



Material zur Vor – und Nachbereitung

Maxim

Stück von Anne Lepper

Herausgegeben von:

Theater Dortmund / Kinder- und Jugendtheater
Theaterpädagogik und Dramaturgie
Erika Schmidt-Sulaimon, Isabel Stahl, Alina Frischmuth (Praktikantin)

Spielzeit 2017/2018
Theater Dortmund/KJT
Sckellstr. 5-7, 44141 Dortmund
Leitung: Andreas Gruhn

Inhalt	Seite
Begrüßung mit Hinweisen zum Theaterbesuch	3
Verhalten im Theater	3
Stückinfo	5
Dramaturgischer Teil	6
Das Stück	6
Anne Lepper	6
Musik im Stück und literarische Motive	7
Was ist das denn? Kleines Lexikon der Fremdwörter	7
Außenseiter sein oder was ist normal?	8
Theaterpädagogischer Teil – Vorbereitung auf den Theaterbesuch	10
Wer macht was bei einer Theaterproduktion?	10
Die Arbeit eines Bühnenbildners	11
Spielübung 1: Der Mond ist rund (Ratespiel)	12
Spielübung 2: Das Außenseiter-Spiel	12
Spielübung 3: Andersgleich	13
Theaterpädagogischer Teil – Nachbereitung	13
Spielübung 1: Wo die wilden Kerle wohnen – Geschichten erzählen	13
Spielübung 2: Wir reisen zum Mond und haben dabei ...	14
Spielübung 3: Fantasiewelten – Dein perfekter Ort	15
Literaturverzeichnis	16

Begrüßung mit Hinweisen zum Theaterbesuch

Liebe Pädagoginnen und Pädagogen,

schön, dass Sie sich für unser Stück „Maxim“ interessieren.

Auf den folgenden Seiten finden Sie Hintergrundinformationen sowie Anregungen für die Vor- und Nachbereitung des Theaterbesuchs.

Wenn Sie Fragen haben, schreiben Sie uns gerne eine E-Mail an:

eschmidt@theaterdo.de oder istahl@theaterdo.de oder rufen Sie uns an:

0231/ 50 28 771, 0231/ 50 22 416

www.theaterdo.de

Mit herzlichen Grüßen aus dem Kinder und Jugendtheater:

Erika Schmidt-Sulaimon, Isabel Stahl und Alina Frischmuth (Praktikantin)

Verhalten im Theater

Die Schauspieler und alle, die an der Produktion beteiligt sind, möchten Ihnen und den Kindern und Jugendlichen ein gelungenes Theatererlebnis bereiten. Doch auch die Zuschauer müssen etwas zum Gelingen beitragen.

Für viele Kinder und Jugendliche ist das Theater ein neuer und fremder Ort. Bitte sprechen Sie mit Ihren Schülerinnen und Schülern im Vorfeld über den Theaterbesuch. Im Folgenden finden Sie einige Regeln, die im Theater gelten.

Ankunft

Das Kinder- und Jugendtheater ist zwar eine Sparte des großen Theater Dortmund, hat aber eine externe Spielstätte in der Sckellstr. 5-7, Dortmund Hörde. Es empfiehlt sich, 15-20 Minuten vor Beginn der Vorstellung im Theater zu sein, damit genug Zeit ist, Jacken und Taschen an die Garderobenständer im Untergeschoß zu hängen.

Sie dürfen nicht mit in den Theatersaal genommen werden. Im Untergeschoß befinden sich auch die Toiletten.

Einlass

Ca. 5 Minuten vor Vorstellungsbeginn gongt es und dann gehen alle in den Theatersaal. Am Eingang sollen alle Eintrittskarten von dem/der Lehrer/in der Klasse bereitgehalten werden. Bitte nicht jedem/er Schüler/in einzeln eine Karte aushändigen. Es gibt keine nummerierten Sitzplätze, sondern Sitzreihen, die lückenlos besetzt werden.

Während der Vorstellung: Reaktionen

Anders als im Kino, wo das Erleben einseitig in den Zuschauersitzen stattfindet, lebt eine Theatervorstellung von der Kommunikation zwischen Schauspielern und Publikum. Die Schauspieler nehmen ihr Publikum sehr genau wahr und müssen bei jeder Vorstellung auf Lacher, Zwischenapplaus und andere Reaktionen spontan reagieren. Gespräche mit dem Nachbarn, das Spiel mit dem Handy oder gar ein Telefonklingeln, eine raschelnde Bonbontüte oder Kaugummi-Kauen können eine Vorstellung erheblich stören. Deshalb braucht es Respekt auf Seiten des Publikums. Wer die Arbeit der Schauspieler respektiert, redet, trinkt, isst und telefoniert vor oder nach der Vorstellung und verlässt den Zuschauerraum während der Vorstellung nur im Notfall. Handys, Smartphones, MP3-Player und sonstige elektronische Geräte müssen ganz ausgeschaltet werden.

Und am Ende: Applaus!

Am Ende der Vorstellung verbeugen sich die Schauspieler. Das Publikum applaudiert. Mit dem Applaus zeigt man, dass man den Einsatz der Schauspieler wertschätzt. Man sagt: Der Applaus ist das Brot des Künstlers. D.h. auch wenn einem die Aufführung in Teilen nicht gefallen hat, spendet man Applaus. Natürlich kann man mehr oder weniger begeistert in die Hände klatschen, aber gar nicht zu klatschen ist respektlos.

Was man während der Vorstellung im Theater DARF:

- Lachen, weinen
- Still sein
- Schreien, wenn man sich erschrocken hat
- Sich aufregen, wenn's spannend ist
- Sich abregen, wenn's vorbei ist
- Applaudieren, wenn's einem gefallen hat
- Das Handy und andere Lärmquellen ausschalten

Was man NICHT DARF:

- Zu spät kommen
- Rauchen, Trinken, Essen, Telefonieren, Fotografieren
- Unaufgefordert auf die Bühne gehen
- Den Nachbarn/die Nachbarin am Zuschauen/Zuhören hindern

Vielen Dank!

Stückinfo

Maxim

Stück von Anne Lepper
ab 9 Jahren/Klasse 4

Uraufführung am 13. April 2018 im KJT – Theater für junges Publikum, Sckellstraße
5 – 7, 44141 Dortmund

Aufführungsrechte: schaefersphilippen Köln

Foto-, Film-, Ton- und Videoaufnahmen sind aus urheberrechtlichen Gründen nicht
gestattet

Philip Pelzer
Ann-Kathrin Hinz

Max
Mary-Lou

Rainer Kleinespel
Andreas Ksienzyk
Bianka Lammert
Thorsten Schmidt
Johanna Weißert
Bettina Zobel

Junge, Hund
Junge, Bär, Mann
Mutter, Minz, Kind, Mondelfe 3, Junge
Junge 2, Mondpolizei, Kind
Mutter, Mondelfe 1, Maunz, Kind, Junge
Mutter, Sonne, Mondelfe 2, Junge

Regie: Andreas Gruhn
Ausstattung: Oliver Kostecka
Video und Sound: Peter Kirschke
Choreographie: Joeri Burger
Dramaturgie: Isabel Stahl
Theaterpädagogik: Erika Schmidt-Sulaimon
Regieassistentz/Inspizienz: Christina Keilmann
Praktikantin Ausstattung: Dilara Buran
Praktikantin Theaterpädagogik: Alina Frischmuth

Dramaturgischer Teil

Das Stück

Max, Mary-Lou, Hund und Bär hauen von zu Hause ab, da man sie dort nicht so sein lässt, wie sie sein wollen. Also reisen sie zum Mond und zu den Mondelfen. Doch dort sind sie auch nicht frei von Gefahr und Bedrohung. Zwar gibt es auf dem Mond keine Regierung, keine Gesetze und keine Erwachsenen, aber die Mondpolizei übt eine Schreckensherrschaft aus. So müssen die Vier fliehen und einen neuen Ort suchen, der ihren Vorstellungen von Glück entspricht.

Ein Stück zu den Themen: Identität, Ausgrenzung, Anmaßung, Anpassung und die Suche nach dem Glück.

Anne Lepper

studierte Philosophie, Geschichte und Literatur. Sie wurde als Nachwuchsautorin mit ihrem Debütstück "Sonst alles ist drinnen" entdeckt und mit dem Publikums- und Förderpreis der Langen Nacht der neuen Dramatik der Münchner Kammerspiele ausgezeichnet. Ein Jahr später folgte die Uraufführung. 2012: "Käthe Hermann" am Theater Bielefeld und "Seymour oder ich bin nur aus Versehen hier" am Schauspiel Hannover. Sie wurde im gleichen Jahr von Theater heute zur Nachwuchs-Dramatikerin des Jahres gewählt. 2017 gewann Anne Lepper mit "Mädchen in Not" den renommierten Mülheimer Dramatikerpreis. Uraufgeführt 2016 am Nationaltheater Mannheim. Nach "Ach je die Welt" ist es ihre zweite Arbeit für das KJT Dortmund. "Maxim" ist ihr erstes Kinderstück.

Weitere Stücke: "La Chemise Lacoste", "Entwurf für ein Totaltheater"



©schaefersphilippen

Musik im Stück und literarische Motive

Anne Lepper spielt beim Schreiben ihrer Stücke mit Zitaten und Motiven aus verschiedenen kulturellen Genres, z.B. der Kinder- und Jugendliteratur, aus der Oper, aus der Popmusik und aus Filmen.

In "Maxim" finden sich Zitate aus "Wo die wilden Kerle wohnen" von Maurice Sendak oder aus "Der kleine Häwelmann" von Theodor Storm. Die Idee vom Mond als Sehnsuchtsort findet sich auch in der Operette "Frau Luna" von Paul Lincke wieder.

Auch eine Reihe von Liedzitaten aus der Popmusik sind in "Maxim" zu finden. Hier mal ein paar Songs und Musiktipps, in die ihr auf YouTube reinhören könnt:

David Bowie: Space Oddity, Starman, Ziggy Stardust
Kraftwerk: Schaufensterpuppen
Iggy Pop: Night Clubbing
Pet Shop Boys: Go West
Hubert Ka: Sternenhimmel

Was ist denn das?

Kleines Lexikon der Fremdwörter

Barbaren

Im modernen Sprachgebrauch wird der Begriff abfällig verwendet im Sinne von: „roher, unzivilisierter, ungebildeter Mensch“

Heteronomie

heißt Fremdbestimmung, also die Abhängigkeit von fremden Einflüssen oder vom Willen anderer. Der Gegensatz ist die Autonomie.

ein Deserteur

ist ein Soldat, der sich unerlaubt von der Truppe entfernt; wenn er geschnappt wird, bedeutet das meist eine sehr harte Strafe

Cha Cha Cha + Boogie Woogie

Cha Cha Cha ist ein moderner, paarweise getanzter Gesellschaftstanz kubanischen Ursprungs, Boogie Woogie wird auch paarweise getanzt und entspringt der Familie der Swing-Tänze

Epidemie

ansteckende Massenerkrankung

zivilisiert

anständig sein und so, wie es erwartet wird

Regression

die unbewusste Rückkehr eines Erwachsenen in kindliches Erleben oder Verhalten

Außenseiter sein oder was ist normal?

Zu dick, die falsche Musik, die falschen Klamotten – es kann ganz schnell gehen und schon ist man in der Schule der Außenseiter, der Freak.

Horst Kasper, früher Schulleiter, erklärt dem Jugendmagazin „Spiesser“, dass in neun von zehn Klassen gemobbt wird. Jeder dritte war schon mal Mobbingopfer.

2006 gründete das ehemalige Mobbingopfer Alexander Hemker mit einem Freund die Internetplattform „Schüler gegen Mobbing“:

Mobbing und Gewalt in der Schule nehmen immer stärker zu. Dabei haben die Opfer gar keine Chance, sich zu wehren.

Wir möchten euch helfen! Niemand kann etwas dafür, dass er gemobbt wird, denn Mobbing kann jeden treffen. Doch was läuft beim Mobbing unter Schülern eigentlich falsch? Kann man das nicht verhindern? Wer kann mir als Opfer helfen und was kann ich persönlich tun? Die Antworten dazu findet ihr hier:

www.schueler-gegen-mobbing.de

Die Initiative ist das erste Angebot bundesweit, bei dem Jugendliche Gleichaltrigen helfen.

Typisch Mädchen, typisch Junge?

Max spielt gern mit Puppen. Sein Freund sagt ihm, dass er damit aufhören soll, weil man das nicht macht, weil „es nicht der Normalität entspricht und er langsam zu alt dafür sei.“

Wer bestimmt eigentlich, was „normal“ ist und gibt es „normal“ überhaupt? Nur weil die meisten Jungen, nicht mit Puppen spielen oder es uncool finden, soll es Max auch sein lassen? Max sieht das nicht ein, obwohl ihn das zum Außenseiter macht, doch er ist selbstbewusst genug, seine Sachen zu verteidigen. Doch schließlich bleiben ihm nur die Flucht und die Suche nach einem Ort, an dem er so akzeptiert wird, wie er ist.

Was machst du, wenn dir jemand sagt: „Das macht man nicht als Junge oder als Mädchen!“

Schon früh werden bei uns Geschlechterklischees aufgestellt: Baby- und Kindersachen für Jungen sind oft blau und für Mädchen oft rosa. Dabei war vor hundert Jahren Rosa die Farbe für Jungen und Blau die für Mädchen. Rosa war das „kleine Rot“ und Rot stand für Kampf und Blut.

Vielleicht änderte sich das mit der Blue Jeans. Als die aufkam, wurde sie zuerst nur von Männern getragen. Oder es lag an den blauen Arbeitsanzügen oder blauen Marineuniformen. Fakt ist: mit dieser Zuordnung verdient die Bekleidungsindustrie mehr Geld und die Geschlechtertrennung setzt schon früh ein.

Doch welche Verhaltensunterschiede gibt es zwischen Jungs und Mädchen und was davon wird anerzogen? Jungen lieben Spiele, bei denen sie ihre Kräfte messen. Das liegt am Hormon Testosteron, das vermehrt in ihrem Blut vorhanden ist, sobald sie etwa vier Jahre alt sind. Testosteron steigert die Lust am Toben. Das heißt aber nicht, dass Mädchen das nicht auch gerne machen. Ein wichtiger Grund ist auch, dass Jungen mehr toben dürfen. Bei Jungen finden die Eltern und Lehrer das richtig. Auffällig bei Mädchen ist, dass sie Spiele mögen, in denen sie kommunizieren und kooperieren können. Gesellschaft und Erziehung sorgen dafür. Allerdings nicht nur die der Eltern, sondern auch die von Großeltern, Kindergärten, usw. - sie alle teilen Kindern jeden Tag aufs Neue mit, was in unserer Gesellschaft als weiblich und was

als männlich gilt. Wenn ein Mädchen mit Pistolen spielt und sich rauff, verbieten die Erwachsenen das oft. Dabei können Mädchen genauso wütend sein wie Jungen. Aber statt zu hauen, schreien sie die Wut eher heraus. Das haben ihnen ihre Eltern anezogen und ihre Mütter machen das meistens auch so. Das heißt, das meiste, was als „typisch Mädchen oder Junge“ angesehen wird, wurde anezogen und durch die Gesellschaft geprägt.

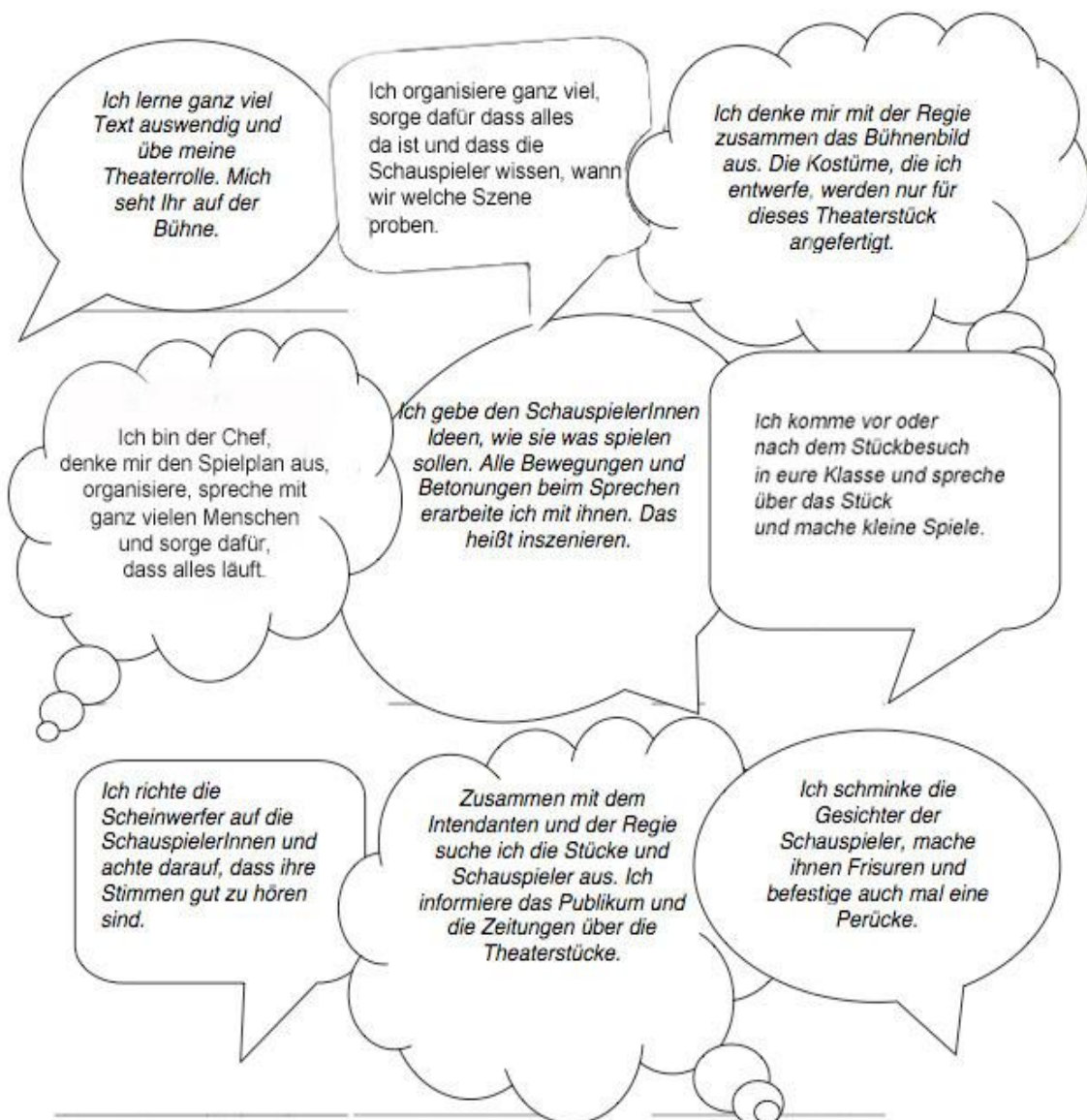
Also macht was Euch gefällt (so wie z.B. Pippi Langstrumpf) und lasst Euch nicht in Kategorien pressen.

Theaterpädagogischer Teil – Vorbereitung auf den Theaterbesuch

[Kopiervorlage]

Wer macht was bei einer Theaterproduktion?

Oft kennen die Kinder im Theater nur den Beruf des Schauspielers, es sind aber noch andere Personen nötig, damit das Stück nachher wirklich toll aussieht:



Folgende Begriffe gehören zu den Sprechblasen:

Intendant, Dramaturgin, Regie, Schauspieler, Maskenbildnerin, Regieassistent, Licht- und Tontechniker, Ausstatterin, Theaterpädagogin

Die Arbeit eines Bühnenbildners



Fotos: Alina Frischmuth (Praktikantin, Bereich Theaterpädagogik)

Hier seht ihr ein Modell des Bühnenbilds von „Maxim“. Der Bühnenbildner Oliver Kostecka hat erst einmal seine Idee, wie die Bühne bei der Aufführung des Stücks aussehen soll, entworfen. Er hat die Bühne und alles, was darauf zu sehen sein soll, im Mini-Format gebaut. Nachdem die technische Leitung des Theaters zugestimmt hat, wurde in den Werkstätten des Theaters (Malsaal, Schreinerei, Dekoration, Schneiderei, Requisite) alles angefertigt.

Spielübung 1: Der Mond ist rund (Ratespiel)

Platz für einen Stuhlkreis, entsprechend der Gruppengröße

Aufgesagtes Sprüchlein: „Also, Der Mond ist rund, der Mond ist rund, hat zwei Augen, Nas‘ und Mund.“

Der/die Spielanleiter/in beginnt. Während das Sprüchlein aufgesagt wird, werden die entsprechenden Bewegungen (Kreis, zwei Punkte, Striche für Nase und Mund) in die Luft gemalt. Nun ist der Reihe nach jede/r dran und sagt das Sprüchlein auf. Dabei werden auch die entsprechenden Bewegungen nachgemacht. Der/die Spielleiter/in stellt fest, ob es richtig oder falsch gemacht ist.

Lösung: Am Satzanfang muss *immer das Wort „Also“* gesagt werden.

Spielübung 2: Das Außenseiter-Spiel

Zeit: 30 min (variierbar)

Gruppengröße: ab 6

Material: Gerät zur Musikwiedergabe, leise Hintergrundmusik (damit die Situation ‚aushaltbar‘ bleibt und so ihren Übungscharakter behält)

Ziel: sich in jemanden, der sich in der „Außenseiter“-Position befindet, hineinversetzen können (Erleben, Gefühle)

Wichtig: Die Rolle des „Außenseiters“ wird von einem Schüler/einer Schülerin übernommen, die in der Klasse beliebt und sehr selbstbewusst ist.

Ablauf:

- 1) ausreichend Platz zum Bewegen schaffen
- 2) „Außenseiter“- Rolle besetzen
- 3) Der Rest der Gruppe spielt „Treffen, Begrüßen, Unterhalten“, d.h.: Sie laufen umher, geben sich die Hand und begrüßen sich (gern auch mit Umarmung). Dann sprechen sie kurz miteinander.
- 4) „Außenseiter/in“ bewegt sich ebenfalls durch den Raum und versucht, mit den anderen in Kontakt zu kommen. Schafft er oder sie es, eine Hand zu schütteln oder mit jemandem zu sprechen, hat er/sie gewonnen.
- 5) Währenddessen versucht die Gruppe, die Kontaktversuche durch den/die „Außenseiter/in“ abzublocken, weichen ihm aus. Schafft sie das, hat sie gewonnen.

Reflexion/Auswertung:

- 1) Was hat der/die „Außenseiter/in“ versucht, um Kontakt aufzunehmen? Bei wem?
- 2) Wie waren die Reaktionen in der Gruppe?
- 3) Was hat der/die „Außenseiter/in“ während des Spiels gedacht und gefühlt?
- 4) Wie haben die anderen auf ihn oder sie gewirkt?
- 5) Wie hat sich das Kontaktverhalten während des Spiels verändert? (Zunahme, Abnahme, deutlicher/aggressiver, ...)

6) Was hat die Gruppe bei ihren „Begrüßungen“ und Gesprächen untereinander gedacht und gefühlt?

7) Fragen nach den eigenen Erfahrungen mit Ausgrenzung/Ablehnung: „Habt ihr schon mal etwas Ähnliches erlebt?“

Spielübung 3: Andersgleich

Zeit: je nach Gruppengröße

Paarweise

Ziel: Das Entdecken von Gemeinsamkeiten und Unterschieden

Ablauf: Jede/r sucht sich jemanden, mit dem/der sie/er etwas gemeinsam hat. Beide suchen 2 weitere Gemeinsamkeiten und 3 Unterschiede. Es kann sich um äußere Merkmale (Schuhgröße, Farbe von Kleidung/Augen/Haaren, etc.) handeln, oder um andere Merkmale (Geschwisterzahl, Herkunftsland, Hobbys, etc.).

(mögl.) Abschlussrunde: „Was habt ihr über eure/n Partner/in erfahren?“

Theaterpädagogischer Teil – Nachbereitung

Spielübung 1: Wo die wilden Kerle wohnen – Geschichten erzählen

Material: Ausgabe von Maurice Sendaks „Wo die wilden Kerle wohnen“, evtl. Kopien der Zeichnungen im Buch

Die Kopien der Bilder werden entweder vor Beginn aufgehängt oder durch die Reihen der Kinder gegeben (jeweils in ungeordneter Reihenfolge). Die Kinder schauen sich die Bilder aufmerksam und nacheinander an. Dann suchen sich die Kinder das Bild aus, welches ihnen am besten gefällt. Gerne können sich zwischen 3-4 Kindern mit dem gleichen Bild zusammentun.

Aufgabe: Beschreibt so genau wie möglich, was auf eurem Bild zu sehen ist.

Einstieg, z.B. „Lasst euch die Geschichte zu den Bildern erzählen ...“

Anschließend wird die Geschichte für die Kinder gelesen und zu jeder Seite das entsprechende Bild gezeigt.

Anschließende Fragen:

Wer von euch kann noch einmal in eigenen Worten zusammenfassen, was in der Geschichte passiert ist?

Welche Ähnlichkeiten fallen euch zu unserem Theaterstück auf? (Antworten: Name der Hauptfigur, Krönung zum König, Ankunft in einer neuen Welt)

Weiterführend: Wie bewertest du das Verhalten von Max auf dem Mond? („Ich finde gut, dass Max ...; „An Max stört mich, dass ...“; „Wenn Max mein Freund wäre, würde ich ihm diesen Rat geben: ...“)

Ziel: Gesehenes in eigene Worte fassen, auf Äußerungen in der Gruppe eingehen, ergänzen; Verknüpfungen zwischen Maurice Sendaks Geschichte und dem Theaterstück Maxim erkennen und benennen.

Spielübung 2: Wir reisen zum Mond und haben dabei ...

MAX: ... wenn irgendwo alles gut ist dann höchstens auf dem Mond nicht jedoch auf der Erde

HUND/BÄR/MAX: ZUM MOND ZUM MOND

Material: ein kleiner, leerer Koffer o. Ä.

Zeit: je nach Gruppengröße (jederzeit ‚letzte Runde‘ möglich)

Platz für einen Stehkreis (mehr Bewegungsspielraum, alle können einander besser sehen und verstehen)

Frei nach dem beliebten Gedächtnisspiel „Ich packe meinen Koffer“. Das Spielprinzip ist das gleiche: Der/die Spielleiter/in beginnt mit den Worten: „Wir machen es wie Max und seine Freunde: „Wir reisen zum Mond und haben dabei ...“

Der/die Spielleiter/in nennt einen beliebigen Gegenstand (z. B. ‚fliegendes Bett‘). Dann wird der Koffer an den/die nächste weitergegeben. Diese/r nennt zum einen alle zuvor genannten Gegenstände. Zum anderen fügt er ein weiteres Objekt hinzu, das sich im Koffer befindet.

Die Reihe der zu merkenden Gegenstände wird immer länger. Sobald ein/e Spieler/in einen Gegenstand vergisst oder ins Stocken gerät, verlässt er bzw. sie den Kreis. Ende ist, sobald nur noch ein/e Spieler/in übrig ist.

Das Spiel kann aber auch jederzeit mit „Letzte Runde!“ beendet werden.

Wichtig: Bei diesem Spiel haben die Naturgesetze keinerlei Wirkung! Die genannten Gegenstände dürfen riesengroß, klein, winzig, schwer, leicht, dick, dünn, usw. sein.

Anmerkung 1: Selbstverständlich wird ein Koffer, ein Rucksack o. Ä. schwerer, wenn man ihn mit immer mehr Dingen füllt. So wird es mit jedem genannten Gegenstand und mit jeder Runde natürlich auch schwieriger, ihn an den oder die nächste weiterzureichen. Dies kann zu lustigen Verrenkungen und/oder Geräuschen (z. B. lautes Ächzen) führen. Daher ist es ratsam, genug Bewegungsspielraum im Kreis zu haben.

Wichtig: Während der ersten Gegenstände fällt das Weitergeben noch leicht. Dabei ist es egal, ob der erste Gegenstand z. B. ein Fels oder eine Feder ist.

Anmerkung 2: Je nach Alter und allgemeiner Merkfähigkeit in der Gruppe kann natürlich auch Hilfestellung gegeben und auf ein ‚Ausscheiden‘ verzichtet werden. Ende ist hier immer die ‚letzte Runde‘.

Spielübung 3: Fantasiewelten – Dein perfekter Ort!

Material: Sitzkissen, Papier, Malstifte (Kreative Aufgabe)

Wichtig: ausreichend Platz schaffen

Alle Kinder bekommen ein Sitzkissen und dürfen sich im Raum einen „Lieblingsplatz“ suchen, an dem sie sich mit allem, was sie brauchen (Stifte, Papier, Marker, Radiergummi, etc.), „einrichten“. Wenn es sich alle soweit bequem gemacht haben, kann es losgehen! Aufs Papier gebracht werden soll ‚Dein perfekter Ort‘ – „ein Ort, der in Deinen Gedanken existiert und nun sichtbar werden will.“

Dabei können die Kinder ihrer Kreativität freien Lauf lassen. Alles ist erlaubt! Bunte Geschöpfe, buntes Gras, sprechende Tiere, fliegende Objekte – ganz egal.

Hauptsache ist, dass die Kinder sich an ihrem gedachten Ort *wohlfühlen*.

Hilfen zum Einstieg: 1) Wie sieht Dein perfekter Ort genau aus?
 2) Wer lebt/ist noch an diesem Ort?

(mögl.) Abschluss: Jede/r bringt sein Bild nach vorn und es wird an die Tafel/eine Pinnwand geheftet, damit alle die einzelnen Fantasiewelten sehen und darüber erzählen und sprechen können. Gibt es auf den Bildern vielleicht ähnliche Motive; welche Unterschiede gibt es?

Wenn möglich, kann die „Bilderwand“ als Erinnerung für die Kinder aufbewahrt werden.

Nachgespräch

„Kein Publikum der Welt versteht ein Stück von Shakespeare im Theater. Um Verstehen geht's ja gar nicht. Es geht darum, dass man was erfährt, oder was erlebt. Und hinterher versteht man vielleicht was.“ (Heiner Müller)

Es gibt keine dummen Fragen und es gibt kein RICHTIG oder FALSCH im Gespräch über ein Theaterstück.

Folgende Fragen sollen dazu anregen, sich über das Stück auszutauschen:

- 1) Denkt an den Theaterbesuch. Woran erinnert ihr euch?
- 2) MAX: du hältst dich mit deinem Körper am besten im Hintergrund Mary-Lou ...
Versetzt euch in die Lage von Mary-Lou. Wie fühlt sie sich? Welche Gedanken hat sie?
- 3) Was glaubt ihr, waren für Max' Schulfreund mögliche Gründe, sich gegen Max zu wenden?
An welchen Punkten hätte er anders reagieren können (und wie)?
Wie hätte sich das Stück verändern können, wenn Max' Freund sich anders verhalten hätte?
(Reflektieren über Einflussfaktoren für Ausgrenzung, Worte dafür finden, Alternativreaktionen entwickeln lernen)
- 4) Das sagt MAX, nachdem sie von der Sonne vertrieben worden sind: ... wir begeben uns jetzt in eine andere Welt und sicherlich wird es endlich jene sein in der alles gut ist denn so eine muss es unbedingt geben

Glaubst du, dass Max und seine Freunde irgendwann die andere Welt finden, in der für sie alles gut ist? Warum glaubst du, dass sie es schaffen oder nicht schaffen?

Literaturverzeichnis

AG-SOS-R-NRW (Hrsg.), (1996): Das Außenseiter-Spiel, in: Spiele, Impulse und Übungen. Zur Thematisierung von Gewalt und Rassismus in der Jugendarbeit, Schule und Bildungsarbeit. Schwerte: o. V., S. 38

Evangelischer Kirchenkreis Unna. Kinder- und Jugendarbeit Region Unna (Hrsg): Ratespiele. Der Mond ist rund. In: Spielmalwieder. Der Spielereader. Unna: Frühjahr 2014, S. 16-17

Gewalt Akademie Villigst (Hrsg.), (2002): Andersgleich, in: Impulse und Übungen. Band 2. Zur Thematisierung von Gewalt und Rassismus in der Jugendarbeit, Schule und Bildungsarbeit. Schwerte: o. V., S. 28

Lepper, Anne, Maxim, noch unveröffentlichter Stücktext zur Uraufführung am KJT Dortmund am 13.4.2018

<http://www.schaefersphilippen.de>
www.wikipedia.de
www.spiegel.de
www.spiesser.de
<http://www.schueler-gegen-mobbing.de/>
<http://www.mobbingberatung.info>
www.eltern.de
www.sueddeutsche.de