

DAS WEIHNACHTS MÄRCHEN

# ALICE IM WUNDERLAND














NACH LEWIS CARROLL  
BÜHNENFASSUNG VON ANDREAS GRUHN  
AB 6 JAHREN

**BEGLEITMATERIAL**



HINTERGRUNDINFORMATIONEN  
UND THEATERPÄDAGOGISCHE  
ANREGUNGEN




# Inhalt

 Dein Besuch im Theater.....	4
Alice im Wunderland.....	5
 DIE ERWACHSENENSYMBOLIK IN ALICE IM WUNDERLAND .....	6
 Eine Geschichte erfinden.....	7
 Zwei Wahrheiten, eine Lüge.....	7
 Der König*innen Tron .....	8
 Werde selbst Kostümbildner*in .....	9
 Kaleidoskop (ab Klasse 4) .....	10
 Traumreise ins Wunderland .....	11
 V Verwandlungen .....	13
 N Preisverleihung .....	13
 N QR Code für ein Figuren Memory .....	14
 N „Ich bin ein Kaninchenbau“ - Erinnerungsbild.....	14
 Quellen .....	15

## Legende:

-  Information
-  Anwendungsmöglichkeit
- V** geeignet zur Vorbereitung auf den Vorstellungsbesuch
- N** geeignet zur Nachbereitung auf den Vorstellungsbesuch

Wenn Sie hinter der Rakete  ein „V“ finden ist es eine Übung explizit für die Vorbereitung, ein „N“ steht für Nachbereitung und wenn nichts von beiden erwähnt ist, dann ist es für sowohl als auch anwendbar.

Herausgegeben von:

Theater Dortmund / KJT

Theatervermittlung und Dramaturgie: Christine Appelbaum, Erika Schmidt-Sulaimon, Martha Kleinhempel und Milena Kowalski, Jacqueline Rausch

Intendant: Andreas Gruhn

Spielzeit 2022/2023

Liebe Pädagog\*innen, liebe Interessierte,

mit „Alice im Wunderland“ kommt einer der bekanntesten Klassiker der Weltliteratur als Wintermärchen in der Fassung und Regie von Andreas Gruhn auf die Schauspielhaus -Bühne. Lewis Carrolls Kinderbuch von 1865 gilt als eines der Meisterwerke des literarischen Nonsens und erzählt eine herrlich absurde Geschichte: Sie beginnt an einem sonnigen, aber leider furchtbar langweiligen Tag. Alice folgt einem weißen Kaninchen und fällt in den Kaninchenbau. Sie fällt tiefer und tiefer... Als sie endlich landet, ist sie auf einmal in einer anderen Welt! Dort trifft sie auf lauter absonderliche Wesen und fantastische Abenteuer mit verrückten Teepartys, grinsenden Katzen, einem seltsamen Hummerballett und einer mies gelaunten Königin. Ob trockene Geschichten auch bei nasser Kleidung helfen und wie gut Butter für ein Uhrwerk ist, können Sie gemeinsam mit Alice im Wunderland erfahren! Und wer weiß - wenn Sie dann der geheimnisvollen Raupe begegnen und von ihr gefragt werden: Wer bist du? – vielleicht wissen Sie ja dann die Antwort!

Für viele Kinder ist das Weihnachtsmärchen die erste Berührung mit Theater, vor allem nach den letzten zwei Jahren. Der erste Theaterbesuch ist ein guter Anlass darüber zu sprechen, was genau Theater ist, was der Unterschied zu Film ist und wie so ein Theaterbesuch eigentlich abläuft. Dazu finden Sie auf Seite 4 einen Text „Dein Besuch im Theater“ in Leichter Sprache, den sie gemeinsam mit unserem Jungen Publikum lesen und als Gesprächsanlass nutzen können.

Ein besonderer Dank geht an unsere Probenklasse, die Klasse 3b der Petri Grundschule mit Frau Lategahn, die uns als junge Expert\*innen unterstützt haben.

Wenn Sie konkrete Fragen haben oder uns eine Rückmeldung zum Begleitmaterial oder zur Inszenierung geben möchten, dann schreiben Sie uns: [theatervermittlungkjt@theaterdo.de](mailto:theatervermittlungkjt@theaterdo.de)

Wir freuen uns sehr, Sie wieder begrüßen zu dürfen!

Die genauen Bestimmungen, die einen Theaterbesuch ermöglichen, können sie [hier](#) nachlesen.

Viel Freude beim Ausprobieren und ein positives Theatererlebnis wünschen

Erika Schmidt-Sulaimon (Leitung Theatervermittlung)

Martha Kleinhempel (Theatervermittlung)

Christine Appelbaum (Theatervermittlung)

Milena Kowalski (Dramaturgie),

Jacqueline Rausch (Dramaturgie)

## 💡 DEIN BESUCH IM THEATER

In leichter Sprache

Das passiert:

Du sitzt im Theater-raum.

Du schaltest dein Handy aus.

Das Licht geht aus.

Die Leute werden ruhig.

Alle schauen auf die Bühne.

Das Theaterstück beginnt.

Alle sind zusammen in einem Theater-raum:

die Schauspielerinnen und Schauspieler und das Publikum.

Das ist das Besondere im Theater!

Damit das klappt, ist dieses Verhalten wichtig:

Leise sein.

Nicht essen oder trinken.

Am Ende verbeugen sich die Schauspielerinnen und Schauspieler.

Du klatschst in die Hände.

Das nennt man Applaus.

Mit dem Applaus bedankt sich das Publikum für das Theaterstück.

Wir wünschen dir viel Spaß im Theater!



## ALICE IM WUNDERLAND

Nach Lewis Carroll

Bühnenfassung von Andreas Gruhn

ab 6 Jahren

Premiere am 11. November 2022 im Schauspielhaus Dortmund

### Es spielt

Alice	Malin Kemper
Schwester, Pilz, Herzkönigin	Bianka Lammert
Weißes Kaninchen, Köchin, Herz-Zwei	Sar Alina Scheer
Maus, Herzogin, Schildkröte, Herz-Neun	Johanna Weißert
Dodo, Raupe, Märzhase, Herz-Sieben, Greif	Andreas Ksienzyk
Adler, Pat, Grinsekatz, Herz-Fünf, Herz-Acht	Jan Westphal
Papagei, Lakai 1, Hutmacher	Rainer Kleinespel
Unke, Lakai 2, Murmeltier, Herz-Bube	Thomas Ehrlichmann

### Regie

Andreas Gruhn

### Ausstattung

Oliver Kostecka

### Dramaturgie

Milena Noëmi Kowalski, Jacqueline Rausch

### Musik

Michael Kessler

### Video

Peter Kirschke

### Regieassistenz

Franziska Hoffmann

### Theatervermittlung

Christine Appelbaum, Erika Schmidt-Sulaimon,  
Martha Kleinhempel



Foto: Landes



## Die Erwachsenensymbolik in Alice im Wunderland

Auch wenn die Gerüchte nicht stimmen, dass Lewis Carroll Alice' Abenteuer im Wunderland während eines halluzinogenen Trips geschrieben hat, bleibt das Buch eine faszinierende Studie der Realität und gleichzeitig ein Paradebeispiel für das Genre der unsinnigen Fantasie.

Nur weil etwas Unsinn ist, heißt das nicht, dass man nichts daraus lernen kann, und man braucht kein Literaturstudium, um zu bemerken, dass der Roman voller Symbolik ist. Während sowohl das Buch als auch die Disney-Verfilmung auf einer oberflächlichen Ebene verrückt sind, wird jeder, der genau genug hinschaut, die wuchernde Symbolik in beiden bemerken: das Erwachsensein.

Die Hauptfigur, Alice, ist ein kleines Mädchen unbestimmten Alters (in der Fortsetzung behauptet sie, sie sei siebeneinhalb, also können wir davon ausgehen, dass sie mindestens sieben Jahre alt ist), das Jahre der körperlichen und geistigen Veränderung vor sich hat.

Die Abenteuer im Wunderland beginnen mit der jungen Alice, die in einem Garten sitzt. Die Idylle und Schönheit dieses grünen Ortes lassen Parallelen zum Garten Eden erkennen. Doch anstatt den verbotenen Apfel zu pflücken, gibt Alice der Sehnsucht nach und krabbelt in den Baum.

Dieser Rückzug aus der Realität spiegelt Alices Wunsch wider, ein Kind zu bleiben, anstatt sich dem fortschreitenden Sand der Zeit zu stellen. Sie ist jedoch nicht Peter Pan, und ihre Reise der Selbsterkundung hat beängstigende Themen des Alterns und der Sexualität, während sie immer weiter in Richtung Pubertät und Adoleszenz rutscht.

Im Wunderland angekommen, ist ihr Abenteuer voller Komplikationen, und sie kennt kein unschuldiges oder friedliches Leben mehr. Durch mehrere bizarre Ereignisse wächst Alices Körper unverhältnismäßig groß und klein, oft ohne guten Grund, und sie kann nicht verstehen, warum. Obwohl sieben Jahre ein bisschen jung sind, um solch drastische Veränderungen durchzumachen, ist dies zweifellos eine Anspielung auf die Pubertät.

Während ihrer Abenteuer wird Alice immer wieder aufgefordert, zu beweisen, was sie weiß, und rezitiert die Lektionen, die sie gelernt hat, oft vor anderen, denen sie unterwegs begegnet. In der viktorianischen Zeit war experimentelle Sprache der letzte Schrei, und Carroll nutzte sie ausgiebig.

Es gibt jedoch einige Figuren, die ihr widersprechen, und Alice stellt ihren eigenen Verstand in Frage. Diese Interaktionen sind zweifellos für jedes Kind nachvollziehbar, das jemals darum gekämpft hat, von einem Erwachsenen Glaubwürdigkeit, geschweige denn ein offenes Ohr zu bekommen. [...]

Überall gibt es Rätsel, sei es das Caucus-Rennen, die vom verrückten Hutmacher gestellten Rätsel oder das Krockettspiel, zu dem Alice gegen die Herzkönigin eingezogen wird. Keines dieser Ereignisse hat einen endgültigen Ausgang, und Alice scheint nicht herauszufinden, wie oder warum eines von ihnen eintritt. Jeder, der bereits das Erwachsenenalter erreicht hat, kann bestätigen, dass Verwirrung ein ziemlich normales Gefühl ist.

Während es wie eine fantastische Reise für ein junges Mädchen erscheinen mag, trägt Alices Abenteuer im Wunderland eine unterschwellige Botschaft, die den unvermeidlichen Verlust der Kindheit umfasst.

## Das Alice im Wunderland-Syndrom

Neben partieller Taubheit und anderen gesundheitlichen Komplikationen litt Carroll an einer seltenen neurologischen Störung, die Halluzinationen verursacht und Objekte größer oder kleiner erscheinen lässt, als sie sind. Die Krankheit wurde erst 1955 von dem englischen Psychiater John Todd entdeckt. Sie wurde schließlich Alice im Wunderland-Syndrom oder Todd-Syndrom genannt.



## EINE GESCHICHTE ERFINDEN

Setting: Erzählkreis

Material: Spielwürfel

Ziel: Gemeinsam eine ansprechende bildhafte Geschichte aus dem Nichts entstehen zu lassen.

Es wird Satz für Satz eine Geschichte erzählt, jede\*r Spieler\*in sagt einen Satz. Der Beginn der Geschichte wird von der Spielleitung vorgegeben. (siehe unten).

Wichtig ist es, sich immer wieder auf das zuvor Erzählte zu beziehen, indem beispielsweise der Ort oder eine Figur wieder aufgegriffen wird. Nur wer an der Reihe ist, spricht. Das Gesagte wird von den anderen nicht kommentiert.

Wenn die Geschichte ins Stocken gerät, kommt der Spielwürfel zum Einsatz. Jeder Zahl ist ein festgelegter Impuls zugeordnet, der im folgenden Satz in die Geschichte eingebracht wird.

Impulse durch Einsatz eines Spielwürfels:

- 1- Satz beginnt mit: Warum...? (Frage stellen)
- 2- Satz beginnt mit: Leider...
- 3- Satz beginnt mit: Zum Glück...
- 4- Eine Figur aus der Geschichte wächst.
- 5- Eine Figur aus der Geschichte schrumpft.
- 6- Die Geschichte geht an einem anderen Ort weiter.

Einstieg in die Geschichte:

„Gestern bin ich mitten am Tag eingeschlafen und hatte einen seltsamen Traum...“



## ZWEI WAHRHEITEN, EINE LÜGE

*Alice begegnet im Wunderland immer wieder eigentümlichen Figuren, nie ist klar: Stimmt das wirklich, was die Person sagt? Das klingt alles doch ganz schön absonderlich.*

Jede\*r Spieler\*in überlegt sich zwei Wahrheiten und eine Lüge über sich selbst.

Die zwei Wahrheiten und die Lüge sollten so ausgewählt werden, dass die Lüge nicht so schnell zu durchschauen ist.

Der\*die erste Spieler\*in fängt an, der restlichen Gruppe die zwei Wahrheiten und die Lüge zu nennen.

Nun ist die Aufgabe der Gruppe, sich darauf zu einigen, welche davon eine Lüge ist.

Wenn die Gruppe die Lüge errät, hat sie gewonnen. Wenn falsch geraten wird, dürfen sie nochmal raten, oder der\*die Spieler\*in offenbart die Lüge.

Dann ist der\*die nächste Spieler\*in an der Reihe, bis alle einmal ihre Wahrheiten und Lügen mit der Gruppe geteilt haben.

## DER KÖNIG\*INNEN TRON

*In „Alice im Wunderland“ ist die Herzkönigin eine sehr eindrückliche Figur. Wie verhalten sich die Untertanen der Königin ihr gegenüber und wie können sie sich gegen sie verbünden?*

Material: Stühle (Anzahl wie Spielende)

Setting: Im Raum

Im Raum sind genauso viele Stühle einzeln verteilt, wie es Spielende gibt. Es wird eine Königin, ein König bestimmt, der\*die stehen bleibt, alle anderen Spielenden setzen sich je auf einen Stuhl. Somit bleibt ein Stuhl im Raum frei. Der\*die König\*in, steht am Rande des Raums, möglichst weit weg von dem freien Stuhl. Das Ziel des\*der König\*in, ist es, sich auf den freien Stuhl zu setzen. Jedoch darf er\*sie nur in kleinen langsamen Schritten voranschreiten (Fuß vor Fuß). Alle anderen Spielenden versuchen zu verhindern, dass der\*die König\*in sich auf den freien Stuhl setzt, indem sie sich selbst auf den freien Stuhl setzen. Somit wird wieder ein anderer Stuhl frei, den der\*die König\*in ansteuert und verhindert werden muss, dass er\*sie sich setzt.

Wenn es der\*dem König\*in gelingt, sich zu setzen, gibt es ein\*e neue\*n König\*in.

Wichtig ist, dass niemand rennen darf, alle bewegen sich langsam und es darf nicht geredet werden.

Anfangs passiert es häufig, dass der\*die König\*in sich sehr schnell setzen kann, mit den Wiederholungen gelingt es der Gruppe jedoch zunehmend länger, zu verhindern dass der freie Stuhl besetzt wird.

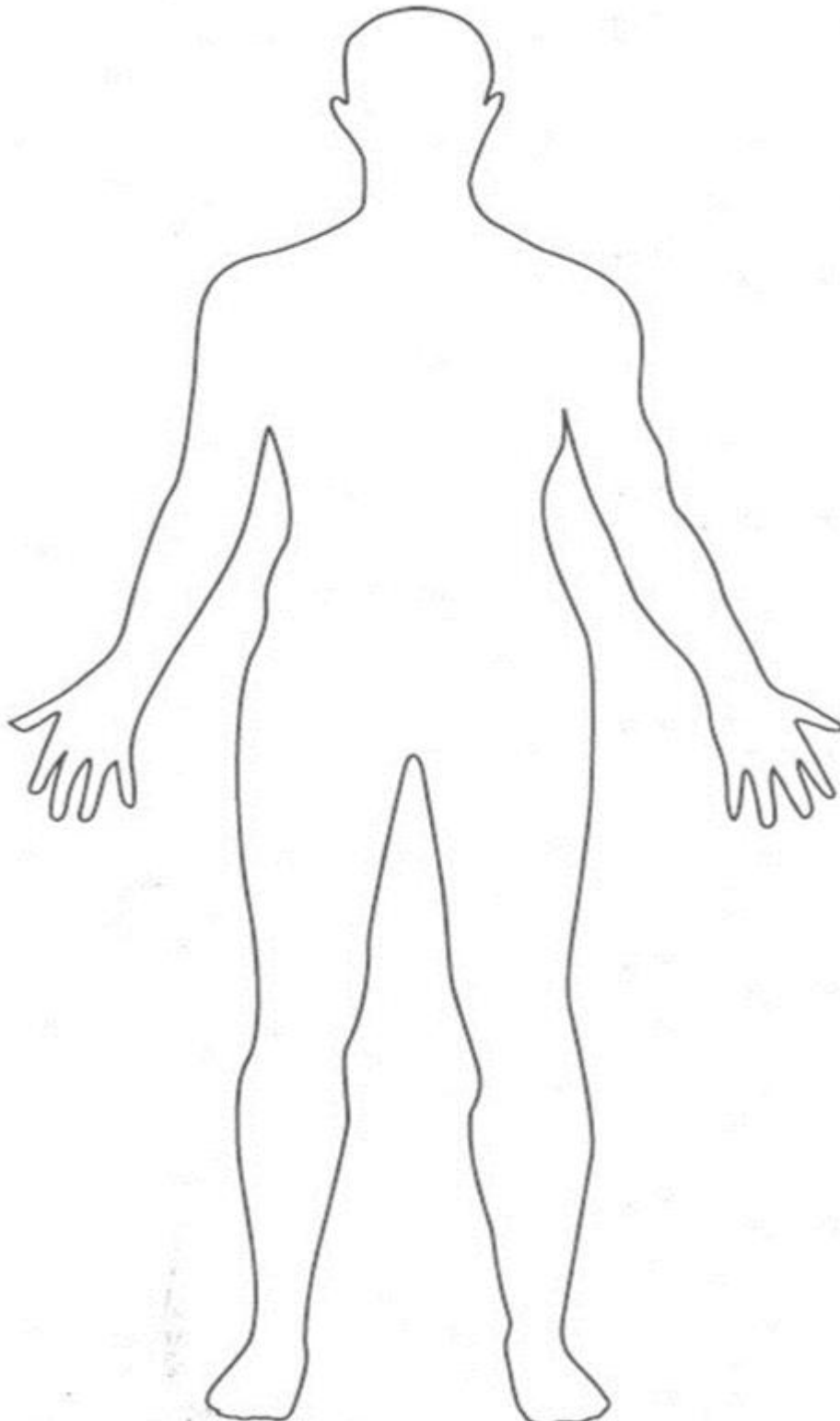


Foto: Landes



## **WERDE SELBST KOSTÜMBILDNER\*IN**

*Alice begegnet im Wunderland auch einer Grinsekatze und einem Märzhasen. Wie stellst du dir diese Figuren vor? Werde selbst Kostümbildner\*in und gestalte diese Figur. Du kannst Sie ausmalen, mit Stoffen bekleben und vieles mehr. Sei kreativ! Erweiterung: Klebe die Figur auf festere Pappe und schneide sie aus, bevor du sie gestaltest. Wenn du am Ende einen Holzspieß anklebst, kannst du mit der Figur spielen und sie wie Alice in einem Schattentheater größer und kleiner werden lassen.*





## KALEIDOSKOP (AB KLASSE 4)

*Im Wunderland ist alles sehr bunt mit vielen Mustern und Formen, die die Welt abstrakt werden lassen. Mit einem Kaleidoskop kann die Realität in eine verspiegelte und bunte Welt verwandelt werden.*

### Es wird benötigt:

- Kreppband und/oder Heißklebepistole und/oder Flüssigkleber
- 1x Klopapierrolle
- 1x Küchenpapierrolle bzw. 2 Klopapierrollen
- Acrylfarben (deckende Farben) + Pinsel oder buntes Papier zum Gestalten der Küchen- und/oder Klopapierrollen
- Durchsichtige stabile Folie
- Bunte durchscheinende Folienstifte oder durchsichtiges buntes Folienpapier (für die durchsichtige Folie)
- Pappe (egal welche Farbe)
- Spiegelpappe

### Umsetzung:

1. Überprüfe: die kurze Rolle muss über die Lange Rolle passen. Wenn das nicht funktioniert, die lange Rolle längs aufschneiden, schmälern und mit Klebeband festkleben.
2. Guckscheibe im Durchmesser von der langen Rolle zurechtschneiden und in die Mitte ein kleines Guckloch reinschneiden. Dies funktioniert besonders gut, wenn die Rolle hochkant auf die Pappe gestellt wird und mit einem Stift die Rolle umrandet wird, um einen Kreis zu erhalten.
3. Diese Scheibe auf eine Seite der langen Rolle kleben (mit Kreppband oder Kleber)
4. Durchsichtige Folie im Durchmesser der kurzen Rolle (kann auch etwas größer sein) zurechtschneiden. Dies funktioniert besonders gut, wenn die Rolle hochkant auf die Folie gestellt wird und mit einem Stift die Rolle umrandet wird, um einen Kreis zu erhalten.
5. Kurze und lange Rolle von außen gestalten (mit buntem Papier und/oder Acrylfarben)
6. Folie auf eine Seite der kleinen Rolle kleben.
7. Spiegelpappe 3x in den Maßen 3cm Breite x die Länge der langen Rolle zurechtschneiden
8. Spiegelpappstreifen mit der Siegelseite nach unten an den langen Kanten nebeneinanderlegen und mit Kreppstreifen aneinanderkleben. Dabei diese nicht zu dicht aneinanderkleben, da im nächsten Schritt die zwei äußeren Längs-Kanten mit den Spiegelflächen nach innen zu einem dreieckigen Prisma geformt werden.
9. Das Prisma in die lange Rolle stecken und an den Verbindungseckpunkten mit Kleber fixieren
10. Kürzere Rolle über die Längere stülpen. Fertig!



### Übung:

Erkundet den Raum mit dem Kaleidoskop. Schaut durch das Kaleidoskop und dreht die kleine Rolle, damit sich die Farben und Muster verändern.

Haltet es gegen das Licht, um besonders gut sehen zu können.

Welche Formen können erkannt werden?

Welche Landschaften und Wesen entstehen?

Wie verändert sich der reale Raum?

Im nächsten Schritt können sich die Spieler\*innen gegenseitig beschreiben, was sie sehen können.

In einem weiteren Schritt können die Fantasiewelten, die durch das Kaleidoskop gesehen wurden, auf Papier aufgemalt werden.



## TRAUMREISE INS WUNDERLAND

Setting: im Klassenraum, jede\*r am eigenen Sitzplatz am Tisch oder auf einer Decke auf dem Boden.

Der folgende Text wird von der Spielleitung in entspannter Atmosphäre vorgelesen, mit genügend Pausen, damit die Zuhörenden sich das Gesagte vorstellen können.

Legt/Setzt Euch entspannt hin. Ihr könnt Euch auf eine Decke legen, auf Kissen auf den Boden oder einfach den Kopf in die Arme legen, wenn Ihr am Tisch sitzt. Schließt die Augen.

Du liegst unter einem großen Baum auf einer Wiese. Das Gras riecht frisch, es ist grün und die Sonne blinzelt in dein Gesicht und wärmt deine Haut. Deine Katze Dinah liegt an dich gekuschelt und du spürst ihr warmes Fell und hörst sie gemütlich schnurren. Dann bemerkst du ein weißes Kaninchen, das auf den Baum, an dem du liegst, zu hoppelt. Das Kaninchen bleibt vor dir stehen, ihr schaut euch einen Moment an. Mit deinem nächsten Augenblinzeln verschwindet das Kaninchen in den Kaninchenbau unter dem Baum. Du bist neugierig, wie das Kaninchen dort wohl leben mag und folgst ihm in den Kaninchenbau. Du rutschst und rutschst immer weiter runter, es macht dir Spaß auf dieser Rutschbahn und irgendwann kommst du in einen großen Raum unter der Erde an. Du schaust dich erst einmal um. Es riecht nach Erde, von der Decke kommen ein paar Wurzeln, aber es ist auch hell um dich herum. Von dem Kaninchen ist keine Spur zu sehen.

Der Raum hat verschiedene Türen – wo die wohl hinführen? Du gehst zu einer Tür und versuchst sie zu öffnen, aber sie ist abgeschlossen. Du probierst es bei der nächsten Tür und kannst sie öffnen. Du wirst geblendet von hellem Sonnenschein, deine Augen müssen sich erstmal an das helle Licht gewöhnen. Aber schon bald erkennst du, dass du in einem prächtigen grünen Garten bist. Um dich herum wunderschöne Blumen, mit duftenden Blüten und dir fällt auf, wie schön die Vögel hier zwitschern. Dann fällt dein Blick auf einen Tisch. Darauf steht ein Fläschchen mit der Aufschrift „Trink mich!“. Und weil kein Totenkopf darauf ist, trinkst du das Fläschchen schnell leer. Du spürst wie dein Körper sich wie ein Teleskop zusammenschiebt und wirst ganz klein. Wie seltsam die Welt von hier unten aussieht, so muss sich eine Maus fühlen. Dann fällt dein Blick auf ein Schächtelchen auf den Boden mit der Aufschrift „Iss mich!“. Du öffnest das Schächtelchen vorsichtig und isst eine Rosine daraus. Sie schmeckt fruchtig süß und während du die Rosine noch genießt, merkst du, dass deine Haut sich dehnt und du wieder wächst. Du wirst ganz lang und kannst dich ganz hoch strecken. Du wächst weiter und weiter und wirst viel größer, als du es eigentlich warst. Jetzt hast du einen guten Überblick von hier oben und guckst von Baumkrone zu Baumkrone. Was ist das? Da unten im Garten läuft doch das weiße Kaninchen! „Hallo! Hallo, hier oben. Wo willst du denn hin?“ Und wie du dich nach unten zu dem Kaninchen beugst, merkst du, dass du wieder schrumpfst. Endlich hast du deine normale Größe wieder. So kannst du dem weißen Kaninchen folgen.

Doch wie aus dem nichts entdeckst du einen großen Katzenkopf, der breit grinst. Seltsam, es scheint als würde der Kopf nur auf dem Katzenschwanz schweben. „Wer bist du?“ fragst du. „Ich bin die Grinsekatz, das weißt du doch!“ Ja das kann man sich wirklich denken – ob die Katze jemals auch aufhört zu Grinsen? Die Grinsekatz erzählt dir noch von anderen Bewohner\*innen des Wunderlands, dem Hutmacher und Märzhasen und abenteuerlustig wie du bist, machst du dich auf zu den zweien. Du gehst durch einen dichten Wald mit vielen Pilzen und bunten Blumen und erreichst schließlich eine reich gedeckte Teetafel. Eine kleine Pause tut dir sicher gut und so setzt du dich an den Tisch. Plötzlich kommen drei seltsame Gestalten: Ein Mann mit abstehenden Haaren und einem großen Zylinder, das ist sicher der Hutmacher, ein zerzauster Hase, das wird der Märzhase sein und zuletzt ein ziemlich schläfriges Murretier, was sich kaum wach halten kann. „Kein Platz, kein Platz, hier ist kein Platz für dich“, sagt der Märzhase und du wunderst dich, weil doch für vier Leute gedeckt ist. Dir fällt das laute Uhrtickern auf, doch wie von Geisterhand hört es plötzlich auf und die Teegesellschaft friert ein. Dann geht das Ticken weiter und alle wechseln ihren Platz. Dies wiederholt sich immer wieder. Das ist wirklich

eine seltsame Teegesellschaft. „Ist eure Uhr kaputt?“, fragst du. Und der Hutmacher erzählt: „Ja, seitdem wir uns mit der Herzkönigin gestritten haben, sind wir in der Teestunde gefangen und können nichts anderes tun.“ Ohje, das muss doch schrecklich langweilig sein. Also beschließt du, die Herzkönigin aufzusuchen, vielleicht kannst du ja helfen.

Du kommst in einem großen Schloss an, das aussieht, als wäre es aus lauter Spielkarten gebaut. Die Soldaten, die das Schloss bewachen sind auch Spielkarten, eine Herz 2 und Herz 7. Und dort hinten entdeckst du die Herzkönigin, sie spielt Croquet im Garten. Aber sie scheint nicht sehr viel Spaß dabei zu haben und ärgert sich stark. „Wer bist du! Was macht dieses Kind hier?“ fragt die Herzkönigin aufgebracht. „Ich komme von der Teegesellschaft mit dem Hutmacher, Märzhasen und Murmeltier. Seit ihrem Streit sind die drei in der Teestunde gefangen und drehen sich im Kreis.“, erklärst du. „Was erzählst du da?“, sagt die Königin und kann sich gar nicht mehr an den Streit erinnern. Und wenn man sich an einen Streit nicht mehr erinnern kann, dann macht es auch keinen Sinn mehr, dass man böse ist. Das sieht die Königin ein und begnadigt alle Gefangenen. Du bist sehr froh, dass die Königin das eingesehen hat und willst zurück eilen, um die Gute Nachricht an den Hutmacher und seine Freunde zu bringen. Aber irgendwie sieht der Wald und der fantastische Garten ganz anders, so normal und gar nicht mehr wundersam. Du guckst dich um und wachst wieder an dem großen Baum auf der Wiese auf. Deine Katze Dinah liegt immer noch schnurrend an dich gekuschelt. Seltsam, war das alles etwa nur ein Traum? Doch in der ferne siehst du ein weißes Kaninchen hoppeln.



Foto: Landes



## V VERWANDLUNGEN

*In Alice' Wunderland ist alles möglich.*

In diesem Spiel erfahren die Kinder, wie sie dank ihrer Fantasie selbst Dinge verwandeln können.

Material: verschiedene Alltagsgegenstände, z.B. Tasse, Halstuch, kleiner Ball.

Setting: Alle stehen im Kreis.

Ein Gegenstand wird im Kreis weitergegeben.

Wer den Gegenstand bekommt, gibt ihm eine andere Bedeutung, indem der Gegenstand anders bespielt wird als im Alltag. So wird aus der Tasse eine Kopfbedeckung, aus dem Halstuch ein Schleier, aus dem Ball ein Apfel etc.

Die übrigen Spielenden raten, in was der Gegenstand verwandelt wurde.

**Hinweis:** Während der Verwandlung wird nicht gesprochen.



## N PREISVERLEIHUNG

Dieses Spiel ist eine Variante des oben beschriebenen Spiels Verwandlungen. Diesmal werden keine realen Gegenstände verwandelt, sondern imaginierte Dinge (=Preise), die aus Luft geformt werden. Die Darstellung sollte groß und explizit sein, auch die Worte bei der Übergabe und Annahme der Preise dürfen übertrieben sein.

Vorbild ist die Preisverleihung, die in unserem Stück nach dem Caucus-rennen stattfindet. Hier erhalten Unke, Dodo, Papagei, Adler, Maus und Alice jeweils ein Zuckerplätzchen als Preis.

Setting: Alle stehen im Kreis

Die Spielleitung startet, sie formt aus der Luft einen Gegenstand und bespielt ihn kurz, z.B. eine Flöte.

Die Flöte wird an die nächste Spieler\*in überreicht mit diesen Worten:

„Liebe (Name des Kindes), hier ist dein Preis!“

Alle applaudieren.

Der Preis wird angenommen mit der Antwort: „Oh eine Flöte, vielen Dank.“

Hieran können sich noch weitere selbst ausgedachte Dankesworte anschließen, wie „Ich freue mich sehr“ / „Ich bin sehr glücklich und danke allen“

Nun wird die Flöte in einen neuen Preis verwandelt und überreicht.

## N QR CODE FÜR EIN FIGUREN MEMORY

Unter diesem QR-Code befindet sich ein Memory-Spiel. Können alle passenden Pärchen gefunden werden?

Dieses Spiel eignet sich gut, um sich an die Geschichte und die einzelnen Figuren zu erinnern.



## N „ICH BIN EIN KANINCHENBAU“ - ERINNERUNGSBILD

*In dieser Übung sollen Erinnerungsbilder aus der Theaterinszenierung in Standbildern dargestellt werden. Welche Szene, welche Bilder, Figuren, etc. sind besonders im Kopf geblieben?*

Die Gruppe steht in einem Kreis. Ein\*e Spieler\*in positioniert sich in der Mitte und sagt zum Beispiel „Ich bin ein Kaninchenbau!“ und stellt sich entsprechend als Statue hin. Dann kommt ein\*e nächste\*r Spieler\*in, baut sich passend zu der Statue und sagt zum Beispiel „Ich bin die Baumwurzel über dem Kaninchenbau“. Es folgt ein\*e dritte\*r Spieler\*in „Ich bin Alice, die in den Kaninchenbau klettert“, „Ich bin das Kaninchen“, „Ich bin die Erde“, ... So fügt sich das Erinnerungsbild zusammen, bis alle Spielenden Teil der Statue sind.

Anschließend löst sich das Erinnerungsbild auf, alle stellen sich wieder in einen Kreis und starten ein neues Standbild.

## 💡 QUELLEN

Gruhn, Andreas: Alice im Wunderland, Bühnenfassung nach Lewis Carrol, Dortmund 2022

Die Erwachsenensymbolik in Alices Abenteuer im Wunderland in: Arquidia Mantina.org, 15. November 2021, [Die Erwachsenensymbolik in Alices Abenteuer im Wunderland | Arquidia Mantina](#)

14 Dinge über „Alice im Wunderland“, in #Fact and Fun.de, 17. Juni 2022, [14 Dinge über "Alice im Wunderland" Factandfun.de](#)

Weiterführende Links zum Thema:

<https://www.tagesspiegel.de/kultur/auf-den-spuren-von-lewis-carroll-wie-alice-ins-wunderland-kam/27250188.html>

<https://textkonfekt.de/2021/07/aus-diesen-gruenden-zaehlt-alice-im-wunderland-zur-weltliteratur/>

<https://de.wikipedia.org/wiki/Hutmachersyndrom>



Foto: Landes