

Die unendliche Geschichte

nach Michael Ende

Phantásien bauen mit Kolypan



Theater Kolypan Zürich, www.kolypan.ch

Dauer: 75 Minuten / ab 7 Jahren, für 1.-6. Klasse / Sprache: Deutsch und Dialekt

Von und mit: Fabienne Hadorn und Gustavo Nanez

Spielregie: Barbara Terpoorten

Dramaturgie: Niklaus Helbling

Regieassistenz: Héléne Hüsler

Bühnenbild: Gustavo Nanez

Ausstattung: Sara Giancane

Licht, Technik: Verena Kälin

Fotos Projekt: Luis Eduardo Martínez

Fotos ZTS: Christian Altorfer

Illustration: Kati Rickenbach

Produktionsleitung: Angela Sanders

In Koproduktion mit: Zürcher Theater Spektakel (ZTS) und Theater Tuchlaube Aarau

Premiere: 28. August 2019 Zürcher Theater Spektakel, Location: Fabriktheater Rote Fabrik

Weitere Aufführungen: 2019; Kleintheater Luzern, Theater Tuchlaube Aarau, THiK Baden, 2020; Theater GZ Buchegg (prov.), Casino Theater Winterthur, Central Uster, u.a.m.

INHALTSVERZEICHNIS

1. INHALT	3
2. MOTIVATION / IDEE.....	4
3. ZUR INSZENIERUNG	5
4. ZUSAMMENFASSUNG DER GESCHICHTE	6
5. FIGUREN IM STÜCK.....	7
6. VORBEREITUNG	10
7. NACHBEREITUNG.....	11
8. KONTAKT	12

Zum Begleitmaterial

Ein Besuch des Erzähl- und Objekttheaters «Die unendliche Geschichte» von Kolypan bietet Lehrpersonen vielfältige Gelegenheiten im Klassenzimmer auf Themen wie die Gabe der Fantasie, der Begeisterung fürs Lesen als auch auf Heldentum und Freundschaft einzugehen oder bestimmte Aspekte der unendlichen Geschichte, wie etwa die Bedeutung der Beziehungen zwischen Eltern und Kindern, den Verlust eines Elternteils oder Mobbing und die Stärkung der eigenen Identität zu thematisieren.

Dieses Begleitmaterial enthält Hintergrundinformationen zum Stück, zur Inszenierung, zur Gruppe und ihrer Motivation, sich mit der unendlichen Geschichte auseinanderzusetzen. Der erste Teil des Begleitmaterials richtet sich an die Lehrpersonen.

Der zweite Teil möchte Anregungen bieten, wie die Vor- und Nachbereitung des Theaterbesuchs von Lehrpersonen gestaltet werden könnte und enthält Seiten, die auch den Schülern und Schülerinnen ausgeteilt werden können (Zusammenfassung der Geschichte sowie Figuren im Stück). Die Anregungen sind so formuliert, dass sie der Stufe angepasst und nach eigenen Ideen weiterentwickelt und vertieft werden können.



1. INHALT

Die unendliche Geschichte – Phantasien bauen mit Kolypan

Wer kann sich daran erinnern, als Kind davon geträumt zu haben, über die Dächer zu fliegen? Oder eine heldenhafte Tat zu vollbringen und damit alle, Freunde und Feinde, zu beeindrucken? Und wer ist schon einmal so tief in einem Buch versunken, dass es schwer wurde wieder heraus zu finden?

Genauso geht es Bastian (Fabienne Hadorn), dem lesebegeisterten Jungen. Mit ihm entfliehen wir dem Alltag und reisen nach Phantasien, wo wir Atréju (Gustavo Nanez) mit dem singenden Glücksdrachen Fuchur treffen und den Auftrag erhalten, die Kindliche Kaiserin und ihr Reich vor dem sich ausbreitenden «Nichts» zu retten. Auf dieser schwierigen Mission gilt es einer schwermütigen Schildkröte ein Geheimnis zu entlocken, gefährliche Ungeheuer auszutricksen und einer dunklen Macht zu widerstehen, welche den Menschen die Gabe der Fantasie nehmen will.

In einer Mischung aus packendem Erzähl- und Objekttheater lassen Fabienne Hadorn und Gustavo Nanez auf einem verstaubten Dachboden eine zauberhafte Welt entstehen, schlüpfen virtuos in unterschiedlichste Rollen und hauchen Objekten Leben ein. Ein Kolypanstück vom Feinsten in gewohnt trashig-witziger Manier!



2. MOTIVATION / IDEE

Nach dem Erfolg des letzten Stücks «Vo wo bisch?» (2018), der Abenteuergeschichte über Blutsfreundschaften, Best Friends Forever und Zugehörigkeit, hat sich Kolypan nun mit dem literarischen Meisterwerk «Die Unendliche Geschichte» von Michael Ende auseinandergesetzt.

Ähnlich wie bei ihrem musikalischem Kindertheaterstück «Heidi» nach Johanna Spyri (2004) knüpft Kolypan bei der Inszenierung von «Die Unendliche Geschichte» eng an die Buchvorlage an, baut jedoch aus dem umfangreichen Text und komplexen Stoff eine Mischung aus Erzähl- und Objekttheater auf, bei welchem das Publikum aktiv einbezogen wird und mitmachen darf.

Im Fokus von Kolypan's Inszenierung der «Unendlichen Geschichte» steht die Macht der Fantasie und das Thema Identität: Wer sind wir und was oder wie wären wir gerne? Warum ist Fantasie so wertvoll? Wie schafft man sich mit der eigenen Vorstellungskraft eine 'bessere' Welt, in der man vom gemobbten, dicken Bub Bastian (Fabienne Hadorn) zum Retter von Phantásien und zum Freund des mutigen Helden Atréju (Gustavo Nanez) mutiert? Und welche Gefahren birgt das Eintauchen in die Welt der eigenen Fantasie?

Mit dem Protagonist Bastian verbindet Kolypan die Faszination des Lesens und das wortwörtliche Eintauchen in ein Buch, in die Welt der Fantasie und der freien Assoziationen. In ihrem fast 20-jährigen Bestehen in der freien Theaterszene hat Kolypan eine eigenwillige künstlerische Handschrift entwickelt, mit der es gelingt, grosse Stoffe und komplexe Inhalte mit einfachen Mitteln herunterzubrechen und dem Kinderpublikum mit viel Fantasie Zugang zu Themen aus der Erwachsenenwelt zu verschaffen.

Gleichzeitig ist es ein erklärtes Anliegen von Kolypan mit ihren verspielten Geschichten, Kinder- und Jugendstücke zu kreieren, die auch die Erwachsenen im Publikum immer wieder zu überraschen oder sogar das innere Kind zu wecken vermögen. Leidenschaftlich gerne tauchen Kolypan in Rollenspiele oder Spiele mit Objekten ein und können selbst im grössten Chaos feine, philosophische Töne anschlagen.

Kolypan's Inszenierung von Michael Endes 40-jährigem Meisterwerk «Die Unendliche Geschichte» möchte Kinder und Erwachsene dazu einladen, die eigene Fantasie (wieder) zu entdecken.

«Ich heisse Bastian», sagte der Junge, «Bastian Balthasar Bux».

«Ziemlich kurioser Name», knurrte der Mann, «mit diesen drei Bs. Na ja, dafür kannst du ja nichts, hast ihn dir ja nicht selbst gegeben, Ich heisse Karl Konrad Koreander.»



3. ZUR INSZENIERUNG

Ausgangspunkt der Erzählung stellt ein Dachboden dar, in dem unterschiedlichste Lampen aufbewahrt werden und in dessen Mitte ein alter Sessel steht. Fabienne Hadorn und Gustavo Nanez packen in dieser Dachschräge eine Welt aus, die vor 40 Jahren mal jemand verstaut hatte, und finden dabei Möbel, Schuhe und Kleider aus den späten 1970er Jahren, ganz andere Farben und alte Gebrauchsgegenstände. Als Erzähler*innen schauen sie kurz zurück in ihre eigene Kindheit in den 1970er Jahren und wie sie damals in Fantasiewelten eingetaucht sind. Durch die eigene Vorstellungskraft wurden damals Gegenstände beseelt, Möbel in Monster verwandelt und ein einfacher Stein gab einem als magischer Glücksbringer Halt in schwierigen Situationen.

Während Fabienne Hadorn hauptsächlich als Erzählerin funktioniert und in die Rolle des Bastian schlüpft, wird Gustavo Nanez zu Atréju, der Sessel und die einfache Speicherkonstruktion mit Lampen, Objekten und einer Leiter lassen die Landschaft oder die Figuren von Phantasien entstehen.

Auf der Bühne werden die beiden Fabienne Hadorn und Gustavo Nanez eine Fantasiewelt bauen, schlüpfen in unterschiedlichste Figuren und hauchen Objekten Leben ein. Ähnlich wie in der Anlage des Buches, in welchem Bastian in die Geschichte ein- und wieder austaucht, tun dies auch Fabienne Hadorn und Gustavo Nanez auf der Bühne. Dabei wird das Publikum aktiv involviert.



4. ZUSAMMENFASSUNG DER GESCHICHTE

Bastian Balthasar Bux ist ein kleiner, dicker Junge von ungefähr zehn Jahren, der von seinem alleinerziehenden und depressiven Vater vernachlässigt und von seinen Mitschülern und Mitschülerinnen gehänselt wird. Als wieder einmal ein paar Jungs hinter Bastian her sind, rettet er sich in ein Antiquariat, wo ihm der Inhaber, Herr Koreander kritische Fragen stellt:

«Heraus mit der Sprache», sagte Herr Koreander, «vor wem bist du weggelaufen?»

«Vor den anderen.»

«Vor welchen anderen?»

«Den Kindern aus meiner Klasse.»

...

«Warum gibst du's ihnen nicht zurück, wenn sie dich verspotten?»

«Das habe ich einmal gemacht... Sie haben mich in eine Mülltonne geschmissen und den Deckel zugebunden. Ich habe zwei Stunden gerufen, bis mich jemand gehört hat.»

«Hm», brummte Herr Koreander, «und jetzt traust du dich nicht mehr.»

Bastian nickte.

«Also», stellte Herr Koreander fest, «ein Angsthase bist du obendrein.»

Bastian senkte den Kopf.

«Wahrscheinlich bist du ein echter Streber, wie? Der Klassenbeste mit lauter Einsern, der Liebling aller Lehrer, nicht wahr?»

«Nein», sagte Bastian und hielt immer noch den Blick gesenkt, «ich bin letztes Jahr sitzen geblieben.»

«Gott im Himmel», rief Herr Koreander. «Also ein Versager auf der ganzen Linie.»

Bastian sagte nichts. Er stand einfach nur da. Seine Arme hingen hinunter, sein Mantel tropfte.

Mit diesem trostlosen Bild wird Bastian, der Protagonist der Unendlichen Geschichte in die Erzählung eingeführt. Gemobbt, alleingelassen, schlecht in der Schule und auch noch ein regelrechter Angsthase. Als Herr Koreander in ein längeres Telefonat verwickelt wird, gelangt Bastian das geheimnisvolle Buch „Die Unendliche Geschichte“ in die Hände, von dem eine Art unwiderstehliche Magnetkraft ausgeht und das er unbedingt haben musste, koste es was es wolle! Bastian stiehlt das Buch aus dem Antiquariat, versteckt sich auf dem Estrich und taucht ein in die Welt Phantásiens...

Dort trifft er auf den mutigen Atréju, der von der Kindlichen Kaiserin ausgesandt wurde, ein Heilmittel gegen ihre fortschreitende Krankheit zu finden und auf Fuchur, den singenden Glücksdrachen. Auf ihrer gemeinsamen abenteuerlichen Reise stellt sich bald heraus, dass nicht dem tapferen und entschlossenen Atréju, sondern ausgerechnet Bastian die Aufgabe zuteil wird, die Kindliche Kaiserin und somit das Reich Phantásiens vor dem wirbelsturmartigen «Nichts» zu retten, das alle Wesen bedroht und ganze Landschaften verschlingt.



Mit dem Amulett der Kindlichen Kaiserin, AURYN genannt, soll Bastian die beinahe verschwundene Welt Phantásiens nach seinen Vorstellungen und Wünschen neu erschaffen. «Tu was du willst», heisst es auf der Rückseite des AURYN-Amuletts. So wünscht sich Bastian all das, was er niemals war; mutig, stark und weise zu sein. Doch mit jedem Wunsch für etwas Neues, verschwindet Bastians Erinnerung an das, was einst seine eigene Welt war. Nach einem Konflikt mit seinem Freund Atréju gelingt es Bastian mit dessen Hilfe, wieder zurück zu finden zur realen Welt, zu sich selbst und zu seinem Vater, der ihn verrückt vor lauter Sorge in die Arme schliesst.

5. FIGUREN IM STÜCK

Bastian, Atréju und Fuchur treffen auf ihrer abenteuerlichen Reise auf viele lustige, merkwürdige und manchmal auch auf gefährliche Gestalten. Im Reich Phantásiens gibt es Geschöpfe wie etwa kluge Irrlichter, blaue Elefanten, Zentauren oder einen alten sterbenden Werwolf. Die wichtigsten Figuren des Theaterstücks möchten wir euch kurz vorstellen:

BASTIAN BALTHASAR BUX ist die Hauptfigur und der Held der unendlichen Geschichte. Er ein schüchterner, dicker 10-jähriger Junge, der sehr gerne liest, aber leider kein guter Schüler ist. Von anderen Kindern wird er oft gehänselt, darum fühlt er sich als Aussenseiter.

Bastians Mutter ist vor einiger Zeit gestorben. Seither arbeitet sein Vater sehr viel und redet kaum noch mit Bastian. Ausgestattet mit einem Schwert (Sikanda) und einem Amulett, AURYN genannt, soll Bastian in der unendlichen Geschichte die kindliche Kaiserin und das Reich Phantásiens retten.

AURYN ist ein grosses goldenes Amulett auf dem zwei Schlangen zu sehen sind, eine helle und eine dunkle, die einander in den Schwanz beißen. Das Amulett verleiht geheimnisvolle Kräfte und auf seiner Rückseite steht: „Tu was du willst“.

KARL KONRAD KOREANDER ist der griesgrämige Besitzer eines Antiquariats, einem Laden, in dem ganz viele alte Bücher gesammelt und weiterverkauft werden. Zu Beginn der Geschichte muss Bastian vor seinen Mitschülern wegrennen und rettet sich in Herr Koreanders Laden.

ATRÉJU ist die zweite Hauptfigur im Stück und gehört zum Volk der „Grünhäute“, die in einer Steppe namens „Das gräserne Meer“ leben. Atréju ist ein mutiger Junge und bekommt von der Kindlichen Kaiserin den Auftrag herauszufinden, warum sie krank wurde. Er bekommt von ihr das Amulett AURYN und bricht mit seinem Pferd Artax auf in die Sümpfe der Traurigkeit.

FUCHUR, der singende Glücksdrache wird Atréjus bester Freund und Gefährte. Fuchur ist ein Geschöpf der Luft und trägt Atréju auf seinem Rücken. Zum Fliegen braucht er keine Flügel, er ist so leicht wie eine Wolke und wer sein Gesang gehört hat, vergisst ihn ein Leben lang nicht mehr.



DIE KINDLICHE KAISERIN ist ein unbeschreiblich schönes Mädchen von höchstens 10 Jahren, aber ihr langes Haar, das glatt über ihre Schultern fällt, ist so weiss wie Schnee. Die Kindliche Kaiserin ist die Herrscherin von Phantásien und hat eine seltsame Krankheit. Bis jetzt hat kein Arzt herausgefunden, woran sie erkrankt ist. Um die Kindliche Kaiserin und das Reich Phantásien zu retten, braucht es einen neuen Namen für sie.

CAIRON ist ein Zentaur. Ein Wesen, das zur Hälfte Mensch und zur anderen Hälfte ein Pferd ist. Cairon ist ein Diener der Kindlichen Kaiserin.

DIE BOTEN sind ein kluges Irrlicht, ein Felsenbeisser sowie ein Nachtalb, die im Haulewald aufeinander treffen. Sie alle wurden von ihrem Volk zur Kindlichen Kaiserin gesandt, um ihr die Nachricht zu überbringen, dass ihre Heimat mehr und mehr im wirbelsturmartigen NICHTS verschwindet.

DAS NICHTS ist nichts. Und darum auch sehr schwer zu beschreiben. Es ist kein Loch, keine Dunkelheit. Es sieht eigentlich gar nicht aus und es gibt kein Wort dafür. Es ist als ob man blind wäre, wenn man auf die Stelle des Nichts schaut. Das Nichts übt eine magische Anziehungskraft aus und verschlingt alles, was mit ihm in Kontakt kommt, sogar ganze Landschaften. Je weiter sich das Nichts ausbreitet, desto kränker wird die Herrscherin von Phantásien, die Kindliche Kaiserin.

DIE URALTE MORLA ist eine Schildkröte so gross wie ein Berg mit einem langen faltigen Hals. Sie ist das älteste lebende Geschöpf Phantásiens abgesehen von der Kindlichen Kaiserin. Die uralte Morla haust in den Sümpfen der Traurigkeit und Atréju möchte von ihr wissen, wie er Phantásien retten kann.

IGRAMUL DIE VIELE ist ein Ungeheuer, das aus einem Schwarm insektenartiger Kreaturen besteht. Igramul verwandelt sich oft in eine Spinne und hat ein Gift, das denjenigen, der damit in Berührung kommt, an jeden Ort in Phantásiens bringen kann.

GMORK, der furchterregende Werwolf ist Atréjus Gegenspieler. Er ist Gesandter einer dunklen Macht, die bezweckt, dass Phantásien zerstört wird.

ACHARAI sind Wesen, die sich wegen ihres Aussehens schämen und sich deswegen in Höhlen tief unter der Silberstadt Amargánth verstecken. Weil sie aussehen wie hässliche Würmer, weinen sie die ganze Zeit und tun sich selber leid. Darum verwandelt sie Bastian mit Hilfe des Amuletts AURYN in Schlamuffen.

SCHLAMUFFEN sind genau das Gegenteil von Acharai, nämlich immer-lachende, bunte Schmetterlinge mit Clownnasen. Sie tragen karierte, gestreifte, geringelte oder gepunktete Kleider und fliegen mit Mottenflügel auf dem Rücken herum. Ihre Kleider haben überall Flecken und die Schlamuffen reden nur unsinniges Kauderwelsch. Eine anständige Unterhaltung mit ihnen ist völlig unmöglich.



UYULALA, das südliche Orakel, ist ein magischer Ort weit entfernt in Phantásien, an dem Antworten auf Zukunftsfragen gefunden werden können. Atréju erfährt vom südlichen Orakel, dass nur ein Kind aus der Welt der Menschen die Kindliche Kaiserin und das Reich Phantásien retten kann.

GRAOGRAMAN entsteht, weil sich Bastian wünscht, stark und mutig zu sein und gegen das gefährlichste Wesen Phantásiens zu kämpfen. Graógramán ist **Herr und Wächter der Wüste Goab**. Er sieht aus wie ein Löwe und kann seine Farben chamäleonartig verändern, je nach der Farbe des Sandes, den er betritt. Von Graógramán erhält Bastian ein magisches Schwert, dem er den Namen Sikánda gibt.

XAYIDE ist eine böse Zauberin mit einem roten und einem grünen Auge. Sie hilft Bastian ein gefährlicher und gefürchteter Herrscher von Phantásien zu werden. Xayíde lebt in einem Schloss, das Hórok genannt wird und aussieht wie eine Sehende Hand.

DIE DAME AIUOLA ist eine Pflanze, die die Gestalt einer mütterlichen Frau annimmt und Ähnlichkeit mit Bastians eigener, verstorbener Mutter hat. Sie lebt im Änderhaus und wartet dort auf Bastian, damit sie sich um ihn kümmern und ihn auf den richtigen Weg bringen kann

DER ALTE VOM WANDERNDEN BERG ist ein bärtiger Mann, der alles aufschreibt, was in Phantásien geschieht. Aber alles geschieht erst in dem Moment als er es aufschreibt...

Während des Theaters schlüpfen Fabienne Hadorn und Gustavo Nanez auf der Bühne jeweils in verschiedene Figuren, wechseln ständig die Rollen oder spielen, dass Objekte wie Puppen, Schuhe oder Buchstaben, die Rolle von Figuren aus der unendlichen Geschichte übernehmen. So kann es sein, dass Gustavo Nanez in einer Szene Atréju spielt, während Atréju in einer anderen Szene durch einen Buchstaben oder ein Paar Schuhe symbolisch dargestellt wird.



6. VORBEREITUNG

Im Theater oder besser im Raum, in dem eine Theatervorstellung stattfindet, herrschen eigene Regeln, die unter Umständen nicht alle im Publikum kennen. Im Theater werden den Gästen Plätze zugewiesen, man darf kein Essen und Trinken in den Theatersaal mitnehmen, nach Beginn der Vorstellung, unterhält man sich nur ausnahmsweise und sehr leise mit Sitznachbarn und wenn der Vorhang fällt (oder auch schon früher) applaudiert das Publikum. Diese ungeschriebenen Regeln gibt es schon lange und sie werden je nach Publikum mehr oder weniger eingehalten.

Bei Kolypan Stücken kann es auch mal vorkommen, dass das Publikum aktiv mitmacht. Bei der unendlichen Geschichte brauchen die Schauspieler*innen auf der Bühne die Hilfe aus dem Publikum. Ganz zu Beginn des Theaterstücks erklären die beiden Schauspieler, Fabienne Hadorn und Gustavo Nanez, wie ihr, das Publikum, bei bestimmten Szenen, mithelfen könnt.

Das Theaterstück «Die unendliche Geschichte» folgt ziemlich treu dem gleichnamigen Buch von Michael Ende und vor allem im ersten Teil des Stücks wird viel aus dem Buch erzählt oder es werden sogar Abschnitte daraus vorgelesen. Da ist es wichtig, gut zuzuhören und die Geschichte nicht zu verpassen.

Gleichzeitig möchte Kolypan, dass das Publikum bei bestimmten Szenen aktiv mithilft, die unendliche Geschichte zu erzählen und einige Figuren daraus darstellt. So muss das Publikum seine Fantasie benutzen, um zu sehen, dass eine einfache Lampe auch ein Ungeheuer sein kann. Oder das Publikum hilft mit, das Ungeheuer Igramul darzustellen und summt wie ganz viele Insekten zusammen «SUMMMSUMMMMM»....

Wie bei der Theatergruppe Kolypan üblich, finden auch im Stück «Die unendliche Geschichte» schnelle Figurenwechsel statt. In der Vorbereitung geht es deshalb in erster Linie darum, die vielen verschiedenen Figuren kurz zu erklären, Neugierde zu wecken und sich der unendlichen Geschichte auf diese Weise zu nähern.

1. FIGUREN KENNENLERNEN

Alle Schüler und Schülerinnen lesen die kurze Zusammenfassung der unendlichen Geschichte. Danach erhalten sie die Kurzbeschriebe der Figuren sowie die Ausmal-Vorlage des Plakats, auf der sich verschiedene Figuren der Geschichte befinden. Die Lehrperson kann die Beschreibung der Figuren vorlesen oder vorlesen lassen. Währenddessen versuchen die Schüler und Schülerinnen herauszufinden, welche Figuren auf dem Plakat abgebildet sind. Von Figuren, die nicht auf der Ausmal-Vorlage abgebildet sind, entwerfen die Schüler und Schülerinnen eine Fantasie-Skizze.



2. AURYN – TU WAS DU WILLST

Die Schüler und Schülerinnen erhalten die Vorlage für AURYN, kleben es auf einen festen Karton, bemalen ihr Amulett nach Lust und Laune und schreiben auf die Rückseite persönliche Wünsche auf zum Thema: Wer oder wie wärest du gern? Was würdest du am liebsten tun oder können? Was würdest du mitnehmen auf die Reise nach Phantasien?

3. VOR DEM THEATER BESUCH: THEATER-DETEKTIVE

Die Schüler und Schülerinnen werden vor dem Theaterbesuch in 4er Gruppen eingeteilt. Per Los erhält jede Gruppe einen Auftrag, worauf sie während der Vorstellung besonders achten soll:

- Der lustigste Moment
- Der spannendste Moment
- Der gefährlichste Moment
- Der traurigste Moment im Stück
- Die coolste Figur im Stück
- Die blödste Figur im Stück

- Kniffelaufgabe: Welche Figur kommt nur auf dem Flyer, aber nicht im Stück vor?

Ziel dieser Übung ist es, die Wahrnehmung während des Theaterbesuchs auf verschiedene Schwerpunkte zu lenken. Bei der Nachbereitung stellen die einzelnen Gruppen dann ihre Ergebnisse vor. Auf dieser Grundlage können Themen im Stück vertieft werden.

7. NACHBEREITUNG

1. **Ergebnisse der Theater-Detektive:** Die jeweiligen 4er-Gruppen besprechen untereinander ihre verschiedenen Eindrücke und stellen diese dann der Klasse vor. Jedes Kind hat seine eigenen Eindrücke gesammelt; es gibt kein „richtig“ oder „falsch“. Durch den Austausch erleben die Kinder, wie unterschiedlich jede Person ein Theaterstück wahrnimmt.
2. **Szenen erinnern / Figuren nachspielen:** Die Theater-Detektiv-Gruppen einigen sich auf einen Moment oder eine Figur und spielen diesen nach. Die anderen Gruppen erraten, um welchen Moment / Szene es sich gehandelt hat und schreiben ihr Resultat auf ein leeres Blatt Papier. Alle Gruppen zeigen gleichzeitig ihre Resultate. Die Gruppe, die am meisten Szenen / Figuren errät, gewinnt.



Klärungsfragen:

1. Gibt es Szenen und Momente im Theaterstück, die ihr nicht verstanden habt? Welche?
2. SPRACHE: Gibt es Wörter, die du nicht verstehst? Welche Wörter oder Sätze findest du besonders lustig, gemein oder traurig?

Beobachtungsfragen:

1. Wie sieht die BÜHNE aus? Spielt die Geschichte an einem Ort? Was passiert mit dem Licht? Beobachte und erzähle!
2. ROLLENWECHSEL: Fabienne Hadorn und Gustavo Nanez spielen viele verschiedene Figuren. Wenn sie von einer Figur in die nächste wechseln, wie machen sie das?
3. OBJEKTTHEATER: Was machen die Schauspieler und Schauspielerinnen mit den Gegenständen auf der Bühne? Wie machen sie das, dass ein Objekt plötzlich Atréju wird? Was gefällt dir daran, was nicht?
4. Welche MUSIK, welche Geräusche sind im Stück zu hören? Wie wird die Musik gemacht? Welche Gefühle löst die Musik bei Dir aus?
5. Wie sehen die KOSTÜME der Schauspieler aus? Würdest du dich auch so anziehen? Warum ja oder warum nicht? Was ist speziell an den Kostümen der verschiedenen Figuren?
6. Was gefällt Dir am Stück, an den Figuren, an der Bühne, an der Musik? Was gefällt Dir nicht? Warum?
7. Wie findest du die Idee, dass das Publikum auch mitmachen muss, die Geschichte zu erzählen? Dass man zum Beispiel beim Rufen mithilft oder, dass jemand aus dem Publikum auf die Bühne kommt?
8. Gibt es Momente im Stück, die dich traurig machen? Weshalb? Was findest du lustig? Was macht dich wütend? Und warum?

Abschlussfrage:

1. Hast du nach dem Theaterbesuch Lust bekommen, das Buch «Die unendliche Geschichte» von Michael Ende zu lesen?

8. KONTAKT

Kolypan freut sich sehr über Rückmeldungen in gezeichneter, gemalter, geklebter, geschriebener oder auch gesungener und gespielter Art zum Stück.

Rückmeldungen schicken Sie bitte an:

kontakt@kolypan.ch

oder an die Postadresse: KOLYPAN, c/o G. Nanez, Hintermeisterhof 7, 8038 Zürich





DIE UNENDLICHE GESCHICHTE

KOLYPAN.ch

