie zwischen den Bewohnern – je mehr Ecken jemand hat, desto höher steht er in dieser Gesellschaft. Der Roman übt Kritik am Gesellschaftssystem seiner Zeit. Es geht jedoch gleichzeitig um mathematische Gedankenspiele: Als ein geheimnisvolles dreidimensionales Wesen, die Kugel, auftaucht und den Bewohnern von einer weiteren Dimension erzählt, stößt es auf Unglauben. Als es aber schließlich eine der flachen Figuren mit auf eine Reise durch die 3-dimensionale Raumwelt nimmt, erlebt diese eine Erleuchtung. Als sie der Kugel vorschlägt, dass es noch eine vierte Dimension geben könnte, stößt diese an die Grenzen ihrer Vorstellungskraft und reagiert ablehnend. In Flatland von Abbott wird die zweidimensionale Flatland-Welt vorgestellt als eine flache Ebene „von oben gesehen“. Darin kennen die Bewohner\*innen nur die Richtungen links/rechts und vorne/hinten. Oben/unten ist die unbekannte Richtung. Von dort aber kommt der Besucher aus der dritten Dimension, die Kugel. Die Kugel kann über dem Flachland schweben, es berühren, durch es hindurch gehen



Cover des Romans Flatland

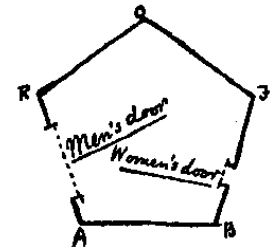


Abbildung aus dem Roman – Abbotts Zeichnung von einem Haus in Flatland

und sich dann darunter befinden. Dabei sieht der Flachlandbewohner erst einmal nichts, dann einen Punkt, und dann beim Hindurchgehen der Kugel einen immer größer werdenden Kreis. Dann erscheint ihm der Kreis wieder kleiner, bis er nur noch ein Punkt ist und dann verschwindet. Diese Formen entstehen als zweidimensionale Schnittflächen zwischen Ebene und Kugel. Für den Flachlandbewohner sieht das so aus, als könnte die Kugel verschwinden und erscheinen, sich verkleinern und vergrößern, und auch in verschlossenen Räumen auftauchen – denn die Wände in den Flatland-Gebäuden sind für die Kugel aus der dritten Dimension heraus kein Hindernis.

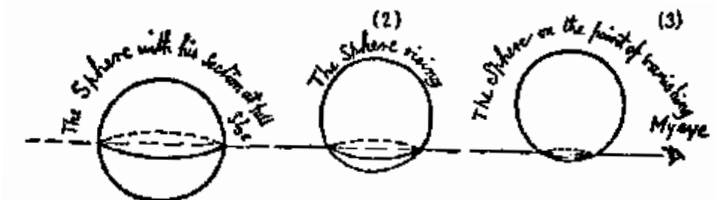


Abbildung aus dem Roman – Zeichnung der Kugel, die durch die Ebene geht

## Wie setzen wir es im Schattentheater um?

Das Schattentheater ist gut geeignet, eine Flachland-Geschichte umzusetzen. Allerdings braucht es einige Anpassungen gegenüber der Buchvorlage: Die Leinwand steht aufrecht, daher bietet es sich an, sich Flachland wie einen aufrecht stehenden Schnitt von unserer Raumwelt zu denken, ähnlich einem Jump'n'Run-Computerspiel. Für die Flachlandwesen gibt es dann nur die Richtungen oben/unten und links/rechts. Die unbekannte Richtung ist vorne/hinten. Die Flachlandwesen werden als flachen Figuren aus Tonkarton gebastelt. Sie werden von der Seite an Stäben zwischen der Leinwand und einer zweiten, transparenten Leinwand bewegt. Dadurch können die Kinder sich besser vorstellen, dass für die Flachlandwesen „wirklich“ nur ihre flache Welt sichtbar ist.

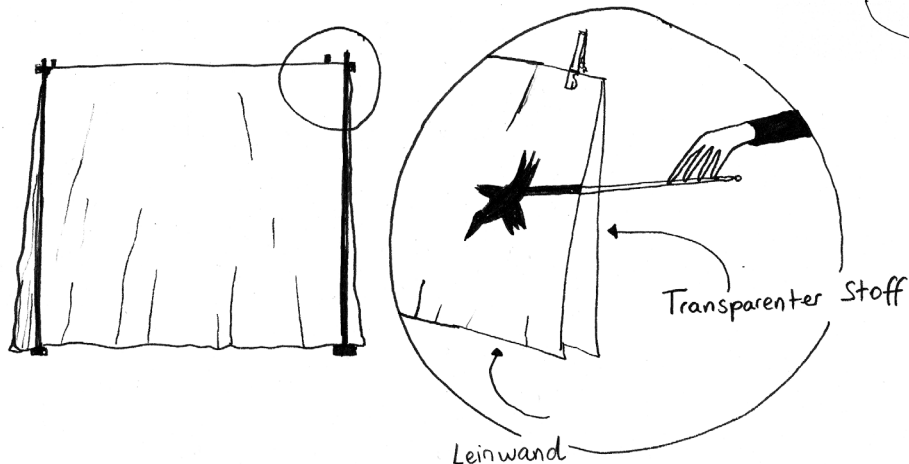
Im Schattentheater ist es nicht realisierbar, dass die räumliche Figur durch die Fläche (hier: Leinwand) hindurchgeht. Man kann hier hingegen mit der Projektion des Körpers auf die Ebene arbeiten: die Flachlandwesen „sehen“ also nur den Schatten der Figur.

Bei dem dreidimensionalen Wesen handelt es sich in unserem Workshop um ein räumliches Papiergebilde, welches hinter der Schattenwand phantastische Formen annimmt. Der Schatten macht die Figur flach. Da sie im Raum mehr Freiheitsgrade hat als die Flachlandwesen, kann sie Dinge tun, die diese nicht können: sich entfernen und annähern und sich drehen. Dadurch sind viele unterschiedliche flache Projektionen der Figur auf die Fläche möglich. Daher nennen wir es in unserer Geschichte „Wandelwesen“, denn in den Augen der Flachlandwesen kann es seine Form wandeln, sich vergrößern und verkleinern – etwas, das sie in ihrer flachen Welt nicht können und was auf sie wie Zauberei wirken muss.

In unserem Workshop haben wir uns, anders als im Roman, gegen Flachlandwesen in streng geometrischen Formen entschieden, um den Kindern mehr Raum für Phantasie zu bieten. Unser Wandelwesen ist auch keine Kugel, sondern ein komplexes, durch Zufallsverfahren entstandenes Papierobjekt, das amorphe Formen besitzt und damit interessante und assoziationsreiche Schatten wirft.

Den Kern der Geschichte von Flatland haben wir übernommen – ein dreidimensionales Wesen, das in

einer zwei-dimensionalen Welt auftaucht, sie in Aufruhr versetzt und die Flachlandwesen vor die Frage stellt, ob es noch mehr als die ihnen bekannten Dimensionen gibt. Wir stellen eine Rahmengeschichte bereit, die das Schattentheaterstück strukturiert, die Figuren, Kulissen und viele Szenen darin werden aber von den Kindern selbst entwickelt.



## Der Vermittlungsansatz und die Ziele unseres Workshops

Unser Vermittlungsansatz ist es, einen ganzheitlichen kreativen Prozess in Gang zu setzen, in dem Erfahrungswissen entsteht und verschiedene Wissens- und Erfahrungsbereiche miteinander vernetzt und positiv emotional besetzt werden.

Die literarische Vorlage wird in ein visuelles künstlerisches Medium übersetzt, in dem die Geschichte anschaulich erlebt werden kann. Dabei wird spielerisch das abstrakte Konzept von Dimensionen und das Prinzip der zweidimensionalen Abbildung von dreidimensionalen Körpern erforscht. Das aktive Handeln mit Körpern, Flächen und ihren Schatten und das gemeinsame Reflektieren sind dabei die wichtigsten Mittel.

Im Bauen und Projizieren von Schattenbildern schulen die Kinder ihre räumliche Vorstellungskraft. Die Erfahrungen aus unserem Workshop können Schüler\*innen unterstützen, gedanklich besser mit Körpern aus verschiedenen Blickwinkeln zu agieren. Beim Erproben der Schattentheaterbilder und Lichteffekte werden nebenbei physikalische optische Phänomene erforscht. Die Rahmengeschichte macht die Dimensionen selbst zum Thema und veranschaulicht dabei ihre Bedeutung als „Anzahl der Freiheitsgrade“. Die Beschränktheit der Flachlandwesen und ihre Entdeckung einer weiteren Dimension berührt dabei auch Fragen nach Simulation und Wirklichkeit, die in Zeiten von virtuellen Welten am Bildschirm von großer Bedeutung für die Kinder sind. Illusionen werden im

Schattentheater von den Kindern selbst erzeugt und hinterfragt. Das gemeinsame Entwickeln einer Schattentheater-Geschichte mit viel Freiraum ermöglicht es den Kindern, eigene Themen einzubinden.

Ein weiteres wichtiges Ziel des Workshops ist das Erleben einer Gruppenarbeit, in der jedes Kind unterschiedliche Aufgaben hat, sich jedes aber als wichtiger Teil des Ganzen fühlt. Mit der Aufführung schließt der Workshop mit einem gemeinsamen Erfolgserlebnis ab. Das natürliche Umgehen mit mathematischen Themen in einem Raum ohne Leistungsdruck, jedoch mit dem gemeinsamen Wunsch, ein spannendes Schattentheaterstück aufzuführen, soll auch Ängste in Bezug auf mathematische Begriffe abbauen und das Selbstbewusstsein der Kinder stärken.

### Lernziele

- Als Teil einer Gruppe an einem gemeinsamen Ziel arbeiten
- Kreativität, Kommunikationsfähigkeit und Durchhaltevermögen weiterentwickeln
- Unterschiede zwischen Fläche(2D) und Raum(3D) benennen können
- Übertragung von 3D auf 2D auf der Schattenwand erkennen
- Eigene Beobachtungen verbalisieren
- Unterschiede zwischen 2D und 3D verstehen und erleben
- Vernetzung der Themenfelder Kunst und Wissenschaft
- Elemente des Schattentheaters kennenlernen
- Eines oder mehrere Elemente des Schattentheaters selbst erproben
- Übertragung von der Sprache zum Bildhaften und vom Bildhaften zur Sprache

## Rolle der Workshopleitenden

Die Rolle der Workshopleitenden verstehen wir als eine multifunktionale und fluide, sie wandelt sich im Laufe des Arbeitsprozesses. Zu Beginn des Workshops steht das Schaffen eines Rahmens im Vordergrund, wir laden ein, stellen vor und stellen Fragen. Wir leiten kurze Übungen an und moderieren gemeinsame Reflexionsrunden um die thematische/mathematische Grundlage des Workshops zu erarbeiten. Dabei steht das Zusammentragen von Wissen durch Reflektieren des Erlebten, durch Fragen und Anregen im Vordergrund, neues Wissen wollen wir gegebenenfalls ergänzend oder als kurze Inputs zur Gruppendiskussion beisteuern. In der zweiten Hälfte des Workshops, wenn das gemeinsame Theaterstück entsteht, sehen wir uns in einer prozessbegleitenden Funktion. Wir koordinieren, spiegeln, geben

Inspiration, unterstützen, fördern den Austausch oder lösen Konflikte. Außerdem kümmern wir uns um das Zeitmanagement, führen Gruppen zusammen und leiten die Proben. Unsere Aufgabe ist es, allen Kindern die Möglichkeit zu geben, sich im Workshop einzubringen, zu lernen, auszuprobieren und sie darin zu unterstützen, ihren Teil zum gelingenden Gruppenprozess beizutragen. Es ist aus unserer Erfahrung heraus besonders wichtig, dass jedes Kind nicht nur in der Vorbereitung, sondern auch bei der Aufführung selbst eine Aufgabe hat.

Tools für die Workshopleitung:

Klangschale: wenn wir die Aufmerksamkeit der Gruppe bündeln wollen, können wir sie bitten, nach dem Anschlagen der Klangschale den Finger still in der Luft zu halten, bis sie das Klingeln der Schale nicht mehr hören können.

Megafon: wenn es im Trubel der Vorbereitung laut geworden ist und wir eine Ansage machen möchten.

## Mathematischer Hintergrund des Workshops

Bereits in der Grundschule lernen Schüler\*innen im Mathematikunterricht Linien, Flächen und Körper kennen und unterscheiden. Sie lernen Netze von Körpern zeichnen, also die flache Auffaltung der Außenflächen eines Körpers. Sie berechnen Flächeninhalte und Volumina. Sie arbeiten also bereits früh mit den Abstraktionen Fläche und Raum. Der grundsätzliche Unterschied und der Zusammenhang zwischen Linie, Fläche und Raum muss richtig verstanden sein, um mathematische Probleme sinnvoll lösen zu können. Wichtig für ein erfolgreiches Umgehen mit diesen Konzepten ist auch eine gut entwickelte räumliche Vorstellungskraft. Es ist nötig, sich einen Körper von verschiedenen Seiten vorstellen zu können, ihn sozusagen gedanklich zu drehen.

### Mathematische Aspekte des Schattentheaters

Diese Zusammenhänge zwischen Fläche und Raum können die Kinder im Medium Schattentheater erforschen:

Wie können aus Flächen räumliche Objekte entstehen?  
Wie können räumliche Objekte als Flächen projiziert werden?  
Was passiert bei einer Drehung eines Objekts mit seiner Projektion?  
Was passiert bei einer Bewegung von der Lichtquelle weg / zu ihr hin?

### Der Begriff der Dimension

Der Begriff Dimension hat auch in der Mathematik vielfältige Bedeutungen, daher beschränken wir uns auf das für die Schulmathematik relevante Verständnis, das auch im Roman Flatland verwendet wird.

Wir verstehen unter einer Dimension die Anzahl der Freiheitsgrade, also der möglichen Richtungen einer Bewegung. Um die Dimensionen zu erklären, ist es hilfreich, schrittweise die Anzahl der Dimensionen zu erhöhen:

0D: Wir beginnen bei einem Punkt. Er hat keine Ausdehnung, ist daher 0-dimensional, es gibt keine Möglichkeiten, sich in einer 0-dimensionalen Welt zu bewegen.

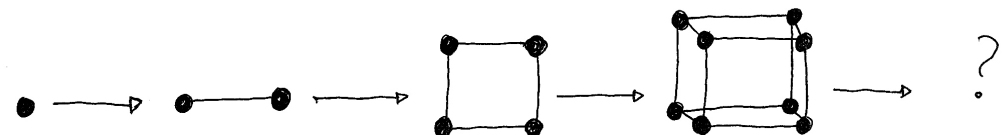
1D: Nehmen wir einen Freiheitsgrad hinzu, erhalten wir eine Welt, die aus einer Linie besteht. Sie wäre 1-dimensional. Die möglichen Richtungen sind nach hier z.B. vorne/hinten.

2D: Für eine Welt, die aus einer Fläche besteht, brauchen wir einen weiteren Freiheitsgrad. Wenn man sich nämlich von beliebigen Punkten unserer Linie noch in eine weitere Richtung bewegen darf (die nicht die der Linie liegt!), kann man alle Punkte einer Fläche erreichen. (Meist nimmt man für die neue Richtung eine rechtwinklig auf alle bisherigen Richtungen stehende).

So eine Welt nennt man 2-dimensional. Jetzt können wir uns z.B. nach vorne/hinten und nach links/rechts bewegen, und durch Kombination von beidem auch schräg zu jedem Punkt der Fläche.

3D: Wenn wir nun von beliebigen Punkten dieser Fläche aus noch in eine weitere, neue Richtung gehen können, die nicht in der Ebene der zweidimensionalen Welt liegt, dann bewegen wir uns in einem 3-dimensionalen Raum. Indem wir uns etwa nach vorne/hinten, nach links/rechts und nach oben/unten bewegen können, können wir durch Kombination dieser Möglichkeiten alle Punkte in dem 3-dimensionalen Raum erreichen.

4D: Nun können wir diesen Gedanken weiterdenken, wie es Abbott in Flatland getan hat: Was, wenn wir uns nun noch einer weiteren Richtung bewegen könnten, die nicht innerhalb des 3-dimensionalen Raums liegt? Eine, die etwa rechtwinklig auf alle drei bisher bekannten Richtungen? Das können wir uns nun nicht mehr vorstellen, da wir unsere Welt nur 3-dimensional wahrnehmen. Mithilfe der Analogie, dass ein 2D-Wesen sich keine 3D-Welt vorstellen kann, ist es aber möglich, sich klarzumachen, dass es dennoch weitere Raumdimensionen geben könnte



## Weitere Dimensionen in Wissenschaft und Literatur

Es ist kaum möglich, sich weitere Raumdimensionen außer unseren drei bekannten anschaulich vorzustellen. Mathematiker\*innen und Physiker\*innen rechnen dennoch heute ganz selbstverständlich mit vielen weiteren Dimensionen außer unseren drei. In der String-Theorie in der Physik spielen sie beispielsweise eine tragende Rolle, um unsere Welt zu erklären.

Häufig kommen weitere Dimensionen auch in fiktiver Literatur oder in Filmen vor: Hier sind sie oft eine Metapher für das Unbekannte, für etwas, das außerhalb unserer Vorstellungskraft liegt, für die Möglichkeit des Unmöglichen. Die Idee weiterer Dimensionen ist faszinierend und stellt unsere Vorstellungskraft auf die Probe.

Wenn die Kinder in dem Workshop Interesse an solchen Fragen haben, kann man durchaus darauf hinweisen, dass die Mathematik keinerlei Problem damit hat, mit ganz vielen Dimensionen zu rechnen. Selbst wenn dies weit außerhalb der mathematischen Fähigkeiten der Grundschüler\*innen liegt, kann es dennoch Begeisterung dafür wecken, was für ein mächtiges Werkzeug die Mathematik ist, und wie viel Phantasie dafür nötig ist, um sie zu betreiben.

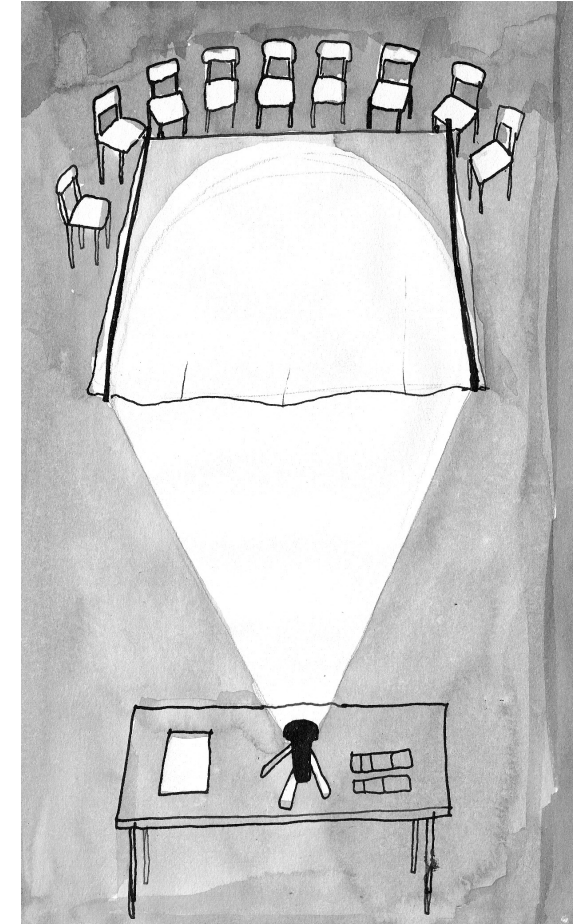
## Der Workshop – Vorbereitung, Aufbau und Durchführung

Nun kommen wir zum Aufbau und Ablauf des Workshops.

Wir arbeiten mit zwei Workshopleitenden mit etwa 9-15 Kindern und brauchen einen Raum, der entweder groß ist (Aula, Turnraum, Theaterraum) oder zwei nebeneinander liegende Räume. Es gibt zwei Bereiche (oder zwei Räume): in dem einen befindet sich die Schattenleinwand mit einem Tisch dahinter als Abstellfläche für die Taschenlampe, die Farbfolien, Klanggeräte und für die Papierobjekte der Einführungsphase. Vor der Leinwand stehen ausreichend Stühle im Halbkreis für alle Kinder und die Workshop-Leitenden. Hier muss es relativ dunkel sein. (Abbildung rechts)

Im zweiten Bereich befinden sich zwei große Basteltische mit Stühlen und mit auf den Tischen verteiltem weißem Papier, schwarzem Tonkarton, Scheren und Bleistiften. Hier brauchen wir Licht, wenn wir basteln.

Im folgenden werden die einzelnen Phasen genauer beschrieben. Auch einen tabellarischen Ablauf findet man im Materialkoffer – ihn kann man gut im Workshop als Orientierung nutzen.



Wir brauchen:

- ausreichend Kopien aus den Kopiervorlagen der Arbeitsblätter, Ablaufpläne, Erzählstimmen-Blätter, Text für die Workshop-Leitenden machen
- Musikplayer mitbringen (ist nicht im Koffer enthalten) und wenige Lieder vorbereiten, um die Auswahl nicht zu groß zu machen. Wir arbeiten mit nur vier Liedern:
  - 01\_ Tunng - Hanged
  - 02\_Architecture in Helsinky - It's 5!
  - 03\_ Architecture in Helsinky - Tiny Paintings
  - 04\_Iggy Pop - The Passenger
- schwarzen Tonkarton, weißes Kopierpapier und Tesafilm zum Nachfüllen besorgen
- Schattenwand aufstellen und die zwei Leinwände aufhängen, Stuhlkreis davor aufstellen
- hinter der Schattenwand: einen Tisch hinstellen, Taschenlampe & Stativ, Farbfolien, Instrumente bereitlegen
- Musikplayer, Material für die Aufwärmspiele bereitlegen (Kreppband, Papier, Tesa, Papierobjekt und Halterungen)
- Werkstatt-Tische für 2 Gruppen vorbereiten (Bastelmaterial, Arbeitsblätter...)

## Ablauf

### Teil 1: Einleitungs- und Übungsphase

#### Einleitungs- und Übungsphase

In der ersten Hälfte des Workshops lernen wir einander und die Themen des Workshops kennen. Es gibt einen klaren chronologischen Ablauf, dem die Gruppe gemeinsam folgt.

#### 1. Begrüßung und Einführung

Wir haben uns als Gruppe zusammengefunden und sitzen im Kreis. Um uns besser kennenzulernen, stellen sich alle kurz vor, mit Namen, Hobby und eventuellen Erfahrungen mit Theater/Schattentheater. Wir wollen eine positive und entspannte Atmosphäre des Kennenlernens schaffen.

Wenn Zeit ist, kann man ein Spiel spielen.

Am Ende der Runde sollten alle ein Namensschild haben. (z.B. aus Kreppband)

Jetzt leiten wir schon kurz in unseren Plan des Workshops ein.

*Wisst ihr schon, was wir vorhaben?*

*Wir wollen heute ein Schattentheaterstück mit euch spielen, das in Flachland spielt.*

*Kann sich jemand vorstellen, was das für ein Land sein könnte?*

*Ein Land, dessen Bewohner Flachlandwesen heißen und nur 2 Dimensionen kennen.*

Das Schattentheater spielt in Flachland, das ist ein Land, in dem alles flach ist. In unserer ersten Übung erkunden wir, wie so ein Leben in nur zwei Dimensionen aussehen könnte, und was man alles mit Schatten machen kann.

#### 2. Körperübung

In einer Aufwärmübung nähern wir uns dem Thema Licht und Schatten mit Hilfe unserer Körper. Eine der Workshop-Leitenden bereitet sich an der Musikanlage vor, um gleich die Musik zu starten und die Taschenlampe anzumachen. (Das Lied sollte ein lebhaftes, fröhliches Stück sein, z.B. Architecture in Helsinki – „It’s 5!“). Der andere erklärt das Aufwärmspiel: Alle Kinder bewegen sich langsam im Kreis um die Schattenwand herum. Wenn sie vor der Leinwand sind, schauen sie auf den Schatten der anderen Kinder. Wenn sie hinter der Leinwand sind und mit dem Licht der Taschenlampe einen Schatten werfen, probieren sie verschiedenen Bewegungen aus.

► Was geht alles? Nah an der Leinwand - weiter weg von der Leinwand, geradeaus, rückwärts oder seitwärts laufen, sich drehen, die Hände nutzen, usw...

► Wir können als Beispiel zuerst um die Wand gehen und ein paar lustige Bewegungen machen.

Wenn die Musik stoppt, frieren alle ein; wenn die Musik weiterspielt, laufen alle weiter.

Etwa nach der Hälfte des Liedes ändern wir die Regeln:

zwischen Schattenwand und Licht wird eine Linie mit Kreppband auf den Boden geklebt.

Nun können die Kinder hinter der Leinwand sich nur noch in einer Fläche bewegen – sie dürfen nur noch genau auf dieser Linie gehen.

Wir klären gemeinsam, wie das gemeint ist.

*„Stellt euch vor, ihr seid in Flachland gelandet – einer Welt, die nur eine Scheibe von unserer Welt ist. In welchen Richtungen könnt ihr euch hier bewegen? Was geht hier, was geht nicht? Kann man sich drehen?“*

Mit dieser Einschränkung geht das Spiel mit Musik weiter, die Kinder bewegen sich noch einige Runden. Dann heben wir die Einschränkung auf, und sie dürfen sich noch einmal ganz frei bewegen, bis das Stück endet.

► Wenn man insgesamt mehr Zeit hat, kann man alle drei Phasen länger ausdehnen.

### 3. Reflektion und thematischer Einstieg

Licht an! Nun treffen wir uns alle im Stuhlkreis und reflektieren gemeinsam, was wir gemacht und gesehen haben.

Hier gibt es keine festen Antworten, die wir erreichen wollen. Uns interessieren für den Workshop zwar am meisten die Verwandlung von 3D in 2D im Schatten und die wandelbaren Schattenwürfe, die ein dreidimensionales Wesen haben kann, doch wir bleiben gespannt, was die Kinder alles beobachten, und was für Beobachtungen über Licht und Schatten sie bereits heute oder in ihrem Alltag gemacht haben und berichten können. Nachfragen können hier manchmal noch mehr herauskitzeln.

Wenn die Kinder Vermutungen anstellen, die wir nicht verstehen oder die nicht stimmig erscheinen, können wir sie auffordern aufzustehen und was sie sagen wollen noch einmal mit dem Licht und der Schattenwand vorzumachen. So können sie ihre eigenen Vermutungen noch einmal überprüfen und sich gegebenenfalls korrigieren. Wir stellen nun auch die Frage, was sie bereits über Dimensionen wissen – wir weisen hin auf unseren Workshoptitel „Flachland – ein Abenteuer in vielen Dimensionen“. Was ist 2D? Was ist 3D? Was ist wohl eine Dimension? Was ist eine Fläche, was ist ein Raum?

„Was hat der Schatten gemacht? Was ist euch aufgefallen? Was hat sich geändert, als ihr euch nur auf der Linie bzw. in einem „Flachland“ bewegen durftet? Was ändert es, wenn man sich drehen und vom Licht weg / zum Licht hin bewegen kann? Wann ist der Schatten groß, wann klein, wann scharf oder unscharf? Kennen wir diese Veränderung aus dem Alltag? Verändert sich beispielsweise unser Schatten je nach Stand der Sonne?“

► Zusatz: Dimension heißt auch: Freiheitsgrad. Habt ihr gemerkt, dass ihr ohne die Linie am Boden mehr Freiheit hattet, euch zu bewegen? Wie genau? Was kann im Schatten passieren, wenn man alle Bewegungen machen darf?

Für das Gespräch nehmen wir uns ungefähr 15 Minuten Zeit, dann leiten wir über zur nächsten Übung. Eine/einer der Workshopleitenden verschwindet hinter der Schattenwand, das große Licht geht wieder aus.

## 4. Aufwärmübung mit Papier

Zur Erforschung der Wandelbarkeit des Schattens machen wir nun unsere zweite Aufwärmübung und gewöhnen uns an das wichtigste Material für unser zukünftiges Flachland: Papier. Doch Pssst! Wir wollen nicht zu viel verraten, weiter geht es nämlich mit einem Geheimnis:

### 4.1 Ratespiel

Eine Person aus dem Team ist hinter der Schattenleinwand und bereitet ein Ratespiel vor. Dafür wird ein vorgefertigtes Papierobjekt, das durch Reißen und Wiederzusammenkleben entstanden ist, auf einer Halterung fixiert.

Die Kinder sitzen vor der Leinwand, es wird dunkel und die Taschenlampe geht an. Der Schatten des rätselhaften Objekts erscheint auf der Leinwand und die Kinder können raten und rufen, was sie mit dem Schatten assoziieren (wie beim „Wolkengucken“). Dabei wird das Objekt hinter der Leinwand langsam gedreht, und eine Verwandlung des Schattens vollzieht sich. Jetzt wird geraten, nicht nur was gesehen wird,

sondern auch, welcher Gegenstand diesen Schatten werfen könnte. Nach einer gewissen Ratezeit lösen wir das Rätsel auf, zeigen das Papierobjekt und reichen es herum. Es fällt auf, so fantasievoll, wie die Schatten aussahen, so gewöhnlich und unspektakulär halten wir jetzt ein geknülltes, zerrissenes und geklebtes Papier in den Händen. Die Magie scheint vor allem im Schatten zu stecken, der die Verwandlung erst möglich macht. Hier kann man wieder ein paar Fragen stellen, z.B.: Warum konnte sich der Schatten so gut verwandeln? Was hat der Schatten mit dem Papierobjekt gemacht? Was hat das mit 2D und 3D zu tun?

### 4.2 Von der Fläche in den Raum

Alle bekommen je ein gewöhnliches Druckerpapier in DIN A4.

Fragen: Wie kommt man nun vom flachen Papier zum Objekt? Wie von der Fläche in den Raum? Von 2D zu 3D? Für diese Aufgabe benötigen wir als Material nur Papier und Klebeband, denn wir haben vor, es durch reißen,



knüllen, falten, biegen und kleben zu verändern. Scheren brauchen wir nicht, denn umso lebendiger und unperfekter das Papierobjekt wird, desto freier können wir später assoziieren, wie der Schatten aussieht.

►TIPP: Löcher und Freiräume in den Objekten können ganz lebendige Augen oder Münder ergeben.

Das Basteln soll ganz frei und ohne großes Nachdenken geschehen. Ca. 3 Minuten reichen aus. Wer sein Objekt beendet hat, klemmt es auf eine Halterung, damit es in der Luft schweben kann. (Abbildung oben)

## 4.3 Vom Objekt zur flachen Projektion



Nun wollen wir uns gegenseitig die Schatten präsentieren, die unsere neuen Papierobjekte werfen. Dafür teilen wir uns in Gruppen auf, sodass immer ein paar Kinder vorführen und die anderen zuschauen, raten und zeichnen. Die erste Vorführgruppe begibt sich hinter die Leinwand und positioniert ihre Objekte. Alle, die vor der Leinwand sitzen, bekommen ein Klemmbrett, weißes Papier und Bleistifte. Jetzt werden wir versuchen, die Schatten als Umrisse zu zeichnen, um die einzelnen Momente der Verwandlung festzuhalten. Die Vorführgruppe dreht langsam ihre Objekte und alle anderen können „Stopp“ rufen, sobald ihnen ein Schatten gefällt. Jetzt ist Zeit, sie zu

zeichnen und dem Schattenumriss einen Namen zu geben. Dann werden die Objekte weitergedreht und es wird wieder gezeichnet.

► Dieser Prozess kann lange ausgedehnt werden. Die Schatten der Objekte können hinter einander gestapelt werden, oder in einander geschoben werden, um eine noch größere Vielfalt an Schattenformen zu bekommen.

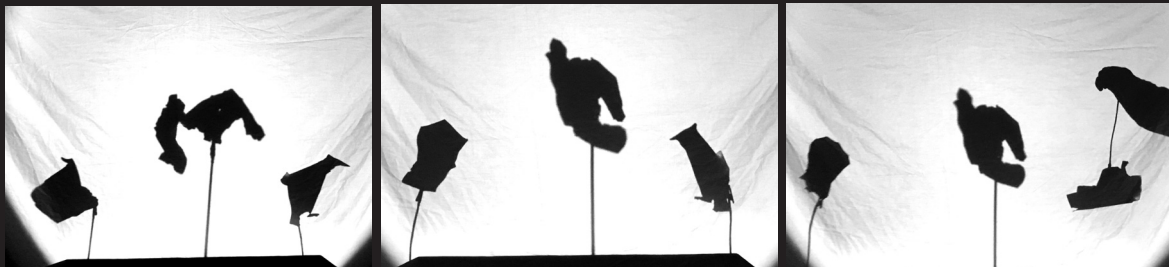
► Wenn man nicht sehr viel Zeit hat, kann es helfen, eine Anzahl an Zeichnungen festzulegen.

► TIPP: Dazu kann leise Musik laufen, die eine kreative Atmosphäre fördert und die Stimmung einer kleinen Vorstellung verstärkt. (Wir verwenden das instrumentale Stück Tunng – Hanged)

► Auch die Farbfolien (aus den Lichteffekten) können eingesetzt werden.

Sowohl die Zeichnungen als auch die Papierobjekte werden später als Wandelwesen und als Inspirationsquelle für Figuren und Kulisse, genutzt.

– optional kurze Pause –



## 5. Einführung ins Schattentheater und ins Flachland, Einstieg in die Geschichte

Nachdem wir uns der Schattenwand genähert haben und über Schatten und Dimensionen gesprochen haben, uns zum Basteln aufgewärmt haben und unsere Phantasie geweckt haben, kommen wir zum eigentlichen großen Vorhaben des Workshops – unser eigenes kleines Schattentheater!

*Doch was braucht man eigentlich alles für ein Schattentheater? Was kennt man aus dem „normalen“ Theater?*

Folgende Begriffe sind gesucht: Figuren, Schauspieler\*innen, eine Geschichte, eine Kulisse, Licht, Musik und Geräusche.

Wenn einer der Begriffe genannt wird, führen wir die dazugehörige Handlung hinter der Schattenwand vor. Wir lösen jeweils auf, was sich hinter Lichteffekten, Klangeffekten, Schatten-Kulisse (Hierfür gibt es als ersten Baustein für das Flachland eine „Nachrichtenzentrale“ im Materialkoffer, welche auch eine Rolle im Stück spielt) usw. verbirgt.

► Es hat sich bewährt, wenn die eine Person hinter der Schattenwand ist und die andere vorne das Gespräch moderiert.

Die Vorstellung unserer Beispiel-Figur (ebenfalls im Materialkoffer) heben wir uns für den Schluss auf. Mit dem Sprechtext der Figur leiten wir die Geschichte von Flachland ein:

„Herzlich Willkommen in Flachland! in unserer wunderbar flachen Welt gibt es zurzeit komische Vorkommnisse – aber bevor ich hier anfangen zu plaudern: kennt ihr eigentlich das Flachland? (Improvisation je nach Antwort der Kinder, z.B. „Nein? Na ihr werdet es schon noch kennen lernen!“ Oder „Ja? Was wisst ihr denn darüber?“)

Naja, doch wie gesagt liebe Kinder, leider gibt es aus Flachland wenig Erfreuliches zu berichten...Hört diesen Zeitungsartikel:

Merkwürdiges ereignet sich derzeit in Flachland! Immer wieder berichten Flachland-Wesen von rätselhaften Begegnungen mit unbekanntem Geschöpfen. Ihre Beschreibungen sind so unterschiedlich wie die Flachland-Wesen selbst, die von den Begegnungen erzählen... doch eines haben die Berichte gemeinsam: stets geht es um ein rätselhaftes Geschöpf, welches kurz auftaucht und Angst, Verwirrung oder Verblüfftheit hinterlässt.

Wer ein solches Geschöpf zu Gesicht bekommen sollte oder Hinweise hat, worum es sich bei diesen Begegnungen handeln könnte, melde sich bitte umgehend bei der Nachrichtenzentrale!“

► Der Text und die Figur können beliebig (um-) gestaltet werden.

## 6. Ablaufplan des Theaterstücks besprechen

Anschließend an die kleine Schauspielleinlage kann der Ablauf des Theaterstücks vorgestellt werden. Hierfür wird der große Ablaufplan benötigt.

Die Flachlandwesen haben immer wieder merkwürdige Begegnungen mit einem „Wandelwesen“

► das Wandelwesen ist eine der Papierfiguren, welche wir in der Aufgabe „Von der Fläche in den Raum“ gebastelt haben

Wir erfinden und spielen solche Begegnungen und später die Schilderung dieser Begegnungen bei der Nachrichtenzentrale. Schließlich gibt es einen großen Tumult vor der Nachrichtenzentrale, alle haben etwas Anderes gesehen. Plötzlich erscheint das Wandelwesen. Alle erschrecken sich. Das Wandelwesen hinterlässt eine rätselhafte Botschaft. Was soll das bedeuten? Wie sich das Ende der Geschichte entwickelt, wissen wir jetzt noch nicht.

► In den bisherigen Workshops gab es ganz verschiedene Enden. Einmal stellte sich heraus, dass das Wandelwesen Freunde sucht und sich alleine fühlt. Einmal brach beinahe ein Krieg aus. Einige Male entwichen die Wandelwesen der flachen Welt auf unterschiedliche Weisen, als sie die Botschaft des Wandelwesens enträtselt hatten.

► Es gibt die Möglichkeit, eine zusätzliche Figur mit einer helfenden Funktion einzubauen, diese hat vielleicht einen Tipp oder ein helfendes Objekt. Beispiel: „der alte Weise.“

## 7. Gruppen einteilen und Aufgaben verteilen

Nach der Einführung ist es an der Zeit, zwei Arbeitsgruppen zu bilden: Die Schauspiel- und Geschichten-Gruppe und die Kulissen- und Effekte-Gruppe. Die Gruppen sollten etwa gleich groß sein.

Bei einer Gruppe von 13 Kindern kann die Aufteilung so aussehen:

### Gruppe 1

Alle: Kulissen basteln  
1-2 Erzählstimmen  
2 Sound-Kinder  
1 Licht-Kind  
1-2 Musik-Kinder

Alle Kinder dieser Gruppe basteln Kulissenteile, aber jedes sollte eine der oben genannten Aufgaben für die Aufführung übernehmen und im Laufe des Workshops vorbereiten.

### Gruppe 2

3-4 Flachlandwesen  
1 Reporter\*in  
1 Wandelwesen

Ggf. eine weitere Figur, welche eine Rolle des Helfens/Unterstützens/Wissen-Weitergebens... einnehmen und gegen Schluss des Stücks zum Einsatz kommen kann. Es kann sinnvoll sein, diesem Kind bereits etwas früh die „rätselhafte Botschaft“, welche am Schluss des Stücks auftauchen und in der Improvisation gelöst werden soll, zu zeigen.



## 8. Teil 2: Die Werkstattphase

Ab der Werkstattphase ändert sich der Charakter des Workshops. Es laufen viele Prozesse parallel ab und es muss viel koordiniert werden. Hier wollen wir im Fokus behalten, dass es um die Zusammenarbeit und die Einbindung aller Kinder in ein gemeinsames Projekt steht und nicht die Perfektion des Ergebnisses im Vordergrund steht.

► Gerade wenn wir nur wenige Stunden für den Workshop Zeit haben, ist es wichtig darauf zu achten, dass die Vorhaben (Szenen, Kulissen, Figurengestaltung...) nicht zu groß werden, sondern einfach gehalten sind.

## Beschreibung für Gruppe 1 Kulissen- und Effekte-Gruppe

### 1. Kulissen

Wir haben zwei Gruppen gebildet und die Kulissen- und Effekte-Gruppe übernimmt viele verschiedene Aufgaben und Bereiche, so dass es für alle etwas Spannendes zu erkunden gibt. Wir sitzen an unserem Basteltisch mit schwarzem Tonkarton, Scheren, ein paar Inspirationsbildern und den ersten Ideen für unser eigenes Flachland. Zusammen überlegen wir, welche Elemente wichtig sind.

*Brauchen wir eine Eisdielen? Gibt es einen Park oder einen Wald? Wer wohnt in welchem Haus und wie könnten die Häuser aussehen? Gibt es Flüsse und Seen? Wie sehen die Pflanzen im Flachland aus? Gibt es Wege, Straßen? Welche Fortbewegungsmittel nutzen die Flachlandwesen?*

Als Inspiration haben wir ein paar Illustrationen von alten Stadtkarten und flachen Ansichten von Häusern. Unser Flachland soll eine Mischung aus Stadtkarte und Kulisse werden. Um für Austausch mit der Figuren- und Szenengruppe zu sorgen, kann man zum Beispiel die Kinder, die die Erzählstimme übernehmen anweisen, ab und zu die andere Gruppe zu besuchen und zu erzählen, was es bereits in dem wachsenden Flachland gibt, und zu fragen, ob etwas bestimmtes für die Geschichte gebraucht wird.

Beim Basteln haben sich zwei unterschiedliche Techniken entwickelt. Die Erste baut auf kleineren Papierstücken auf, die zusammengeklebt werden und langsam zur großen Fläche wachsen. Diese Technik ermöglicht ein freies Arbeiten und bringt Formen mit vielen Innenräumen, eine Art Bausteinprinzip.

Wie in der Aufwärmübung mit den Papierobjekten, kann hier unperfekt gearbeitet werden, da die Klebestellen im Schatten nicht zu sehen sind. Die andere Technik beruht auf dem Ausschneiden, also von der großen Form zum kleinen Detail. Hierfür wird oft die Hilfe derer benötigt, die sehr ordentlich und genau kleine Innenräume, wie Fenster und Augen mit dem Cutter ausscheiden können.

► Anmerkung: Nach einigen Durchführungen zeigt sich, dass das genaue Ausschneiden meistens die Aufgabe der Workshopleiter\*innen wird und dementsprechend bei einigen den Prozess des Bastelns unterbrechen kann.

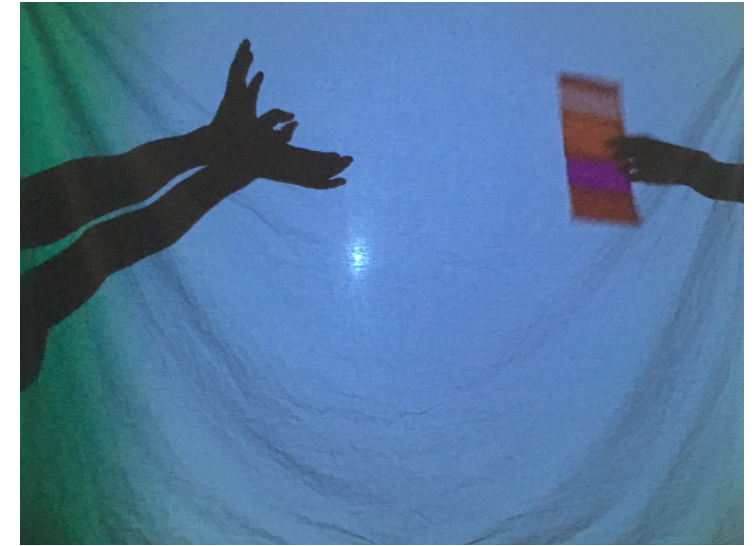
Wer sein erstes Objekt gebastelt hat, kann es schon mal an die Leinwand kleben. So entsteht Stück für Stück unsere Karte, unser Schauplatz, unser Flachland.

Im Verlauf soll ein Austausch zwischen der Kulissen- und der Figuren-Gruppe entstehen, um jeder Figur ein Zuhause oder einen Platz zu geben und möglicherweise noch gemeinsam entwickelte Schauplätze oder Gegenstände zu basteln.

Dafür halten wir auf einer Tafel fest, welche Kulissen noch in Arbeit sind, welche schon fertig und welche noch gebraucht werden.

### 2. Effekte

Während sich die Kulisse langsam vervollständigt und nicht mehr alle Kinder daran arbeiten müssen, geht es parallel weiter mit den Effekten. Wir können Kinder, die momentan nicht beschäftigt sind, zur Schattenwand bitten und sie anregen, die Möglichkeiten ihres Mediums auszuprobieren – bevor sie sie in den Proben der Szenen einsetzen und mit dem Rest der Gruppe entscheiden, was sie an den jeweiligen Stellen in der Geschichte machen wollen.



**Sound:** Die Kinder, die Geräusche machen, können die (Geräusch-)instrumente testen und ggf. notieren, wofür sie geeignet sind (Regen, Schritte, Windrauschen, Klopfen, Spannung, schnelles laufen, springen, fliegen, spektakuläres Auftauchen des Wandelwesens, usw.)

**Musik:** Die Kinder, die sich um die Musik kümmern, können sich die vier Musikstücke leise anhören und im Ablaufplan notieren, an welcher Stelle sie ein Musikstück einbinden wollen. (Wir bieten immer nur die vier Lieder zur Auswahl, die im Kasten „Vorbereitung des Workshops und des Raumes“ stehen).

**Licht:** Die Kinder, die sich um das Licht kümmern, dürfen das Licht mit verschiedenen Farbfolien ausprobieren und auch die Spiegelfolie für besondere Effekte. Was passt zu welcher Stimmung, welchem Ort und welcher Tageszeit? Wie kann man Spannung erzeugen, wenn das Wandelwesen in die Versammlung der Flachlandwesen hineinplatzt und seine rätselhafte Botschaft hinterlässt?

**Erzählstimmen:** Die Kinder, die die Erzählstimme vorlesen, können dies bei den kleinen Proben bereits üben – als Einleitung zu der jeweiligen Szene.

## Beschreibung für Gruppe 2 Figuren und Szenen

In der zweiten Gruppe wollen wir Figuren basteln, diese charakterisieren und kleine Szenen zwischen den Figuren erfinden. Zur Unterstützung gibt es dafür Arbeitsblätter (siehe Ordner Kopiervorlagen im Materialkoffer). Die Kinder schreiben die „Begegnungs-Szenen“, in welchen die Flachlandwesen dem Wandelwesen begegnen und die „Reportage-Szenen“, in denen die Flachlandwesen zur Nachrichtenzentrale gehen, um von ihrem Erlebnis zu berichten (siehe Ablauf). Sie können einander gegenseitig helfen, meist sind die Arbeitstempel unterschiedlich.

### Ablauf in Gruppe 2

#### 1. Besprechung

Gemeinsam besprechen, wer welche Rolle übernimmt.

#### 2. Basteln der Figuren (Flachlandwesen, Reporter\*in)

Die Figuren werden ggf. erst auf weißem Papier skizziert, dann auf schwarzem Tonkarton gezeichnet und danach ausgeschnitten, anschließend befestigen wir sie an den Klammern der langen Stäbe.

► Es ist wichtig zu beachten, dass gezeichnete Details auf der Schattentwand nicht sichtbar sind, Augen zum Beispiel sieht man nur, wenn sie ausgeschnitten werden. (Material: Scheren, Bleistifte, weiße Stifte, Cutter (nur gemeinsam mit Erwachsenen zu benutzen).

► Als Inspiration können die Zeichnungen aus der Aufgabe „Vom Objekt zur flachen Projektion“ genutzt werden.

#### 3. Entwicklung des Wandelwesens

Das Kind, welches das Wandelwesen spielt, hat die Aufgabe, die verschiedenen Papierelemente aus der Aufgabe „Von der Fläche in den Raum“ hinter der Schattenwand zu testen und eines auszuwählen. Es kann auch noch an dem Wandelwesen arbeiten und es verändern, Teile ergänzen oder entfernen. Das Kind wird aufgefordert, von seinem Wandelwesen drei verschiedene Schattenwürfe zu zeichnen und aufzuschreiben, wie es aus dieser Perspektive aussieht, z.B. Schlange mit Hut; ein Hase; ein Riesenvogel.

Diese drei Sichtweisen auf das Wandelwesen kommen dann in den drei Begegnungs-Szenen vor – jedes der Flachlandwesen hat scheinbar etwas ganz anderes gesehen! Ein guter Grund, um sich später bei der Versammlung der Flachlandwesen vor der Nachrichtenzentrale wunderbar zu streiten, wie das Wandelwesen denn nun aussah...

#### 4. Charakterisieren aller Figuren mithilfe des Arbeitsblattes

(siehe Ordner Kopiervorlagen) Das Wandelwesen kann entscheiden, ob es Sprechen möchte oder nicht und wenn ja, welche Sprache es spricht. Auch die anderen Kinder können Tonlage, Akzente, Jargons etc. ihrer Figuren erfinden, das Arbeitsblatt „Figur“ regt dazu an, wir können jedoch im Gespräch mit den Kindern näher darauf eingehen, Beispiele vormachen und ermutigen. Besondere Fähigkeiten, Vorlieben usw. der Figuren werden mit dem Arbeitsblatt auch erfunden.

► Die Figuren werden nummeriert, nach dieser Reihenfolge finden auch die Szenen statt.

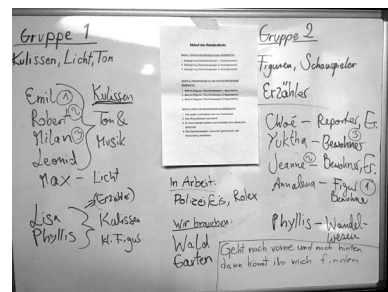
#### 5. Entwicklung der Begegnungs-Szenen und der Interview-Szenen mit Reporter\*in

Die Kinder sollten sich in verschiedenen Konstellationen zusammenfinden (Figur 1/2/3 je einmal mit Wandelwesen und Reporter\*in) um die Szenen gemeinsam zu erfinden. (Arbeitsblatt „Begegnung“ siehe Ordner mit Kopiervorlagen)

Für die Begegnungs-Szenen sollten sich das Wandelwesen- und das Figurenkind gemeinsam entscheiden, auf welche Weise die Figur in dieser Szene das Wandelwesen sieht – dafür nutzen sie die drei Zeichnungen und Namen für die drei verschiedenen Schattenwürfe von vorher. Der\*die Reporter\*in kann derweil die Fragen für die Interview-Szenen formulieren.

Dann führt der\*die Reporter\*in das Interview mit Figur 1, Figur 2 und Figur 3 und notiert jeweils die Antworten. (Siehe Arbeitsblatt im Ordner Kopiervorlagen)

► Der Austausch mit der anderen Gruppe ist wichtig, um zu sehen, welche Kulissen vorhanden sind und welche noch gebraucht werden, denn die Kulissen sind ein zentraler Bestandteil für die Erfindung der Szenen. Was haben wir schon, was brauchen wir noch?



### 9. Erste Probenphase

Der Übergang von der Bastel-Phase zur ersten Probenphase ist fließend. Die Kinder befinden sich in individuellen Arbeitsprozessen und werden von uns begleitet und unterstützt, wir leiten erste Proben von einzelnen Szenen an der Leinwand an: hier wird auch Sound und Licht als Aufgabe ausprobiert, für jede Szene festgelegt, aufgeschrieben und geübt. Es ist wichtig, als Workshop-Leitung hier den Austausch der Kinder anzuregen, d.h. z.B. eine Gruppe, welche gerade eine kleine Szene probt mit den Kindern der Sound- und Licht-Fraktion zusammenzubringen.

► Input für Schauspiel-Kinder und Erzählstimmen: Wie kann mich das Publikum am besten verstehen? (Lautstärke, Artikulation, Körperhaltung...)

► Eine gute Unterstützung und Vorbereitung für die spätere Probe ist es, wenn wir die Angaben zu den Effekten auch für alle sichtbar mitschreiben, z.B. auf einem der aufgehängten Ablaufpläne

### 10. Große Probe

Die Zeit vergeht schnell und schon ist es Zeit für die gemeinsame Probe! Nun heißt es, alle zusammentrommeln und die einzelnen Baustellen zu einer großen vereinen.

► Ein kurzes Spiel zur Bündelung der Aufmerksamkeit kann hier nützlich sein, zum Beispiel das Umherwerfen eines imaginären Energieballes im Kreis (alle heben die Hände zum Gesicht, wer den Energieball hat, wackelt mit den Fingern), oder wir nutzen eine Klangschale.

► Bei einem mehrtägigen Workshop können natürlich mehrere Proben-durchläufe gemacht werden.

Anhand des Ablaufplans spielen wir das Stück einmal durch. Oft gibt es noch Unklarheiten und neue Ideen, z.B. „kommt die Musik nun vor oder nach der Erzählstimme, wer macht eigentlich das Geräusch für die 3. Begegnung, und könnte das Licht im Wald nicht grün sein?“ Hier ist es an den Workshopleitenden, die Probe zu moderieren und den Ablauf und die Zeit Blick zu behalten. Auch hier können wir wieder mitschreiben.

Den letzten Teil des Theaterstücks haben wir noch gar nicht entwickelt! Hier heißt es, zu improvisieren. Das Wandelwesen hinterlässt eine rätselhafte Botschaft (die gezeichnete Botschaft auf der Plexiglasscheibe in der entsprechend beschrifteten Schachtel).

Wie reagieren die Flachlandwesen? Was lesen sie in der Botschaft und wie beschließen sie zu handeln? Was will ihnen das Wandelwesen mit der Botschaft sagen? Kommt das Wandelwesen nochmal vor? Wenn ja, was sagt es/ tut es?

► Hier kann die optionale Zusatzfigur ins Spiel kommen und eine unterstützende Rolle einnehmen.

► Bei mehrtägigen Workshops kann die Probe hier unterbrochen werden und alle treffen sich in einem Stuhlkreis, um die Botschaft zu besprechen und den weiteren Verlauf der Geschichte zu erfinden.

Die Schauspielenden rätseln in der Rolle ihrer Figuren auf der Leinwand, vielleicht haben auch die Kinder hinter den Kulissen eine Idee. Ziel ist es, gemeinsam ein Ende für die Geschichte zu finden.



## 11. Aufführung

Der Moment ist gekommen, das Theaterstück wird aufgeführt! Wenn wir den Workshop mit einer geteilten Schulklasse durchführen, können wir die andere Hälfte der Klasse zum Zuschauen einladen, oder auch Eltern, Freunde, Familie oder Mitarbeitende der Institution. Am besten kümmern wir uns schon im Vorfeld des Workshops darum, ein Publikum einzuladen.

► wenn es schwierig ist, ein Publikum zu finden, kann die Aufführung gefilmt werden.

Vor der Aufführung kann es helfen, ein kleines Ritual gegen die Aufregung und für den Gruppengeist durchzuführen z.B. das Spiel „Energieball“ (siehe Seite..) bei dem man dem Ball zusätzlich gute Wünsche einflüstert, oder man gibt das gegenseitige „Toi toi toi“ im Kreis herum.

Der Raum ist noch hell, vielleicht wird gemurmelt. Ein Kind kann das Publikum willkommen heißen und den Beginn des Stückes ankündigen. Es bittet jemanden, das Licht auszumachen oder schaltet es selbst ab. Dann geht es los. Wir sind hinter den Kulissen mit dabei, fiebern mit und helfen, wenn mal ein Einsatz verpasst oder ein Gebrauchsgegenstand vermisst wird. Oft werden wir jedoch gar nicht mehr gebraucht. Nach Ende des Stückes machen wir das Licht an, bitten alle Kinder auf die Bühne und bitten für jedes Kind um Applaus, indem wir Namen und Aufgabenbereiche nennen.



► Dafür ist es hilfreich, einen kleinen Spickzettel vorzubereiten.

► Bei mehrtägigen Workshops können wir nach der Aufführung noch eine kurze Reflektionsrunde einläuten.

Und danach? Aufräumen, sich austauschen und sich aufs nächste Mal freuen!

Viele Grüße aus dem Flachland,  
Alica, Julia und Ursula