

Alice im Wunderland

nach Lewis Carroll,
von Karin Eppler



Theaterpädagogisches Begleitmaterial

Premiere: 16.06.2024

Dauer: 65 Minuten



Herzlich Willkommen im Westfälischen Landestheater!

Wir freuen uns über Ihr Interesse an „Alice im Wunderland“ nach Lewis Carroll, für alle ab 6 Jahren.

Mit dem vorliegenden Begleitmaterial erhalten Sie Anregungen zur Vor- und Nachbereitung des Vorstellungsbesuches im Unterricht sowie dramaturgische Informationen zum Stück.

Wenn Sie einen Vorstellungsbesuch durch eine unserer Theaterpädagoginnen vorbereiten oder nachbereiten lassen möchten, zögern Sie nicht anzurufen oder eine E-Mail zu senden.

Wir freuen uns auch über Feedback zur Inszenierung oder zu diesen Materialien.

Herzliche Grüße aus dem WLT,

Michaela Cordes, Theaterpädagogik

Westfälisches Landestheater e.V.
Theaterpädagogik
Europaplatz 10, 44575 Castrop-Rauxel
Tel.: 02305 – 978026
E-Mail: theaterpaedagogik@westfaelisches-landestheater.de

Inhaltsverzeichnis

Stückinformationen	4
Die Besetzung	5
Interview mit der Regisseurin & dem Ausstatter	6
Die Figuren	8
Die Bühne	12
Der (erste) Theaterbesuch	14
Theaterübungen und Spielideen zur Vor- & Nachbereitung.....	15
Bastelideen	23
Fragen für ein Nachgespräch	24
Service	25
Impressum	26



Alexander Maria Wolff, Silvia Schmidt, Annamae Endtinger, Christian Zell, David Kiefer; Foto: Volker Beushausen

Stückinformationen

Nach Lewis Carroll, von Karin Eppler

Alice im Wunderland

Kinderstück ab 6 Jahren, ab 1. Klasse, als Freilichtaufführung geeignet

Premiere: 16.06.2024, Parkbad Süd Castrop-Rauxel

Stückdauer: 65 Minuten

„Ich komme zu spät!“ sind die letzten Worte, die Alice hört, als sie dem weißen Kaninchen folgt und durch einen Schacht ins Wunderland fällt. In der Unterwelt angekommen, beginnt ihr Abenteuer. Alice begegnet einer rauchenden Raupe, einem teetrinkenden Hutmacher und einer grinsenden Katze. Dieser verrückten Gesellschaft entflohen, gelangt sie zu einem merkwürdigen Hofstaat mit Spielkarten-Soldaten und einer autoritären Herzkönigin. Alice stellt sich der Königin unerschrocken entgegen. Kraft ihrer Phantasie beschreitet die kleine Heldin unbeirrbar die verworrenen Wege des Wunderlands. Durch ihre Begegnungen mit allerlei Irrwitz und Paradoxien dieser Welt, wachsen Alices Zuversicht, Selbstsicherheit und Courage.

Lewis Carroll war 30 Jahre alt, als er mit seinem Dekan und dessen Töchtern Lorina, Edith und Alice eine Bootsfahrt auf der Themse unternahm. Um die Mädchen zu unterhalten, begann er ihnen von den Abenteuern eines kleinen Mädchens zu erzählen.

Sein richtiger Name war Charles Lutwidge Dodgson, er war kein professioneller Schriftsteller, sondern Mathematiker. Dennoch begann er im November 1862 mit der Niederschrift von „Alices Abenteuer im Wunderland“ und schenkte das Manuskript 1863 der „echten“ Alice zu Weihnachten. Mittlerweile gilt der Roman als Klassiker der Kinderliteratur. Das teuerste Buch aller Zeiten ist es in jedem Fall: 1998 wurde ein Exemplar der Erstausgabe für 1,5 Millionen US-Dollar versteigert. Der britische Guardian setzte das Buch 2009 auf die Liste der Bücher, die man unbedingt gelesen haben muss, und auch die ZEIT nahm es in die Bibliothek der 100 wichtigsten Bücher auf.

Die Besetzung

Alice

Schwester / Grinsekatz / 1. Kartensoldat / Flachfiguren

Weißes Kaninchen / Raupe / Gärtner (Spielkarte)

Faselhase / Herzkönig / 3. Kartensoldat

Maus / Sprechende Tigerlilie / Herzkönigin

Hutmacher / Humpty Dumpty / 2. Kartensoldat

Silvia Schmidt

Nina Holtvoeth

Christian Zell

Alexander Maria Wolff / Vincent Bermel

Annamae Endtinger

David Kiefer

Inszenierung

Ausstattung

Choreografie

Dramaturgie

Theaterpädagogik

Regieassistenz / Abendspilleitung

Regiehospitantz

Karin Eppler

Philipp Kiefer

Barbara Manegold

Sabrina Klose

Michaela Cordes / Julia Kamp

Dalila Niksic

Mia Vatter



Oben von links: Vincent Bermel, Nina Holtvoeth, Annamae Endtinger, David Kiefer

Unten von links: Philipp Kiefer, Sabrina Klose, Christian Zell, Silvia Schmidt, Mia Vatter, Karin Eppler

Foto: Volker Beushausen

Interview mit Regisseurin Karin Eppler & Ausstatter Philipp Kiefer

Warum lohnt sich der Besuch der Produktion für die ganze Familie?

Karin Eppler: „Alice im Wunderland“ ist eine Geschichte, die vor 160 Jahren geschrieben worden ist und trotzdem ist sie immer noch erfolgreich. Denn es ist eine Geschichte, bei der man sich entspannen kann und mal nichts lernen muss. Die Geschichte überrascht uns immer wieder und bricht mit einer Seh-Erwartung. Und das ist das, was auch heute noch super gut funktioniert. Vielleicht heute noch besser.

Wir haben ein Mädchen als Hauptfigur, die in eine ganz merkwürdige Welt hineinfällt, die für sie grotesk erscheint und nicht durchschaubar. Und wir dürfen als Zuschauer*innen dranbleiben und miterleben, wie sie durch eine großartige, bunte, seltsame Welt hindurchschreitet und dabei mutig bleibt, gesund bleibt und Spaß hat. Diese seltsame Welt, in der man sich plötzlich zurechtfinden muss, das können wir alle als Familie nachvollziehen, vor allem nach Corona. Somit hat „Alice im Wunderland“ ganz schön viel mit unserer Gegenwart zu tun.

Philipp Kiefer: Man kann die Geschichte als einen Vorläufer der surrealen Kunst sehen. Und ich glaube, mit dieser Kunstform kann jeder etwas anfangen – das Surreale, das Überhöhte, das Traumwandlerische. Diese Geschichte verführt und bietet jedem Zuschauer ein eigenes Erlebnis.

Karin Eppler: Und es macht Spaß, mit den Sehgewohnheiten zu brechen. Da habe ich Spaß an Figuren, an den großen Bildern.



Karin Eppler; Foto: Nikola Vetter



Philipp Kiefer; Foto: Volker Beushausen

Im Bühnenbild wird eine große, pinke Couch eine wichtige Rolle spielen. Was ist die Idee dahinter? Und auf welche anderen visuellen Highlights können die Zuschauer sich noch freuen?

Philipp Kiefer: Wir brechen ein bisschen mit den Erwartungshaltungen. Wenn man ein Sofa sieht, denkt man an die gemütliche Couch zu Hause. Aber bei Alice ist dieses Sofa Teil des Wunderlandes. Und da passieren mit einem Sofa ganz wunderliche Dinge. Möbelstücke sind normalerweise so proportioniert, dass sie zum Menschen passen. Durch die Vergrößerung des Sofas verschieben wir diese Perspektive

und somit dieses „Normalerweise“. Durch diesen Effekt können wir die Verwandlung von Groß auf Klein sehr schnell darstellen. Bei der Darstellung der Alice haben wir auf ihre bekannteste Darstellung, auf die Ikone gesetzt, auf die Walt Disney Figur mit dem blauen Kleid und der weißen Schürze. Die an-

deren Figuren sind bei uns abstrakter gestaltet. Ganz am Anfang des kreativen Prozesses habe ich versucht, mich von allen vorhandenen Bildern zu lösen und mich ganz offen mit den Figuren zu beschäftigen. Ob das die Raupe oder ein Karten-Soldat, die Königin, oder der König ist. Ich habe immer nach einem Bild gesucht, wie ein Karten-Soldat, die Königin, oder der König aussehen könnte und dann immer ein modernes Element mit hineingearbeitet, wie eine Jacke, ein Handschuh oder ein Turnschuh.

„Alice im Wunderland“ ist ein Klassiker der Kinderliteratur und wir zeigen unsere Inszenierung für Kinder ab sechs Jahren. Die Geschichte selbst hat ja durchaus auch düstere Aspekte. Wie geht ihr damit in der Umsetzung um?

Karin Eppler: Für mich ist „Alice im Wunderland“ erstmal tatsächlich das, was draufsteht – das Wunderland. Und wenn man sich über etwas wundert, dann hat das verschiedene Gründe: Man wundert sich, weil etwas so bunt uns schön ist, aber auch weil etwas anders ist als gewohnt. Und da ist ein kleiner, kleiner Minigrusel dabei. Der ist bei „Alice im Wunderland“ aber so, dass man am Ende sagen kann, dass es toll ist, diesen Grusel ausgehalten und besiegt zu haben.

Die Produktion heißt „Alice im Wunderland“. Aber ihr verarbeitet auch Elemente aus der Romanfortsetzung „Alice hinter dem Spiegel“. Wie baut ihr diese Elemente ein?

Karin Eppler: „Alice im Wunderland“ kommt als Geschichte ein bisschen episodisch daher. Alice fällt in das Wunderland hinein und trifft auf eine Figur und dann auf die nächste. Und für uns ist es wunderbar, auch die Figur Humpty-Dumpty dabei zu haben. Die ist aus dem zweiten Teil, den Lewis Carroll geschrieben hat. Warum nehmen wir diese Figur mit rein? Weil er einfach toll ist. Wir wollten Humpty-Dumpty, das Riesenei einfach dabeihaben.

Was sollten die Zuschauer*innen noch wissen? Worauf können sie sich noch freuen?

Karin Eppler: Bei den Vorbereitungen kam uns noch die Idee, eine Spielart des Figurenspiels mit einzubauen. Wir haben uns gefragt: Was kann Theater alles in sich vereinen und leisten? Das heißt, uns schwebte bei der Produktion von Anfang an ein bunter Formenmix vor. Und so wird es auch fantasievolle, kleine Flachfiguren geben. Momente, bei denen man sieht, dieses Objekt ist eine 2D Figur und hat erstmal keine Dimension und Tiefe. Da wird dann meine Fantasie als Zuschauerin, als Zuschauer gefordert, damit ich die Figur als echt und live wahrnehme.



Karin Eppler, Philipp Kiefer; Foto & Interview: Nadja Juskoviak

Die Figuren

Es gibt in unserer Inszenierung 17 verschiedene Kostüme, dazu einen Dodo, Fische & einen Hai als Flachfiguren. (Nicht abgebildet sind die Kostüme von Alice und ihrer Schwester im Freibad.)

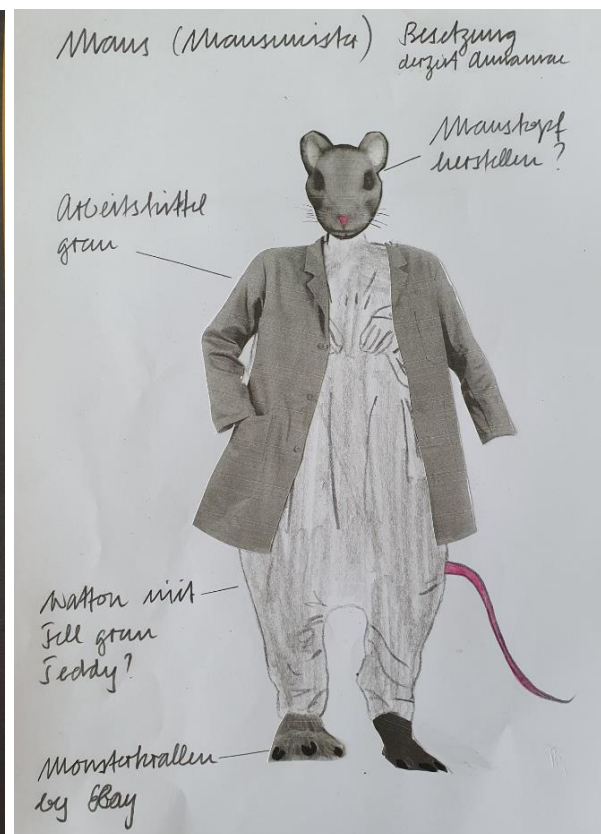
Nachfolgend finden Sie alle 17 Figurinen. „Figurine“ ist das Fachwort für „Kostümentwurf“.

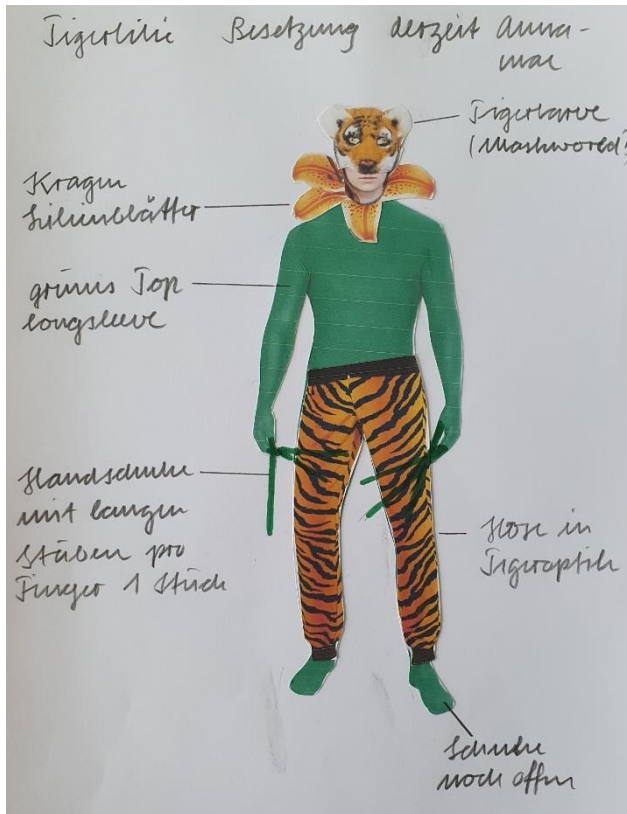
Philipp Kiefer verwendet für seine Figurinen die Technik „Collage“ – das heißt, er zeichnet, schneidet Kostümteile oder Abbildungen von verschiedenen Stoffen aus, klebt Fotos der Gesichter von Schauspieler*innen auf und schreibt die wichtigsten Informationen auf. Ganz oft steht zum Beispiel „Besetzung unbekannt“ dabei, weil bei den ersten Entwürfen noch nicht klar war, wer von den Schauspieler*innen welche Rolle spielen wird.

Alle Fotos der Figurinen auf den folgenden Seiten sind von Philipp Kiefer.



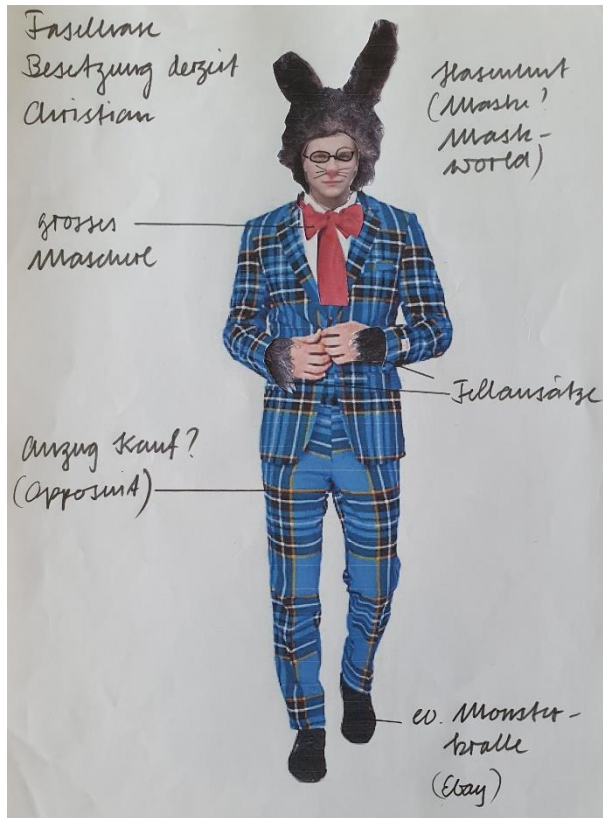
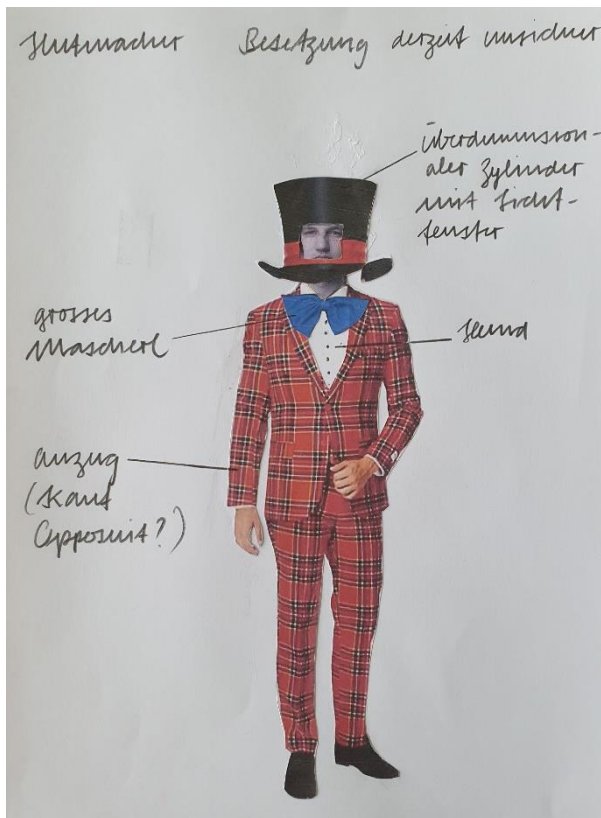
Alice, Kaninchen, Maus

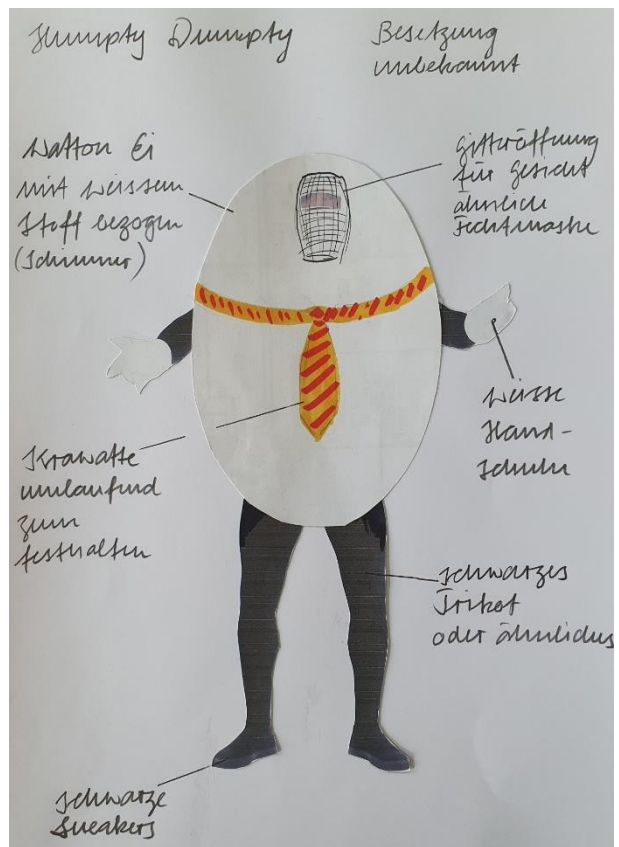




Tigerlilie, Hutmacher

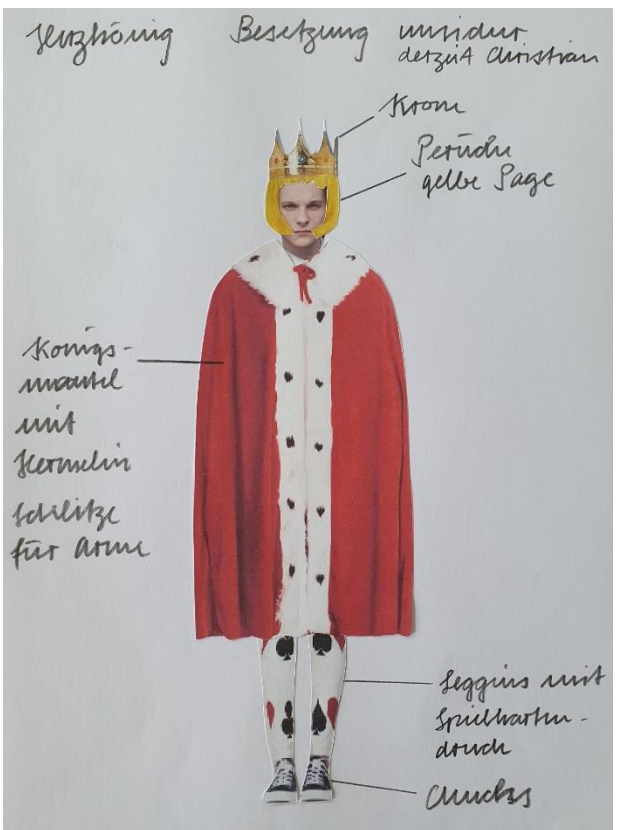
Raupe, Faselhase

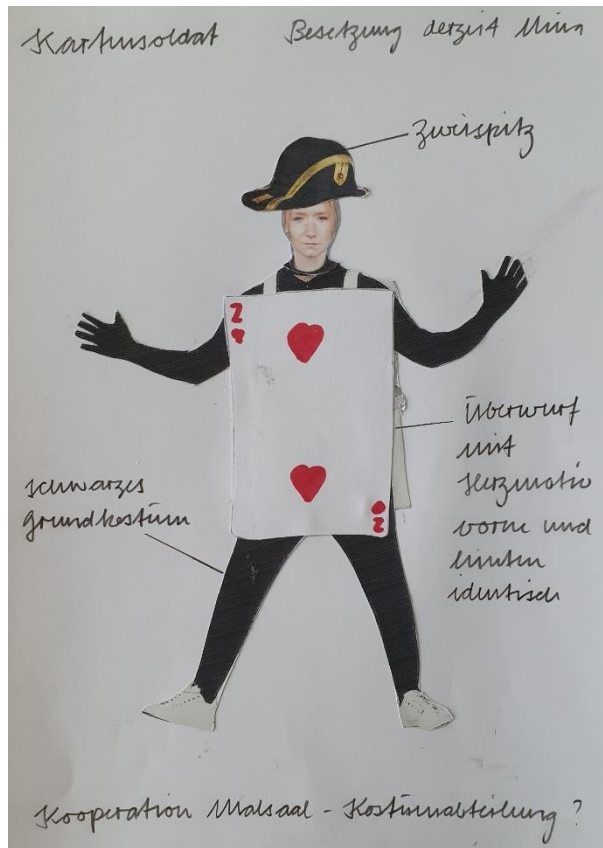
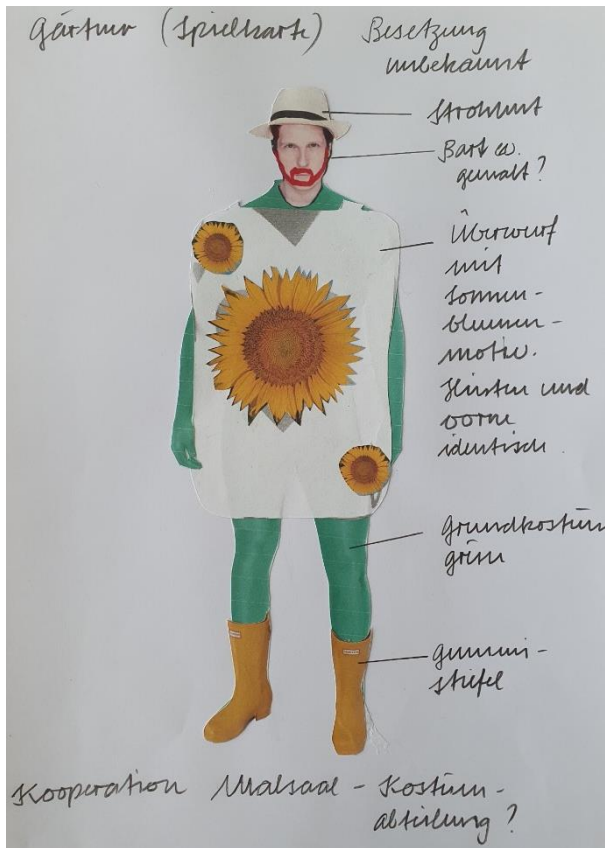




Grinsekatzze, Herzkönigin

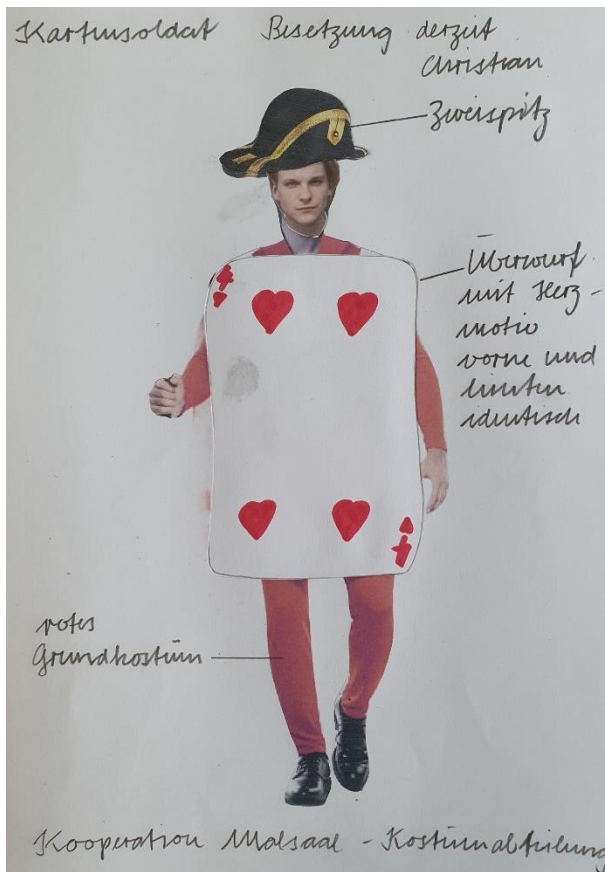
Humpty-Dumpty, Herzkönig



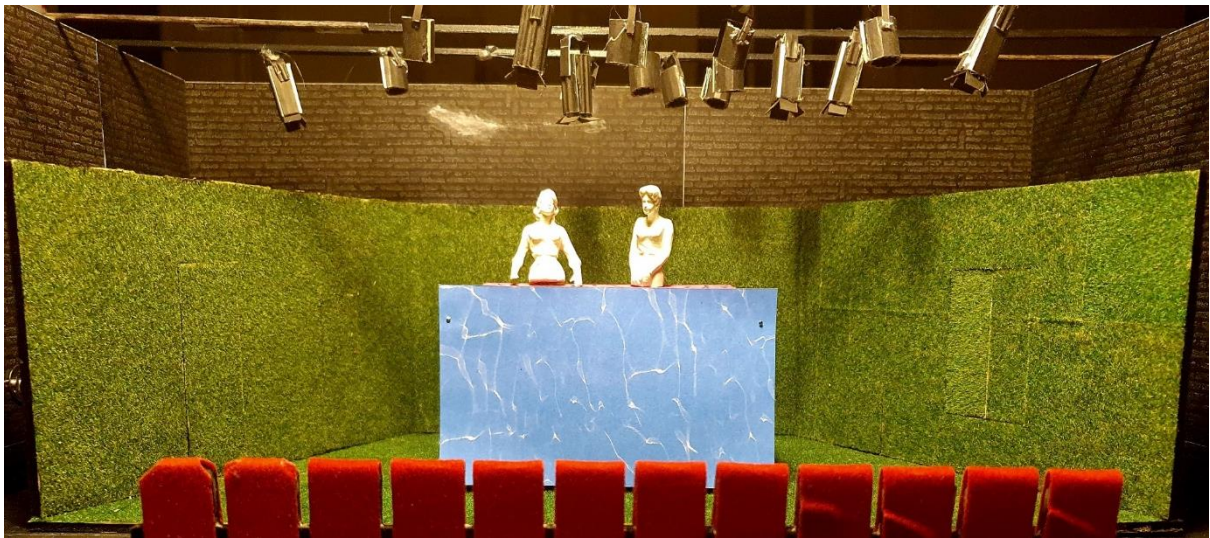


Gärtner, 3. Spielkartensoldat

1. Kartensoldat, 2. Kartensoldat



Die Bühne



Fotos vom Bühnenbild Modell: Philipp Kiefer

Zu Beginn baut der Bühnenbildner ein Modell der Bühne, wie er sie sich vorstellt.

Die kleinen Figuren sind zum Beispiel nur so groß wie ein kleiner Finger.

Dieses Modell ist wichtig, damit sich alle schon vor den Proben vorstellen können, wie es am Ende aussehen soll. Und die Werkstätten müssen natürlich auch wissen, was sie bauen müssen. Dafür gibt es auch genaue Baupläne.



Nina Holtvoeth, Silvia Schmidt; Foto: Volker Beushausen



Bevor das Modell gebaut werden konnte, gab es alle möglichen Ideen, und eine dieser vielen Ideen war: ein übergroßes pinkes Sofa und an den Wänden und am Boden überall Kunstrasen. Der Kunstrasen auf dem Boden wurde wieder entfernt, weil das Holzsofa nicht so gut gedreht werden konnte. Und in unserer Inszenierung wird das Sofa sehr oft gedreht!

Warum hat Philipp Kiefer das gemacht? – Dazu gibt es auf Seite 6 ein Interview! Und: Wir können uns selbst ausdenken, warum der Rasen an der Wand ist, oder warum das Sofa groß und nicht mini klein oder Pink und nicht Gelb oder Blau ist. Es gibt keine richtigen und falschen Antworten auf diese Frage, es gibt unsere Fantasie – und auf die kommt es an.



Christian Zell, Annamae Endtinger, Silvia Schmidt; Foto: Volker Beushausen

Vorbereitung – Der erste Theaterbesuch

Eine gute Vorbereitung hilft Kindern (und Erwachsenen), den Theaterbesuch einen Erfolg werden zu lassen. Falls keine Vorbereitungsworkshops möglich sind, ist es dennoch wichtig, sich im Vorfeld zum Beispiel durch ein gemeinsames Gespräch über den Theaterbesuch auf das Stück, aber auch auf das Medium Theater, vorzubereiten. So können Fragen geklärt, Ängste genommen und ganz viel Vorfreude geschürt werden.

Theaterbasics

Wie verhält man sich eigentlich im Theater? Was ist im Theater alles erlaubt? Neben zuhören, klatschen etc. ist es wichtig zu erklären, dass es ganz normal ist, Emotionen zu zeigen.

- Darf man lachen?
- Darf man weinen?
- Darf man sich erschrecken?

Ja, das alles ist selbstverständlich im Theater erlaubt. Das geht alles, ohne zu stören.

Theater – Fiktion und Realität

Gerade bei jüngsten Theaterbesucher*innen kann es manchmal schwierig sein, Fiktion und Realität voneinander zu trennen. Diese Unterscheidung wird gerade erst entwickelt. Deshalb ist es wichtig, zu thematisieren, dass Schauspieler*innen zunächst einmal ganz normale Menschen sind, die für das Theaterstück in eine Rolle schlüpfen.

Wie schlüpft man in einer Rolle? Was passiert dabei?

- Die Stimme, die Bewegung, die Mimik verändert sich
- Kostüme können das Erscheinungsbild verändern

Ist ein*e Schauspieler*in, die*der eine böse Figur spielt, auch in der Realität ein böser Mensch?

Nein, natürlich nicht – denken wir Erwachsene. Für jüngere Kinder ist das jedoch nicht immer direkt ersichtlich. Hier hilft es, Rollenspiele, die die Kinder täglich selbst spielen, zu thematisieren und die Kinder selbst erfahren zu lassen, wie es ist, jemand anderen zu spielen.

Und am Ende, wenn sich alle verbeugen, dann erhaschen wir vielleicht einen Blick auf den echten Menschen hinter der Rolle.

Theaterübungen und Spielideen

Codewörter zu Alice

Reguläre Sitzordnung möglich, besser im leeren Raum / Stuhlkreis

Codewörter bieten sich in spielerischen Vor- & Nachbereitungen immer gut an, um ggf. schnell zur Ruhe zu kommen oder die Aufmerksamkeit auf etwas Neues zu lenken.

TRINKMICH – sich mit dem Körper winzig klein machen

ISSMICH – sich mit dem Körper riesengroß machen

PILZ – Ortswechsel (neuen Platz im Raum suchen)

TEA-TIME! – Pantomimisch Tee trinken (auf die feine, englische Art)

ZU SPÄT! – So schnell wie möglich auf den eigenen Stuhl + Freeze

(Wir sind hier alle) VERRÜCKT! – in Zeitlupe Grimasse schneiden (evtl. mit Zeitlupe-Ton)

Stopptanz: Alle laufen mit Musik durch den Raum (oder tanzen). Dann stoppt die Musik und es gibt verschiedene Codes. Wenn die Musik weiterläuft, wieder in Bewegung sein. Die Codes können auch über einen längeren Zeitraum (Schulstunde, Tag, Woche) gelten, um es als Aufmerksamkeitsspiel zu verwenden.

Inhalte vorbesprechen

Stuhlkreis oder reguläre Sitzordnung in der Klasse

Wer „Alice im Wunderland“ kennt, meldet sich

– mit dem Fuß!

Wer einen „Alice“ Film gesehen hat, meldet sich

– mit Hasenohren!

Wer die Geschichte gelesen hat, meldet sich

– mit Finger an der Nase!

Wer das Buch vorgelesen bekommen hat, meldet sich

– mit Händen auf den Ohren!

Wer schon mal ein „Alice“ Theaterstück gesehen hat, meldet sich

– mit den Zähnen!

Wer noch nie etwas von Alice gehört hat, meldet sich

– mit den Schultern!



Silvia Schmidt; Foto: Volker Beushausen



Silvia Schmidt, Christian Zell; Foto: Volker Beushausen

Wesen aus dem Wunderland

Leerer Raum / Stuhlkreis – ca. 5-10 Minuten – WarmUp für Alle + Szenisches Spiel in Kleingruppen

Raumlauf als Figuren aus dem Stück, mit Musik, für jüngere Kinder „Stopptanz“.

„An welche Figuren erinnert ihr euch?“ bei der **Nachbereitung**, für die **Vorbereitung** die Figuren vorgeben (Figuren siehe Besetzung, Seite 5 & Figurinen Seite 8-11)

Variante mit Rätsel: Anschließend suchen sich alle (heimlich, mit geschlossenen Augen) eine Figur aus. In ihren Rollen erkunden sie den Raum. Im nächsten Schritt suchen sie durch Beobachtung andere Kinder mit der gleichen Figur, die sie für sich selbst gewählt haben. Wenn die Kinder – ohne zu sprechen! – in Kleingruppen stehen, wird das Rätsel aufgelöst, ob alle Alice, alle Hutmacher, alle Königinnen sich gefunden haben.

Variante für szenisches Spiel & mehr Zeit: Es finden sich auf der Basis der gewählten Figuren Kleingruppen, es darf keine Dopplungen geben – wobei auch interessante Dynamiken entstehen können, wenn es z.B. mehrere Grinsekatten in einer Szene gibt. Es können sich auch Figuren begegnen, die sich in der Geschichte von Lewis Carroll nicht begegnen. Welche neuen, wunderlichen Geschichten entstehen dadurch? Dafür sollte man am besten eine ganze Schulstunde einplanen: 10 Minuten Raumlauf + Rätsel, Gruppenfindung, 15 Minuten Erarbeitungszeit in den Kleingruppen, 15 Minuten Präsentation. Je mehr Kleingruppen es gibt, desto kürzer dürfen die Szenen werden.

„Worte bedeuten etwas.“

Ab 3. Klasse – Reguläre Sitzordnung oder Stuhlkreis – 15 – 20 Minuten

... sagt Humpty-Dumpty im Stück, als Alice sagt „Man muss ja nicht bei jedem Wort so pingelig sein.“

Ziel: Kritische Auseinandersetzung mit dem Wort „verrückt“.



Foto: Philipp Kiefer

Auszug aus dem Stück, Szene 9:

Alice: Ich geh dann mal.

Grinsekatze: Da kommst du zum mürrischen Murmeltier. Dort wohnt die elende Eidechse. Besuch', wen du willst: sie sind beide verrückt.

Alice: Danke. Ich mag nicht zu Verrückten. Ich geh' einfach.

Grinsekatze: Wir sind alle verrückt hier. Ich bin verrückt. Du bist verrückt.

Alice: Woher willst du wissen, dass ich verrückt bin?

Grinsekatze: Du musst es sein, sonst wärest du nicht hier.

Alice: Und woher weißt du, dass du verrückt bist?

Grinsekatze: Ein Hund knurrt, wenn er böse ist, und wedelt mit dem Schwanz, wenn er sich freut. Ich mach's umgekehrt. Deshalb bin ich ver-rückt.

Variante 1:

Rhythmisches konjugieren von „verrückt sein“. Für den Rhythmus bieten sich 8 Verse statt den üblichen 6 Konjugationen an, zudem ist es inhaltlich schöner mit einem zusätzlich „wir“ zu enden. Für jeden neuen Vers wird eine neue (verrückte) Pose eingenommen.

Ich bin verrückt,

Du bist verrückt.

Er ist verrückt,

Sie ist verrückt.

Wir sind verrückt,

Ihr seid verrückt.

Sie sind verrückt,

Wir alle sind verrückt!



Nina Holtvoeth, Annamae Endtinger, Silvia Schmidt,
David Kiefer, Vincent Bermel; Foto: Volker Beushausen

Variante 2: „Wir sind alle verrückt hier.“ einzeln mit verschiedenen Gefühlen zu sprechen. Darauf aufbauend beginnt eine Person im Kreis ein Gefühl sehr klein, von Person zu Person steigert sich dieses Gefühl bis zu einer Gefühlsexplosion.

Tipp: Jüngeren Kindern können ausgedruckte (ggf. laminierte) Emojis helfen, Gefühle zu finden und zu benennen. Das erfordert viel Vorbereitung, aber die Emojis können für viele Situationen und Spiele genutzt werden. Alternativ gibt es Gefühlskarten im Handel.

Reflexion – „Worte bedeuten etwas“

- Was bedeutet eigentlich „verrückt“?
- Ist es etwas Gutes oder etwas Schlechtes? Warum?
- Hast du schon mal dich selbst oder jemand anderes „verrückt“ genannt?
- Hat jemand anderes dich schon mal „verrückt“ genannt?
- Wie fühlt sich das an?

Fantasiereise

Alle Spielenden suchen sich einen bequemen Platz, legen sich vielleicht auf Matten. Wer will, macht die Augen zu. Die Spieler*innen werden mittels Fragen durch die Fantasiereise begleitet. Ggf. kann man die Spielenden danach darum bitten, ihre Fantasiewelt und / oder die Wesen, denen sie begegnet sind, zu malen oder aufzuschreiben.

Input für die Fantasiereise

1. Du bist dem eiligen Kaninchen gefolgt und durch den Kaninchenbau gefallen. Dann bist du in einer anderen Welt – im Wunderland.
2. Du hast so einen Ort noch nie gesehen. Es ist wie in einem Traum.
3. Du gehst durch eine Tür. Wie sieht dein Wunderland aus? Drinnen oder draußen? Schön oder hässlich? Groß oder klein?
4. Schau dich um. Was siehst du?
5. Die Formen und Farben sind ganz anders, als du sie aus unserer Welt kennst.
6. Welche Farben und Muster siehst du?
7. Was könnte das für ein Ort sein? Wo befindest du dich gerade?
8. Was bewegt sich an diesem Ort? Vielleicht Dinge, die in unserer Welt stillstehen?
9. Wie groß sind die Dinge um dich herum, im Vergleich zu dir?
10. Bist du kleiner oder größer als in unserer Welt?
11. Du gehst ein paar Schritte und fühlst den Boden unter den Füßen. Wie fühlt er sich an? Ist er weich oder hart? Warm oder kalt? Fest oder glatt? Bewegt er sich oder hast du einen sicheren Halt?
12. Spüre die Luft an diesem Ort. Wonach riecht es?
13. Ist es hell oder dunkel?
14. Was hörst du für Geräusche?
15. Du gehst weiter, immer tiefer in das Wunderland hinein.
16. Hier ist das Leben viel bunter.
17. Vor dir kriecht etwas Kleines auf dem Boden. So etwas hast du noch nie gesehen.
18. Über dir fliegt etwas. Hat es Flügel oder nicht? Ist es ein Tier oder etwas anders?
19. Welche Wesen begegnen dir? Lebendige Gegenstände, sprechende Pflanzen?
20. Was hörst du?
21. Fühlst du dich sicher?
22. Ist dieser Ort warm und hell? Oder kalt und dunkel?
23. Passen die Wesen zu diesem Ort?
24. Wie bewegen sich die Wesen um dich herum?
25. Beachten sie dich?
26. Einige Wesen sprechen mit dir, andere nicht. Einige sprechen vielleicht in deiner Sprache, andere sprechen Fantasiensprache. Wieder andere sprechen ohne Geräusche.
27. Gehe langsam weiter und verabschiede dich von den Wesen.
28. Du entdeckst eine Tür in einem Baum und gehst langsam darauf zu.
29. Du öffnest die Tür, blickst noch einmal zurück.
30. Du gehst hindurch und verlässt die Welt des Wunderlands.
31. Öffne nun langsam deine Augen. Was hast du erlebt?

Nachbereitung

Turbo-Alice

Impro in Kleingruppen – ca. 15 – 20 Minuten

Die Spielenden überlegen sich in Teams (2-4 Personen), eine Szene, die sie aus Alice im

Wunderland darstellen wollen. Wahlweise ziehen die Kleingruppen auch ihre Szene per Los. Für die Besprechung und die Probe haben die Kleingruppen nur 3 Minuten Zeit. Die Präsentation der Szene darf nur 15 Sekunden dauern. Beim zweiten Versuch nur 10 Sekunden und beim dritten nur noch 5 Sekunden. Schaffen es die Gruppen, in nur wenigen Sekunden die Szene so zu spielen, dass die Zuschauenden sie erraten können?



Silvia Schmidt, David Kiefer; Foto: Volker Beushausen

Szenenübersicht:

1. Alice langweilt sich (Freibad, Schwester ist genervt, weißes Kaninchen)
2. Alice fällt (Musik, Sofa dreht sich, neues Kleid: „Hä? Warum?“)
3. Die Maus: Denken / Sprache kann körperlich sein („Ich bin 11 Milchshakes alt, und in 2 Gabeln werde ich 12 Taschentücher!“; Wettrennen mit Dodo)
4. TRINKMICH – Kaninchen im Bau („Viel zu spät!“, Wachsen & Schrumpfen)
5. Royale, mies gelaunte Tigerlilie (Kritik an Alice auf allen Ebenen: Name, Körper, Verstand, Verhalten, Anwesenheit; schreit „Hier – herrscht – Ruhe!“)
6. Maus & ISSMICH („Kannst du mir sagen, wo der Ausgang ist?“ – „Mmmmh... Nein.“)
7. Die gechillte Raupe auf ihrem Pilz („Müssen muss man gar nix. Machen muss man auch nix.“)
8. Die Einladung (Krocket, Ballons, Glitzereinladung: „Mega!“)
9. Begegnung mit der unheimlichen Grinsekatz („Wir sind alle verrückt hier.“)
10. Tea-Time forever – Zeit ist relativ (Faselhase und Hutmacher, Holzkekse; „Ich will nach Hause.“)
11. Der Gärtner malt die Rosen rot – alles Fake („Spionierst du?“ – „Komm, zusammen geht das schneller.“)
12. Humpty-Dumpty – Sprache bedeutet etwas (Gedicht, Teekesselchen-Pantomime)
13. Krocket (Herzkönigin, Flamingos und Igel, ungerechtes Spiel, große Gesten)
14. Schwimmen – auf dem Weg zum Schloss („Wasserballett“, Flachfiguren Fische & Hai)
15. Kaninchen vor dem Schloss (Uhr wegen Wasser kaputt, Riesen-Fön)
16. Das Verhör im Schloss (Königin: Richter, Grinsekatz: Protokoll, Kaninchen: Ankläger, König: abwesender Angeklagter, Zeugen: Hutmacher & Faselhase & Alice, Korpus Delicti: Torte mit Humpty-Dumpty-Krawatte)
17. Im Schwimmbad bei der Schwester (aufwachen, „hab dich lieb-piep-piep“, weißes Kaninchen)

Standbilder bauen: „Ich bin – Ich bin – Ich nehme“

Gruppenimpro – Länge variabel, ca. 5-15 Minuten

Die Spielenden gehen nacheinander nach vorne. Das erste Kind fängt an und sagt zum Beispiel „Ich bin das TRINKMICH.“ – und stellt es dann mit dem Körper da. Dann geht die Person in den „Freeze“ (friert in der Bewegung ein). Die nächste Person tritt auf und ergänzt das Bild.

Beispiele: „Ich bin die kleine Tür.“ – „Ich bin die Maus, die Alice das TRINKMICH gibt.“

Wenn drei Personen auf der Bühne stehen, geht die erste Person aus dem Bild und nimmt eine der beiden anderen Spieler*innen mit. Beispiel: Das TRINKMICH sagt: „Ich nehme die kleine Tür mit.“ TRINKMICH und Tür gehen aus dem Bild. Damit gibt es eine neue erste Person, die weiterhin das Gleiche darstellt wie im vorigen Bild. „Ich bin die Maus.“ Es kommen wieder nacheinander zwei neue Personen hinzu, es wird ein anderes Bild, eine andere Stelle aus der Geschichte.

Der Ablauf ist also „1: Ich bin“ – „2: Ich bin“ – „3: Ich bin“ – „1: Ich nehme“ – „neue 1: Ich bin“
...

Tipp: Die Spielenden immer wieder motivieren, nicht nur Figuren zu spielen, sondern auch (winzige und riesige) Gegenstände.

Für den Schluss bietet es sich an, dass alle nacheinander ein Teil eines großen Standbildes werden, z.B. für ein Foto.



Annaeae Endtinger, Silvia Schmidt; Foto: Volker Beushausen



Christian Zell, Silvia Schmidt; Foto: Volker Beushausen

„Wenn ich im Wunderland leben würde...“

Einzelarbeit – ca. 20-30 Minuten

Jede Person überlegt sich eine Figur, die im Wunderland oder dem Königreich der Herzkönigin leben könnte.

Was hat die Figur für Eigenschaften? Ist es ein Mensch, eine Pflanze, ein Tier oder alles zusammen? Ist sie gut oder böse? Kann sie etwas Besonderes? Wie sieht sie aus?

Die Kinder gestalten ihre Figur, sie können sie aufmalen und / oder steckbriefartig aufschreiben.

Wer möchte, kann die Figur vor der Klasse vorstellen, gerne aus der Perspektive der Rolle z.B.: „Ich heiße ... ich bin ein ... und meine Fähigkeiten sind ...“

Einfache Bastelideen

Flachfiguren

Material: Festes Papier / Tonpapier, Holzstäbchen, Klebeband; Farben, Schere, Kleber; ggf. Bastelmaterial wie Wackelaugen, Federn, Glitzersteine, etc.

Vorlage (z.B. Fische oder andere Tiere) auf festes Papier kopieren; ausmalen, gestalten, bekleben... Ausschneiden, an Holzstäbchen befestigen und ein kurzes Figurentheater entwerfen. Variante: Bei mehr Zeit können auch zwei spiegelverkehrte Figuren aneinandergeklebt werden.



Figurinen entwerfen

Siehe „Figuren“ – Die Schüler*innen entwerfen selbst auf eine menschliche Silhouette Figurinen, malen, schneiden Kostümteile aus Zeitschriften aus, kleben Bilder von Gesichtern (z.B. das eigene) auf die Silhouette. Kann an „Wenn ich im Wunderland leben würde“ anknüpfen.



Fotos: Theaterpädagogik

Beim Hutmacher

Material: Mindestens ein Einweg-Pappeller pro Kind; Schere, Farben, ggf. Kleber

Der Tellerrand wird die Hutkrempe. Der Innenteil wird zu einem 2D „Aufsteller“, der an mindestens einer Stelle am inneren Tellerrand befestigt bleiben muss. Ansonsten wird am inneren Tellerrand entlang geschnitten. Was aus dem Innenteil wird, bleibt jedem Kind selbst überlassen. Ein Herz für die Herzkönigin? Zacken einer Krone, die nach oben gefaltet werden? Kaninchenohren? Oder etwas ganz eigenes, der Phantasie sind keine Grenzen gesetzt.

Fragen für ein Nachgespräch

- Was hat dir am Theaterstück gefallen?
- Was hat dir nicht gefallen?
- Gibt es etwas, was du gerne fragen möchtest? (Können wir als Gruppe versuchen, uns die Frage selbst zu beantworten?)

... zur Handlung

- Welche Figuren kamen in dem Theaterstück vor?
- Welche Szene ist dir besonders in Erinnerung geblieben?
- Gab es für dich im Theaterstück eine Stelle, die (zu) schrecklich war?

- Kanntest du die Geschichte „Alice im Wunderland“ schon vorher? (Film, Buch, Hörbuch, Theaterstück) Wenn ja, hat dir etwas gefehlt? Was hast du dir in deiner Fantasie anders vorgestellt?

... zum Bühnenbild und Kostümen

- Falls die Figurinen – also die Kostümentwürfe – vorhanden sind: Wie hat sich das Kostüm vom ersten Entwurf auf dem Papier bis zum echten Kostüm verändert?
- Warum hat sich der Bühnenbildner ausgedacht, ein riesiges Sofa auf die Bühne zu stellen? Warum war da (Kunst-)Rasen an der Wand?

... zur Metaebene

- Wie fühlt sich Alice? (Hier gibt es viele richtige Antworten; verwirrt, überrascht, neugierig, falsch in der Welt, groß, klein, freudig, enttäuscht, genervt, traurig, wütend, nicht ernst genommen, hilfsbereit, kreativ, ängstlich, mutig, schlau... etc.)
- Wann hast du dich schon mal gefühlt wie Alice?

Service

Vor- und Nachbereitungen: Sollte Sie das Material neugierig gemacht haben, so unterstützen wir Sie gerne bei einer Vor- und Nachbereitung an Ihrer Schule. Auch eine Online-Nachbereitung oder ein Online-Nachgespräch gemeinsam mit unserem Dramaturgen ist möglich.

Pädagog*innen-Workshops: Bei diesen Workshops haben Sie in regelmäßigen Abständen die Möglichkeit, sich mit Kolleg*innen über Erfahrungen und Probleme der Theaterarbeit auszutauschen. Die Theaterpädagog*innen des WLT bereiten das Treffen vor und bieten Fortbildungen zu unterschiedlichen Themen an.

Spielplan: Unseren Spielplan entnehmen Sie unserer Homepage oder in gedruckter Form dem großen Spielzeitheft und unserem Leporello. Beides senden wir Ihnen auf Anfrage gerne zu!

Buchung: Karten können Sie unter der Telefon-Nr.: 02305/ 97 80 20 (Max Bock) bestellen. Wenn Sie eine Vorstellung buchen möchten, so können Sie sich an Radka Tymann unter der Rufnummer 02305/ 97 80 14 wenden.

Fragen: Bei Fragen oder Anregungen, schreiben Sie uns oder rufen Sie uns an:

theaterpaedagogik@westfaelisches-landestheater.de

02305/9780- 26/-27/-56.



Nina Holtvoeth, Annamae Endtinger, Christian Zell; Foto: Volker Beushausen

Impressum

Herausgeber: Westfälisches Landestheater e.V.

Intendant: Ralf Ebeling

Geschäftsführender Direktor: Günter Wohlfarth

Anschrift: Europaplatz 10, 44575 Castrop-Rauxel

Telefon: 02305/97800

Fax: 02305/978010

Internet: www.westfaelisches-landestheater.de

Redaktion: Michaela Cordes

Herausgabedatum: Oktober 2024

Ministerium für
Kultur und Wissenschaft
des Landes Nordrhein-Westfalen



Gefördert vom Landschaftsverband
Westfalen-Lippe, Kulturabteilung

LWL

Für die Menschen.
Für Westfalen-Lippe.

