

Theaterspiele mit Kindergartenkindern

Beim Theaterspielen mit kleineren Kindern ist es wichtig mit dem Prinzip Vor- und Nachmachen oder Mitmachen zu arbeiten. Dies gibt ihnen einen Rahmen, den sie dann selbst noch variieren können, aber nicht müssen. Es sollte wenig, bis kein Text benutzt werden. Die Handlungen stehen im Vordergrund (Richtung Clownerie).

Hauptziel ist es, dass die Kinder es lernen, sich zu trauen und sich etwas zu zutrauen.

Aufmerksamkeit aushalten, kann manchmal auch sehr schwer sein.

Macht solche Einheit immer zu zweit. Als Spielleitung (und Hilfskraft) ist es wichtig, dass ihr mit Freude und Spaß dabei seid, um die Kinder mitzureißen. Macht Fehler und lacht über euch selbst, das nimmt ihnen den Druck alles richtig machen zu wollen.

Das müssen sie auch jetzt schon oft genug!

Tipp: Legt vorher einen Kreis aus Puzzleteilen oder Teppichfliesen und setzt euch auf einen Platz, wenn die Kinder reinkommen. Meist funktioniert so ein toller Sitzkreis ohne irgendwelche Anweisungen.

1. Warm-up durch "Trommeltanz" (Safari Duo: Played-A-Live (The Bongo Song) – Radio Edit)

Man steht im Kreis und jeder hat ein Tuch in der Hand (optional). Die Spielleitung führt zur Musik verschiedene Schritte aus, die von den anderen mitgemacht werden.

2. Was könnte es noch sein? (Improvisation mit einem Stab/Rohr)

Man steht im Kreis und in der Mitte liegt ein Stab/Rohr. Die Spielleitung geht zur Mitte und macht vor, was es noch sein könnte – alle raten. Wenn jemand aus dem Kreis eine Idee hat wird genauso verfahren.

3. Der Weg der Königin

Eine Person bekommt die Krone und die anderen legen mit den Puzzleteilen den Weg, den sie geht. Dabei bestimmt die „bekronte“ Person den Weg und darf nicht den Boden berühren. Durchwechseln, wer möchte.

Tipp: Puzzleteile als Publikumsreihe hinlegen als Optische Trennung zur Bühne

Bei den folgenden Übungen ist es bei kleineren Kindern unerlässlich, dass die Spielleitung mit der Hilfskraft die Übung vorspielen, damit sie verstehen, was von ihnen erwartet wird. Dies kann man bei älteren Teilnehmenden natürlich weglassen.

4. Applaus abholen

Man geht einzeln auf die Bühne (und sagt seinen Namen) und verbeugt sich erst hinten, dann in der Mitte, dann vorne und geht wieder ab (gerne Puzzleteile oder anderes als „Stationen“ verwenden). Man darf selbst entscheiden, wann man weitergeht, ob man weitergeht und wann man abgeht. → *Hierbei geht es darum, den Applaus „auszuhalten“.*

5. Synchrones Keks essen

Zwei Personen sitzen nebeneinander auf Stühlen, dürfen nur geradeaus gucken und bekommen jeweils einen Keks auf ihren Oberschenkel gelegt (je nach Rechts-/Linkshänder*in). Aufgabe ist es, den Kecks gleichzeitig hochzuheben bis Augenhöhe, dann an den Mund zu führen und gleichzeitig abzubeißen, um dann den Arm wieder herunterzunehmen. → *Schult das Raumauge und benötigt Aufmerksamkeit.*

6. mein Koffer ist besser (Charlie Chaplin: his morning Promenade)

Zwei Personen kommen mit einem Koffer auf die Bühne und setzen ihn voreinander ab. So geht es immer weiter, bis einer vorne ist.

7. Wir sind falsch (Charlie Chaplin: his morning Promenade)

Zwei Personen kommen mit einem Koffer auf die Bühne und merken, dass sie am falschen Ort sind, reagieren darauf und gehen gemeinsam wieder ab.

8. Lebendiges Bühnenbild:

Personen werden als Bühnenbild eingesetzt.

2 Vorhang: gehen zur Seite und wieder zurück mit Geräusch (quietscht quietscht)

2 Bäume: die sich im Wind bewegen (krrr krrr krr)

2 Blumen: die sich zur Sonne recken (ohhh, schön!)

Alles wird nacheinander aufgebaut, bespielt und zusammensetzt. Die Spielleitung führt durch die einzelnen Teile des Bühnenbildes.

➔ Aufgabe: In zweit Gruppen jeweils eigenes Bild ausdenken und vorstellen.

9. Mitmachtheater (Teaser):

Erzähler kommt mit Koffer voll Requisiten rein und erzählt dem Publikum eine Geschichte. Um die Geschichte erzählen zu können, werden Personen aus dem Publikum geholt, die Rollen der Geschichte übernehmen:

Prinzessin Pfiffigunde (Krone), Hund, Katze, König (Hut), Prinz (Schwert, Mantel)

Das Publikum/ Die Kinder kann/ können mitmachen und kurze Momente auf der Bühne erleben, ohne etwas auswendig kennen zu müssen. Es ist reines spielen, das natürlich (unbemerkt) von der Spielleitung gelenkt wird:

„Ich möchte euch heute die Geschichte von Prinzessin Pfiffigunde erzählen. Dafür brauche ich allerdings eine Prinzessin. Wer möchte das denn sein? (Sucht jm aus) Ein kleiner Applaus für unsere Prinzessin Pfiffigunde (Krone aufsetzen). Stelle dich mal hier zu mir. Prinzessin Pfiffigunde hatte einen besten Freund, ihren Hund. Und wie hieß dein Hund? (Pfiffigunde sucht aus: ...Name...). Genau und ...Name... war ein toller Hund. Wer möchte ..Name... sein? Dann komm mal zu uns. Am besten setzt du dich hier hin. ...Name... hat immer ganz doll gebellt und geknurrte und hat niemanden an sich herangelassen (Kind bellt). Aber wenn Prinzessin Pfiffigunde da war und ihm zu essen gab, dann war er ganz lieb. Aber nur Pfiffigunde durfte ihn füttern. Sie hatte auch eine Katze, die hieß (Pfiffigunde sucht aus ...Name2...) und ...Name2... hat jeden angefaucht, der ihr zu nah kam, aber nicht bei Pfiffigunde, denn sie konnte sie ganz toll bürsten und das liebte ...Name2... und schnurrte eifrig (Kind schnurrt). Pfiffigunde hatte auch einen Vater, den König. Wer möchte denn der König sein (bekommt die andere Krone), aber der war immer schlecht gelaunt und ging ständig grimmig hin und her, da er große Sorgen hatte. Vor allem machte er sich Sorgen, weil Pfiffigunde noch nicht verheiratet war, aber da hatte er eine Idee. Er brauchte einen (König antwortet), einen Prinzen genau.....“

Abschließende Tipps:

Bei einer Aufführung ist man selbst immer mit auf der Bühne und macht die einzelnen Sequenzen mit den Kindern gemeinsam oder ist zumindest als moralische Stütze dabei. Man führt durch die gesamte Vorstellung (in einer festgelegten Rolle, die auch immer wieder etwas mit den Kindern gemeinsam macht)

Was man noch machen könnte und hier nicht mehr reingepasst hat:

- **Stopptanz**
- **Ball weitergeben:** Jede Person hat einen Ball und tauscht diesen mit den Personen, die ihr im Raumlaf begegnen
- Warm up Clown
 - o **„da lang“:** Spielleitung legt typische Clownsmusik auf und es beginnt ein Raumlaf. 1. zeigen, wo man hin will, 2. „da lang“ rufen, 3. Hingehen, Die Spielleitung kann variieren wie gelaufen wird,
 - o **„Bonjorno“:** Wie gehabt lustige Musik und Raumlaf, man grüßt die entgegenkommenden Personen wie von der Spielleitung vorgegeben
- **Name - Bewegung – Kreis** (auch hier gilt, einer macht vor, alle machen nach)
- **Blinder - Führender** (unbedingt mit beiden Händen, zu führende Person darf auch die Hände vor die Augen halten, wenn das mit dem Augen schließen nicht klappt)
- **Ball als Geschenk** weitergeben (etwas Schönes, etwas Ekliges)
- **Fantasieschimpfwort** – jede Person bekommt ein Fantasieschimpfwort und muss es im Kreis zu jeder Person sagen und zwar richtig wütend (und als Liebesszene mit zwei Personen – Variante für Älterer) → Spiel draus bauen, wer lacht, ist dran?!

- Koffer zu zweit „**Passt du auf meinen Koffer auf?**“: Eine Person mit Koffer bittet die zweite auf den Koffer aufzupassen, weil sie kurz schlafen möchte. Die andere schnappt sich den Koffer in Abwesenheit der Person und es geht eine Verfolgungsjagd um den Vorhang los (hier braucht man eine Stellwand oder ähnliches). Erst mit einer eingeweihten Person vormachen.
- **Pantomime Fechten** (ohne Schwert, mit vorher abgesprochenen Bewegungen, 1 Angriff, 1 Abwehr, andersherum, einer darf zustechen)
- Verschiedene weitere Pantomime (Wand, Seil, Ballon, Roboter)
- **Pantomimische Geschichte:**
 - o **der Apfel**, Spielleitung macht vor, Kinder machen mit: wie gehen über die Wiese, wir sehen einen Apfelbaum, wir holen eine Leiter, wir stellen sie an den Baum, wir klettern die Leiter hoch, wir pflücken einen Apfel, wir klettern mit dem Apfel wieder runter, wir machen den Apfel mit dem Ärmel sauber, wir beißen in den Apfel, aus dem Apfel kommt ein Wurm gekrochen..... (macht vor, was ihr wollt)
- **der Flohzirkus**, wie gehabt: Der Zirkusdirektor verbeugt sich und präsentiert seinen Zeigefinger (auf dem Finger ist natürlich der Floh), er hebt den zweiten Finger und lässt das Publikum einen Trommelwirbel machen, Der Floh springt und macht einen Salto bevor er auf dem anderen Finger landet (mit Kopf Bewegung nachvollziehen), Applaus fordern, weiter geht bis der Floh nicht mehr auf dem Finger landet, sondern auf dem Kopf, er läuft am Körper herunter und kommt irgendwann aus dem Hosenbein raus und wird wieder eingefangen,.... (ihr denk euch schon was dabei aus)
- **Abklopfen im Kreis** mit geschlossenen Augen (Außenkreis klopft, Innenkreis wird geklopft)

Für größere

- Gruppenimprovisation Standbild: „Gruppen, abwechselnd wir ein Thema und ein Ort eingeworfen und bei 10 von der anderen Gruppe umgesetzt“ (Variante: Märchen)
- Bälle und Entchen werfen im Kreis oder im Raumlaf (zwei Richtungen oder ganz viele oder ganz viele in zwei Richtungen oder mit Geräuch – Hep + Höp)
- Theateransage mit unterschiedlichen Emotionen (fröhlich, genervt, müde,...), zB.: Liebes Publikum, ich muss Ihnen leider mitteilen, dass unsere Hauptdarstellerin heute leider erkrankt ist. Zum Glück wird für Sie unsere Putzfrau einspringen. Sollten Sie Ihre Karten zurückhaben wollen, können Sie sie an der Abendkasse gegen einen Gutschein eintauschen. Vielen Dank
- Gefühlskreuz (Wut, Liebe, Angst, Freude) mit einem vorgegebenen Satz (Mein Wellensittich spricht fließend Französisch)
- Thema Babylon im Raumlaf: 2 Personen gehen gemeinsam und reden gleichzeitig ohne dem anderen zu zuhören, Spielleiter lässt zwischendurch Paare Pause machen, um sich die Geräuschkulisse anzuhören.
- 3 Personen: 1 erzählt, 2 spielen – zum Thema Märchen