

KÄPTEN KNITTERBART UND SEINE BANDE

BEGLEITMATERIAL
Hintergrundinformationen
und theaterpädagogische
Anregungen



INHALT



Begrüßung

----- 3



Stückinfo

----- 4



Begleitende Angebote

----- 5



Dein Besuch in Theater - In leichter Sprache

----- 6



Mythos Piraten und ihre Faszination für Kinder

----- 7



Rollenspiele im kindlichen Spiel

----- 8



Tu‘ doch nicht der Puppe weh – Gewaltphantasien im kindlichen Spiel

----- 10



Spielpraktische Übungen

----- 12



Gesprächsimpulse

----- 14



Literaturtipps

----- 15



Quellen

----- 15



Informationen



Anwendungsmöglichkeit



geeignet zur Vorbereitung des Vorstellungsbesuchs



geeignet zur Nachbereitung des Vorstellungsbesuchs



Herausgegeben von:

Theater Dortmund /

KJT Theatervermittlung und Dramaturgie:

Christine Appelbaum, Anna Herguth-Trier

und Lennard Walter

Intendant: Andreas Gruhn

Spielzeit 2025/2026

LIEBE PÄDAGOG*INNEN, LIEBE INTERESSIERTE,

Käpten Knitterbart ist der wildeste von allen Piraten! Keine und keiner kann sich vor seiner furchtlosen Bande schützen: Der Fiese Freddy, der Kahle Knut, Harald die Holzhand, der Blaue Hein, der Bucklige Bill und noch 20 andere wilde Kerle sind bei Knitterbart mit an Bord.

Ein langes Messer, eine Pistole und eine laute Stimme – das ist Knitterbart! Mit diesen Waffen kann der Piratenkapitän den Leuten so richtig einheizen.

Ein Schiff hätte er aber besser vorbeifahren lassen sollen. Denn an Bord ist die kleine Molly und die sorgt dafür, dass dem bösen Piraten selbst die Knie wie Wackelpudding werden.

Cornelia Funkes Bilderbuch ist Vorlage für ein Theaterstück voller Spielfreude und kindlichem Rollenspiel.

Aus zwei Personen entsteht hier nicht nur eine ganze Bande, sondern mit viel Spannung und Humor auch gleich mehrere Welten.

Auf den folgenden Seiten finden Sie Hintergrundinformationen, sowie auch Anregungen für die Vor- und Nachbereitung zu „Käpten Knitterbart und seine Bande“.

Ein herzliches Dankeschön geht an dieser Stelle auch an unsere Expert*innen der Probenklasse 2a der Weingarten Grundschule mit ihren Lehrkräften.

Eure Meinung zum Probenausschnitt ist viel Wert!

Wenn Sie konkrete Fragen haben oder uns eine Rückmeldung zum Begleitmaterial oder zur Inszenierung geben möchten, dann schreiben Sie uns:

theatervermittlungkj@theaterdo.de

Viel Freude beim Ausprobieren und ein positives Theatererlebnis wünschen

Christine Appelbaum, Anna Herguth-Trier
(Theatervermittlung), Lennard Walter
(Dramaturgie)



AM HORIZONT. WO ALLE DINGE, DIE GANZ
GROß SIND, GANZ KLEIN AUSSEHEN

KÄPTEN KNITTERBART UND SEINE BANDE

VON CORNELIA FUNKE, FÜR DIE BÜHNE
BEARBEITET VON STEFAN DEHLER
ab 6 Jahren

Regieassistenz Israa Habasch, Franz
Marie Hoffmann
Inklusionsmanagement Chantal
Priesack

Premiere am 18. September 2025
KJT Dortmund - Theater für junges
Publikum

Aufführungsdauer 50 Minuten

Es spielen:

Der Erste Rainer Keinespel
Der Zweite Andreas Ksienzyk

Regie Antje Siebers
Ausstattung Julia Schiller
Dramaturgie Lennard Walter
Theatervermittlung Christine
Appelbaum,
Anna Herguth-Trier

Hinweise zu sensiblen Inhalten und sensorischen Reizen:

- Laute Musik, lautes Schreien und Dunkelheit
- Alltagsgegenstände werden spielerisch als Säbel verwendet, Pistolen werden benannt, Alkoholkonsum wird thematisiert

Weitere ausführliche Hinweise entnehmen
Sie unserer [Homepage](#).

Bilder- sowie Videomaterial zum Stück
finden Sie hier: [Käpten Knitterbart und
seine Bande: Theater Dortmund](#).



Foto: Birgit Hupfeld



BEGLEITENDE ANGEBOTE

THEATERWORKSHOP

Der Theaterworkshop findet unmittelbar vor dem Besuch der Vorstellung im Theater statt. Unter theaterpädagogischer Anleitung nähern sich die Kinder und Jugendlichen einer Klasse oder Gruppe spielerisch dem Thema des Stückes und den ästhetischen Mitteln der Inszenierung.

Dauer: 60 Minuten

Infos und Anmeldung bei Theaterpädagogin Christine Appelbaum:
theatervermittlungkit@theaterdo.de

NACHGESPRÄCH

Das moderierte Nachgespräch findet im Anschluss an den Vorstellungsbuchung vor Ort im Theater statt. Eindrücke aus der Inszenierung können geteilt sowie Fragen an das Produktionsteam gerichtet werden.

Dauer: ca. 30 Minuten

Nur nach vorheriger Anmeldung bei der Dramaturgie des KJT: Jacqueline Rausch
jrausch@theaterdo.de

STORYBOARD

Ein Storyboard erzählt mit Bildern und Texten die Geschichte des Stückes. Die Texte sind in einfacher Sprache verfasst. Es soll zu einem besseren Verständnis des Theaterstückes beitragen. Auch bietet das Storyboard weitere Möglichkeiten sich kreativ mit einem Stück auseinander zu setzen. So können anhand der Fotos eigene Geschichten entstehen. Oder ein eigenes, neues Ende kreiert werden, wenn die Schlussfotos weggelassen werden.

Gerne probieren Sie und Ihre Klasse neue Wege aus unser Storyboard zu nutzen. Wir freuen uns über Ihr Feedback unter: inklusion-kjt@theaterdo.de.

Download: [Käpten Knitterbart und seine Bande: Theater Dortmund](#)



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.

Wir wünschen dir viel Spaß im Theater!

MYTHOS: PIRATEN - UND IHRE FASZINATION FÜR KINDER

Stevenson's Schatzinsel und der Mythos von der Piraterie

Seit Erscheinen des Romans "Die Schatzinsel" von Robert Louis Stevenson gehören einbeinige Piraten, tropische Inseln und Schatzkarten zu Piratengeschichten dazu. Und die Namen der Hauptfiguren Jim Hawkins, John Silver oder Captain Flint sind vielen bis heute ein Begriff.

Ein Piratenabenteuer von Weltruhm

Im Alter von 30 Jahren veröffentlichte der britische Schriftsteller Robert Louis Stevenson seinen ersten Roman: "Die Schatzinsel". Eigentlich hatte er seine Abenteuergeschichte vom jungen Jim Hawkins, dem einbeinigen Piraten John Silver und der Schatzkarte als Jugendbuch gedacht. Doch seit "Die Schatzinsel" im Jahr 1883 erschien, begeistert dieser Abenteuerroman jugendliche und erwachsene Leser*innen gleichermaßen. Die lebendige Bildkraft der Sprache, die stilistische Flexibilität Stevensons, die überzeugende Schilderung der Figuren und die nautischen Details machen die Suche nach dem Schatz des verstorbenen Captain Flint zu einem Stück Weltliteratur. Deshalb findet man "Die Schatzinsel" sowohl kindgerecht aufbereitet als Nacherzählung und bunt bebildert in der Jugendbuchabteilung als auch in ungekürzter Originalfassung unter den Klassikern der

Weltliteratur. Außerdem ist sie vielfach verfilmt worden, erstmals 1912 als Stummfilm.

Historische Fakten und Fantasie

Stevenson war der Erste, der auf der Grundlage von historischen Fakten einen Abenteuerroman im Piratenmilieu schrieb. Zur Geschichte der Piraterie hatte er zuvor ebenso in Sachbüchern recherchiert wie in Prozessakten oder Zeitungs- und Augenzeugenberichten. "Stevenson war nie einem Piraten begegnet, und doch gelang es ihm, eine Bande abgefeimter, blutrünstiger Figuren zu erschaffen und eine eindringliche, von Betrug und Gewalt geprägte Atmosphäre zu erzeugen", schreibt der Historiker David Cordingly in seinem Buch "Unter schwarzer Flagge". In der erfundenen Figur des mysteriösen einbeinigen Piraten John Silver findet sich das, was echte Piraten ausmachte: Piraten waren oft groß und von kräftiger Statur. Sie waren mal roh und nur auf den eigenen Vorteil bedacht, mal pfiffige Gestalten, die nichts auf ihre Piratengemeinschaft kommen ließen. Sie setzten aber auch ihre Knochen aufs Spiel und verloren Gliedmaßen, wenn sie bei schwerem Wetter auf Deck arbeiteten oder andere Schiffe angriffen. [...] Eines der bekanntesten Piratenelemente – die Schatzkarte mit dem schwarzen Kreuz, das die Stelle markiert, wo der Schatz vergraben ist – ist hingegen vom Autor frei erfunden. In der Schatzinsel vermischt sich Stevensons Fantasie spielerisch mit historisch Belegtem. [...]

ROLLENSPIELE IM KINDLICHEN SPIEL

Im Theaterstück schlüpfen die beiden Schauspieler in die verschiedensten Rollen und erschaffen damit ganze Pirat*innen Banden. Dabei erinnert die Spielweise an das kindliche Rollenspiel. Diese sind für Kinder eine wichtige Aktivität, die ihre soziale, emotionale und kognitive Entwicklung fördert. Kinder können sich dabei in verschiedene Rollen hineinversetzen, Alltagssituationen nachspielen und ihre Fantasie ausleben. Diese Art von Spiel unterstützt die Entwicklung von Empathie, Problemlösungsfähigkeiten und Kreativität.

Kinder spielen nach, was sie beschäftigt

Kinder schlüpfen in Rollen und Situationen, die sie gerade beschäftigen. Sie inszenieren Situationen, die sie aus dem Alltag kennen. Innerhalb des Spiels gehen sie einkaufen, organisieren den Arztbesuch oder strukturieren den Familienalltag im Spiel. Auch nehmen sie ganz andere Rollen an, versetzen sich in fremde Personen, Wesen oder Geschöpfe und schlüpfen dadurch in andere Welten. In Fantasiewelten können sie als Prinzessin in wallenden Kleidern und mit glitzernder Krone eine Kutschfahrt unternehmen oder als unerschrockener, einäugiger Pirat das Schiff des Erzfeindes erobern. [...]

Bereits zwei- bis dreijährige Kinder spielen symbolische Spiele und bedienen sich symbolischer Sprache. Das zentrale Moment hierbei ist die Fiktion – das „So-tun-als-Ob“. Sie können hiermit eine Welt erspielen. Fantasie- und Rollenspiele und vor allem die Verwendung von „verwandelten“ und umfunktionierten Gegenständen finden

Eingänge in ihr tägliches Tun (vgl. Sauer 2006:120).

Ein gemeinsamer Gegenstandsbezug im Symbolspiel entsteht, wenn sich die Spieler*innen auf eine bestimmte Deutung oder Betrachtung des Gegenstandes festlegen können. („Die Bauecke ist jetzt das Piratenschiff und der Kran unsere Piratenkanone.“) Diese wird mit bestimmten Handlungsmustern abgerundet. Dabei ist den Kindern im Rollenspiel das eigene Rollenhandlungsmuster bekannt. Oft kennen sie auch die Handlungsmuster ihrer Spielpartner*innen. Im einfachen Rollenspiel, bei dem die Mutter als Akteurin das Baby als Rezipienten badet, ist das Handlungsmuster der Mutter klar: waschen und baden (vgl. Oerter 1993:99). Durch verschiedene, sich auch in ihrer Komplexität unterscheidende Spielthemen zeigen Kinder, wie sie sich unterschiedliche, sogar nebeneinander bestehende Wirklichkeiten erschaffen. Sie konstruieren aktiv ihre Spielwelt durch Rollenmuster, Handlungsskripte und Gegenstandsbezüge. Ein Skript ist eine Art vereinfachtes Drehbuch, ein Schema, welches die Ordnung von Handlungsabläufen enthält. Dieses Handeln ist nicht mehr von Spieltätigkeiten zu unterscheiden. Das Spiel geht über das reine Abbilden der Realität weit hinaus. Solche Konstruktionen und das Erspielen der Wirklichkeit sind keinesfalls beliebig. Diese Konstrukte entstehen durch die Ordnung eigener Wahrnehmungen und Einordnung bereits gemachter Erfahrungen in neue Handlungskonzepte (vgl. Kaiser 2012:14ff.).

Was ist eigentlich eine Rolle?

Unter einer Rolle versteht man ein Handlungsmuster. Verschiedene Rollen sind als Systeme zu verstehen, die verschiedene

Handlungen miteinander in Beziehung setzen. Rollenspiele werden durch fiktive Verwandlungen der eigenen Person bis hin zum Rollenträger inszeniert. Durch das Schlüpfen in eine Rolle, spielt das Kind statt seiner Selbst eine andere Person, ein Tier oder ein Fantasiegeschöpf. Damit ist das Spiel nicht mehr nur Nachahmung, sondern eine individuelle Aktionsform, in der zwischen Handeln und Träumen eine spezifische individuelle Entscheidungsfreiheit liegt. „Es handelt sich nur noch um eine symbolische, konstruktive Tätigkeit, die verschiedene Funktionen hat, die ihre Ausdrucksformen einfach aus dem Familiengeschehen entlehnt, aber in ihrem Inhalt für das ganze Leben des Kindes interessant ist.“ (Piaget 2009:142) Seit Piaget wissen wir, dass einjährige Kinder noch nicht in der Lage sind zu dezentrieren. Die Fähigkeit von der eigenen Sichtweise Abstand nehmen zu können, entwickelt sich erst allmählich. Dies können wir auch im pädagogischen Alltag beobachten, wenn wir die ersten Als-ob-Spiele von Kindern verfolgen. Anfangs

beziehen sich solche Spiele auf den eigenen Körper oder das eigene Selbst. Das Spiel ist beim Kind selbst verortet, wenn es sich zum Beispiel schlafend stellt oder so tut, als ob es trinkt. Erst in etwa ab dem 19. Monat beginnt das Kind immer häufiger Objekte in die Spielhandlungen einzubeziehen, die anfangs z.B. einfaches Kämmen oder Versorgen einer Puppe oder eines Kuscheltieres sind. Erst später bauen sich komplexere Spielhandlungen mit eindeutiger Dezentrierung auf. Das Rollenspiel kann für Kinder unterschiedliche wichtige Aufgaben erfüllen. Durch das Schlüpfen in eine Rolle können:

- ▶ Ängste und Krisen bewältigt werden,
- ▶ Wunscherfüllungen entstehen, indem Fantasien ausgelebt werden,
- ▶ Aggressionen ausgehalten und bewältigt werden und somit ein Ventil des Abreagierens entstehen (vgl. Kasten 2005:171). Obwohl Kinder zwischen Realität und Spiel als Fiktion unterscheiden können, erleben sie das Geschehen in der Spielrealität als emotional wahr. [...]

TU' DOCH NICHT DER PUPPE WEH!

GEWALTPHANTASIEN IM KINDLICHEN SPIEL

„Im Spiel können Kinder Gefühle und Gedanken, die sie bewegen, spontan einbringen. Die eigenen Wünsche, Bedürfnisse, Interessen müssen nicht unterdrückt oder hintenangestellt werden, sie tragen im Gegenteil zur Spielsituation bei[...]. Im Spiel können die Kinder es wagen, auch einmal neue, ungewohnte, verbotene Verhaltensweisen zu zeigen und deren Wirkung auszuprobieren: z. B. Schreien, Schimpfen. Dies dient der psychischen Entlastung und der Entspannung“ (Hartmann et al. 1988, 24).

Im Spiel bewältigen und verarbeiten

Das Spiel kann Kindern eine Möglichkeit bieten, alltäglich Erlebtes, für sie teilweise Unverständliches, Bedrohliches oder Bedrückendes zu verarbeiten. Für die Erzieherinnen oder Eltern ist dies oft schwer zu verstehen oder zu ertragen und wird nicht selten als brutal und wenig empathisch missverstanden. [...] Kindern hilft es jedoch, Aggressionen und Gewalt, die sie beispielsweise einem kleineren Geschwisterkind aufgrund von Eifersucht gern antun würden, z. B. auf eine Puppe oder ein anderes Spielzeug zu projizieren, um so den inneren Frust abzureagieren.

Auch Dinge, die Kinder in den Nachrichten sehen, welche sie nicht verstehen oder sie belasten, müssen in irgendeiner kindlich adäquaten Form aufgegriffen werden. Denn einerseits ist es nicht immer leicht, Kinder vor solchen Einflüssen zu schützen, sie behütet

aufwachsen zu lassen [...], andererseits müssen Kinder im Laufe ihrer Entwicklung auch Verarbeitungsstrategien in Bezug auf Ängste und Bedrückendes entwickeln, um damit in weiterer Folge umgehen zu können.

Das kindliche Spiel als Ventil

Kinder sind jedoch noch nicht in derselben Weise reflexionsfähig wie Erwachsene und so suchen sie intuitiv eine Verarbeitungsform, welche ihnen angemessen erscheint. Das kindliche Spiel fungiert diesbezüglich als eine Art Ventil.

Reagieren Erwachsene nun aber, indem sie ihrem Kind sagen, es solle auch zu seinen Puppen „lieb“ sein und mit seinen Spielsachen vorsichtig umgehen, so ist dies laut dem Kinderpsychologen Gerard Jones unangemessen, denn in seinem Buch „Kinder brauchen Monster“, hebt er die Relevanz von fiktiver Gewalt im Spiel hervor – vorausgesetzt, das Kind erfährt konstruktive Aufmerksamkeit seitens Erwachsener (vgl. Jones 2003).

Im Spiel experimentieren

Das uns brutal erscheinende Spiel eröffnet dem Kind „die Möglichkeit, mit einer Rolle zu experimentieren, die es in Wirklichkeit niemals spielen wird. Um die Grenzen der Wirklichkeit akzeptieren zu können, ist es wichtig, erst einmal in einem ungefährlichen und kontrollierbaren Kontext zu erforschen, was unmöglich, zu gefährlich oder auch verboten ist. Mit der Wut zu spielen ist eine wertvolle Möglichkeit, ihre Macht zu verringern.“ (Jones 2003, 27f.).

Kinder müssen einen Weg der Bewältigung ihrer inneren Aggressionen finden, jedoch muss dem ganzen auch Raum gegeben werden und vor allem muss seitens der Erwachsenen adäquat und angemessen

reagiert werden. Gewaltphantasien haben immer einen Ursprung, einen Grund, eine Wurzel, und eine spielerische Auseinandersetzung mit fiktiver Gewalt ist für die psychologische Entwicklung von Kindern von enormer Relevanz.

Verunsichernde Ereignisse ausspielen

Wenn wir als Erwachsene fiktiver Gewalt von Seiten eines Kindes begegnen, irritiert uns dies vielleicht, denn wir Erwachsenen versuchen, erschütternde wie auch beängstigende Bilder möglicherweise eher zu verdrängen. Aber so wie es uns Erwachsenen Erleichterung verschafft, über etwas zu reden und es „ab- beziehungsweise auszureden“, so kann es Kindern helfen, ein beängstigendes, verunsicherndes Ereignis abzuhandeln, sozusagen „auszuspielen“. Dazu schreibt Jones: „Es verstört uns, zu erleben, wie unsere Kinder sich auf eine Weise amüsieren, die uns unerträglich ist. Wir fürchten, sie verherrlichen oder akzeptieren Gräuel, die wir uns verzweifelt aus der Wirklichkeit zu verbannen wünschen. Unsere Kinder, finden wir, sollen dieselbe Zurückhaltung, denselben Ernst und Pazifismus, dasselbe Mitgefühl empfinden wie wir Erwachsenen. Die Kinder aber können und sollen unsere erwachsenen Reaktionen nicht nachahmen. Spiel, Phantasie und emotionale Vorstellungskraft sind wichtige Instrumente für Entwicklungsarbeit in Kindheit und Jugend“ (Jones 2003, 29).

Die Ambivalenz von Gut und Böse muss von Kindern erst verstanden werden und wir

müssen ihnen die Möglichkeit geben, im Spiel damit experimentieren zu dürfen, denn sie müssen dies auf ihre eigene Weise tun. Es gilt, einen Rahmen zu schaffen, in dem das Kind auch einmal „aggressiv und böse“ sein darf.

Handeln erproben

[...] Das Kind kann Grenzen austesten, Macht erproben, Gewalt und Zorn zum Ausdruck bringen, ohne dass es Konsequenzen in seiner realen Beziehung zu den Bezugspersonen in Form von Liebesentzug, Strafe oder Abwertung seiner Person befürchten muss. Gespielte Aggression kann genossen werden, weil sie erleichtert. Deshalb wird auch dieses Spiel von Spannung und Entspannung geprägt sein. Dadurch wird es zur lustvollen Tätigkeit im Hier und Jetzt. Körperliche Abreaktionen können helfen, die Spannung des Zorns zu mildern und mit den starken affektiven Gefühlen sachlicher umzugehen“ (Wiebe 2010, 155).

Es können auch Aggressionsspiele, in geregelter Maß, zum Austoben dienen. Nämlich solche Spiele, in denen etwas zerstört oder angegriffen wird wie z. B. Stoßen, Werfen, Treten, Ziehen, Reißen, Bauen und Umwerfen, Ballspiele, Sägen, Hämmern usw. können helfen, aufgestaute Gefühle zu kanalisieren. Denn Gefühle wie etwa Zorn setzen Energie und Kräfte frei, die einer Kanalisierung bedürfen. Bewegungsspiele wie Ballspiele, Seil-, Fang- und Lauf-spiele bieten diesen angestauten Kräften ein Ventil (vgl. Wiebe 2010).

SPIELPRAKTISCHE ÜBUNGEN

V N PIRAT*INNEN BRÜLLEN

„Du musst so laut brüllen, dass die feinen Damen und Herren und alle die Matrosen Angst bekommen und machen, was du willst.“

Zum Mut sammeln und Stimme finden dürfen alle Spieler*innen einmal richtig laut und wild brüllen. Die Spielleitung gibt ein Start- und Stopp-Zeichen (Gong, Klatschen überm Kopf, o.ä.) ...lauter, Pirat*innen!

„Ein Piratenkapten, der nicht so laut brüllen kann, dass die feinen Damen und Herren und alle Matrosen Angst bekommen und machen, was er will, ist kein Piratenkapten.“

V N SCHLOTTERN WIE WACKELPUDDING

Setting	Freie Raumfläche
Material	Musik
Zeit	5
Ziel	Aufwärmen, Wiedererkennung im Stück

„Jeder Mensch kann schlottern, vor allem wenn Kapten Knitterbart vor einem steht!“

Die Spieler*innen stellen sich frei im Raum auf, jede*r für sich mit genügend Platz.

Ziel ist es, in drei Steigerungen den ganzen Körper auszuschütteln, zu schlottern.

Die Musik beginnt leise zu spielen und alle fangen am ganzen Körper an zu schlottern.

Nach einer Weile wird die Musik lauter und damit steigert sich auch das Schlottern. Das wird für eine dritte Steigerung wiederholt: Musik noch etwas lauter und dann den ganzen Körper heftig ausschütteln.

Musikvorschläge: Heavy Cross – Gossip, Mi Mujer – Nicolas Jaar, Shake It Off – Taylor Swift, Karma Chameleon – Culture Club, Schüttel deinen Speck – Peter Fox

V N PIRAT*INNEN- MUSEUM

Setting:	Freie Raumfläche
Material:	optional Pirat*innen Bilder
Zeit:	ca. 10 Minuten
Ziel:	bewusstes Einsetzen von Körperhaltung und Mimik

Die Spieler*innen werden in zwei gleichgroße Gruppen eingeteilt. Die eine Hälfte geht auf die Spielfläche, und nimmt frei Pirat*innen-Posen ein. *Welche Körperhaltung haben Pirat*innen?*

Welchen Gesichtsausdruck machen sie? Gibt es vielleicht sogar ein bestimmtes Geräusch, was sie machen?

Anschließend geht die zweite Hälfte der Gruppe nun herum wie in einem Museum und betrachtet die Pirat*innen-Ausstellung.

Am Ende schütteln sich die „Statuen“ einmal aus.

Die zuschauenden Spieler*innen erzählen, was sie gesehen haben:

Gab es viele ähnliche Statuen? Welche Gemeinsamkeiten und Unterschiede konntet ihr sehen?

Dann werden die Gruppen getauscht.

Variante:

Spieler*innen finden sich jeweils zu zweit zusammen. Sie entscheiden wer Statue und wer Künstler*in. Der*die Künstler*in formt nun seine*ihre Pirat*innen-Statue, indem er*sie den*die andere achtsam berührt und bewegt oder mit ihm*ihr spricht und sagt, wie er*sie sich positionieren soll. Im Gesicht wird nicht berührt, sondern der*die Künstler*in macht die Mimik vor und der*die andere spiegelt diese Mimik.



DIRIGENT*INNENÜBUNG

Setting:	freie Raumfläche
Material:	-
Zeit	10-15 Minuten
Ziel:	Stimme aufwärmen, Führen und geführt werden, Selbstwirksamkeit spüren

Die Gruppe stellt sich im Raum auf, sodass alle nach vorne schauen und genügend Platz um sich herum haben. Ein*e Spieler*in stellt sich als Dirigent*in vor die Gruppe.

Die Gruppe fängt auf Handzeichen der*des Dirigen*tin an zu summen.

Mit Handbewegungen nach oben und unten wird der Summton höher, bzw. tiefer. Mit Handbewegungen nach vorne und nach hinten wird das Summen lauter und leiser.

Nach einer Zeit kann der*die Dirigent*in gewechselt werden.

Variante Schwarm-Übung:

Die Gruppe stellt sich als „Schwarm“ im Raum auf, alle schauen dabei in die gleiche Richtung. Der*die Spieler*in ganz vorne fängt an sich zu bewegen und führt die Gruppe durch den Raum. Diese macht alle Bewegungen (Arme, Beine; Kopf, Lauftempo,...) möglichst genau nach. Um die Führung abzugeben, dreht sich der*die Spieler*in vorne entschlossen in eine andere Richtung um, sodass nun jemand anderes automatisch vorne steht und den „Schwarm“ anführt.



V

N

REQUISIT/GEGENSTAND VERWANDELN

Setting:	Im Kreis
Material:	z.B.: Stuhl, Kochlöffel, Girlande, etc...
Zeit:	ca. 10 Minuten
Ziel:	Fantasie, Improvisation, Spiellust

Die Spieler*innen stehen im Kreis. Eine Person hält einen beliebigen Alltagsgegenstand in der Hand und bespielt diesen, verwandelt den Gegenstand in etwas anderes (z.Bps.: einen Stuhl in ein Pferd, Girlande in

eine Tanzpartnerin,...), ohne zu verraten, was es ist.

Die Anderen versuchen den verwandelten Gegenstand zu erraten.



Foto: Birgit Hupfeld



GESPRÄCHSIMPULSE

Die Fragen dienen als Ergänzung, um sich dem Thema des Stücks anzunähern und über den Vorstellungsbuch ins Gespräch zu kommen.

Diese können beliebig ergänzt und verändert werden.

V

N

- Welche Pirat*innen Geschichten kennst du? Als Film, Buch, Serie o.ä.?
- Magst du Pirat*innen Geschichten? Warum (nicht)?
- Was macht eine*n Pirat*in aus?
- Verkleidest du dich gerne und in welche Rollen schlüpfst du dann?

N

- An welche Momente kannst du dich erinnern?
- Hattest du Lieblingsmomente?
- Gab es Momente, in denen du dich etwas geirrt hast?
- Wo hat die Geschichte stattgefunden?
- Kannst du dich an verschiedene Piraten und Piratinnen aus der Geschichte erinnern?
Wenn ja welche?
- Wie reagiert Molly, als sie von Knitterbart und seiner Bande gefangen genommen wird?
- Wie endet die Geschichte?

LITERATURTIPPS

- Funke, Cornelia: Käpten Knitterbart und seine Bande, Öttinger 2003.
- Film Tipp inklusive Filmheft zum Download mit Ideen und Materialien für den Unterricht mit didaktisch-methodischen Anregungen für die Filmbesprechung: [Mein Freund, der Pirat - VISION KINO](#)

QUELLEN

- Cornelia Funke: Käpten Knitterbart und seine Bande. Für die Bühne bearbeitet von Stefan Dehler. Bühnenverlag Weitendorf GmbH. Hamburg, 2009.
- [Mythos Piraten und ihre Faszination für Kinder](#)
- Kaiser, Lena Sophie; Neuß, Norbert: Kinder konstruieren Wirklichkeit. Wie kreatives Rollenspiel und fantastische Gefährten die Entwicklung von Kindern unterstützen. In: Theorie und Praxis der Sozialpädagogik, (2012) 8, S. 4-7
- [Tu' doch nicht der Puppe weh! Gewaltphantasien im kindlichen Spiel | ErzieherIn.de](#)



SCHIFFE HEIßEN NICHT EINFACH SCHIFF.
SCHIFFE HABEN EINEN RICHTIGEN NAMEN.