



GOOD GAME GRETEL

THEATERPÄDAGOGISCHES BEGLEITMATERIAL

ZUR INSZENIERUNG „GOOD GAME GRETEL“

DES THEATER MARABUS

AB 11 JAHREN

INHALTSVERZEICHNIS

Wissenswertes zum Stück	3
Stückbeschreibung	4
Zeitungskritik	5
Das Theater	6
The story begins...	7
Das Begleitprojekt „Gretels Spuren“	8
Ideen zur Vorbereitung	9
Ich bin ein Theater	10
Bezüge zum Kernlehrplan Deutsch, Gesellschaftslehre und Philosophie	11
Das Märchen	13
Ein Staffellauf	13
Was war da nochmal?	14
„Tagesobdachlosigkeit von Kindern“	15
Landkarte von Hänsel und Gretel	16
Gaming	17
Welche Spiele spielst du?	17
Welche Gaming-Begriffe kennst du?	18
Idee zur Vor- oder Nachbereitung	19
Ideen zur Nachbereitung	20
Nachgespräch	21
Male deinen Avatar	22
Wähle deinen Charakter	23
Stelle Hänsel und Gretel eine Quest – Szene	24
Rappen wie Zwerg Tschakko	25
Wie sähe das nächste Level aus? – Szene	26

WISSENSWERTES
ZUM
STÜCK





Vergiftete Äpfel, blutende Schuhe, böse Stiefmütter – Märchen sind oft grausam. Die Kinder in den Märchen haben mit bösen Mächten zu kämpfen und schwierige Aufgaben zu lösen, bevor am Ende alles gut werden kann. Ganz ähnlich sind die Adventure Spiele der Kinder heutzutage.

Zwei Performer*innen machen sich auf die Spur von Hänsel und Gretel und begeben sich in die düstere Märchenwelt, die auch immer ein Spiegel der Gegenwart ist. Spielerisch hinterfragen sie die Geschichte. Wer könnten Hänsel und Gretel heute sein? Warum können sie nicht nach Hause? Welche Probleme müssen sie lösen und welche Gefahren überwinden? Mit den Mitteln des Computerspiels erschaffen sie ihre eigene fantastische Welt. Eine Mischung aus Märchen, Computerspiel und realen Erfahrungen.

„Good Game Gretel“ handelt von dem Umgang mit Familienproblemen und von Einsamkeit aber auch von der Lust, im Spiel Hindernisse zu überwinden und Handlungsspielräume zurückzuerobern.

STÜCKBESCHREIBUNG

Stückentwicklung: Ensemble

Recherche: Alina Rohde (im Rahmen des NRW Stipendiums freie Kinder- und Jugendtheater NRW)

Regie: Christina Schelhas

Assistenz: Lea Reihl

Ausstattung: Barbara Lenartz

Dramaturgie: Claus Overkamp

Performance: Alina Rohde, Henning Jung

Lichtdesign: Bene Neustein

Sounddesign: Tobias Gubesch

Videoberatung: Norman Grotegut

Theaterpädagogik: Melina Delpho, Kristina Kost

Uraufführung: 01.06.2019

Aufführungsrechte: beim Theater

Fotos: Ursula Kaufmann

Game on!

THEATER MARABU ZOCKT MIT MÄRCHEN

Das Leben ist eine Falle. Ob es ein Entkommen gibt, ist ungewiss. Helfen kann vielleicht die Illusion des Spiels. Und auch wenn man wie Hänsel und Gretel in »Good Game Gretel« nur ein Leben hat, bleibt die Chance, sich von Level zu Level aus dem Schlamassel zu zocken.

Christina Schelhas hat mit der neuen Ensemble-Produktion im Theater Marabu eine so verrückte wie geniale Märcheninterpretation inszeniert. In bester Rollenspieltradition lässt die Regisseurin ihre beiden von den Eltern verstoßenen Protagonisten in eine virtuell gestylte Gaming-Oberfläche eintauchen. Begleitet von 8-Bit-Klängen und handgemachten Video-Live-Installationen, spielt die Inszenierung fulminant mit hinterlistigen Illusionen und virtuellen doppelten Böden.

Alina Rohde und Henning Jung stülpen Hänsel und Gretel denn auch gleichsam computergenerierte Charaktere über. Bei aller Gamer-Attitüde bleibt viel Raum für Dissonanzen zwischen Bühnenillusion, virtueller Welt und der »echten« Realität der Schauspielerin und des Schauspielers. Ihre akrobatischen Choreographien arbeiten mit roboterhafter Komik und beflügeln die Illusion von Leichtigkeit und Unverletzlichkeit.

Doch der existenzielle Ernst ist auch in »Good Game Gretel« die Würze im Spiel. Um nicht zu verhungern, gilt es Rotkäppchen Wein und Kuchen abzuhandeln. Die Märchen fließen in der Inszenierung genauso mühelos ineinander wie verschiedene Stilmittel, von Hip Hop über Slapstick bis zum blanken Horror.



Selten ging es im Marabu so herrlich gruselig zu wie beim großen Finale im Hexenhäuschen. Insper Videoprojektion Riesige aufgeblähte Augen und Finger bringen menschliches Grauen in das virtuelle Setting der Inszenierung. So verwischen die Grenzen von Märchen, Computerspiel und sozialer Realität zu einem tiefgründigen Pastiche, dem zu entkommen mehr verlangt als Gamergeschick.

Das Rätsel des Märchens aber bleibt so ungelöst wie die existen-

ziellen Sorgen der zockenden Jugendlichen. Denn das nächste Knusperhäuschen lockt schon wie das nächste virtuelle Level. So schnappt die Falle eben ständig zu. Aber irgendwie macht das ja auch Spaß. Game on!

(c.f.)

Die nächsten Aufführungen ab 4. September 2019. Infos und Karten: (0228) 433 97 59 oder www.theater-marabu.de

DAS THEATER



Das Theater Marabu GbR, 1993 von Tina Jücker und Claus Overkamp gegründet, ist ein professionelles freies Theater für junges Publikum mit eigener Spielstätte in dem Kulturzentrum "Brotfabrik" in Bonn. Neben ästhetisch außergewöhnlichen und anspruchsvollen Produktionen für junges Publikum bilden Theaterprojekte mit Kindern und Jugendlichen sowie die künstlerische Nachwuchsförderung Schwerpunkte der Arbeit.

Uns interessiert Theater, das seine jungen Zuschauer*innen ernst nimmt und ihnen komplexe Erzählungen zutraut. Theater, das sich humorvoll mit der Grunderfahrung menschlicher Existenz beschäftigt und uns berührt. Dabei suchen wir nach vieldeutigen Erzähl- und Darstellungsweisen, die Raum lassen und die Zuschauenden einladen, diesen mit eigenen Gedanken, Wahrnehmungen und Empfindungen zu füllen.

Das Theater Marabu ist mit seinen Produktionen auf den wichtigsten regionalen und überregionalen Theaterfestivals vertreten und war bereits in 17 Ländern zu Gast.

Die Produktionen wurden vielfach ausgezeichnet (u.a. nominiert für den [George Tabori Preis](#) 2013 und den deutschen Theaterpreis [Der FAUST](#) 2009 und 2013)

2015 erhielt das Theater Marabu den [ASSITEJ Preis](#) für besondere Verdienste im Theater für junges Publikum und den [INTHEGA Preis](#) für richtungsweisendes Theater.



Seit 2003 gibt es den gemeinnützigen Verein **marabu projekt**. Ziel des Vereins ist die Durchführung von Projekten der ästhetischen, künstlerischen und kulturellen Bildung *mit* Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen.

Dazu gehören:

Das **Jungen Ensemble Marabu** (J.E.M.): mit Jugendlichen und jungen Erwachsenen ab 17 Jahren wird eine Produktion erarbeitet, die eine komplette Spielzeit auf dem Programm steht.

Als Pendant dazu gibt es seit 2014 das **Kinder Ensemble Marabu** (K.E.M) für Kinder im Alter von 8 -12 Jahren.

2020 feiert das **Teen Ensemble Marabu** (T.E.M) seine erste Premiere und erweitert damit die Ensemble-Reihe auf die Altersgruppe der 13-16 Jährigen.

THE STORY BEGINS...

Als Alina Rohde 2018 im Rahmen des *NRW Stipendiums freie Kinder- und Jugendtheater NRW* sich auf die Suche nach Recherchematerial zum Begriff „Tagesobdachlosigkeit“ von Kindern machte, begegnete sie vielen unterschiedlichen Deutungen. Denn der Begriff existiert so nicht. Dennoch wollte Alina wissen, was es mit dem Phänomen auf sich hat, von dem ihr ihre Mutter, die als Sozialarbeiterin auf einem Abenteuerspielplatz arbeitet, beobachtet hatte. Es gibt Kinder, die den Großteil ihrer Zeit außerhalb des Elternhauses verbringen, nur zum Schlafen nachhause gehen. Darüber hinaus gibt es natürlich auch Kinder, die ganz von ihren Eltern getrennt leben. Was sind Anlaufstellen für solche Kinder? Alina interviewte Polizist*innen, Sozialarbeiter*innen, sowie betroffene Kinder und es entstand ein Sammelsurium aus Audiodateien, Mitschriften und zahlreichen Versuchen den Begriff zu definieren. Alina, das Theater Marabu und die Regisseurin Christina Schelhas, die geraume Zeit zuvor im Rahmen der Nachwuchsregie am Theater Marabu das Jugendstück „Griff – der Unsichtbare“ inszeniert hatte (<https://www.theater-marabu.de/portfolio-item/griff-der-unsichtbare-at/>), waren sich schnell einig: diese Recherche ist Stoff für ein Stück! Gesagt, getan. Wegbegleiter*innen wurden gesucht und gefunden, erste Stückideen notiert, Schauspieler*innen gesucht, Kostümbilderin und Sounddesigner angefragt und so nahm die Geschichte ihren Lauf...



GRETELS SPUREN

...Nicht nur Profis wurden Wegbegleiter*innen der Produktion, auch die Zielgruppe der Inszenierung begleiteten den Probenprozess. Das Osterferienprojekt „Gretels Spuren“ war ein theaterpädagogisches Begleitprojekt, das Kids und Teens im Alter von 11-14 Jahren einen Einstieg ins Thema ermöglichte, Grundlagen in Spiel und Szene vermittelte und täglich mit den Teilnehmer*innen die Proben besuchte. So entstand ein reger Austausch zwischen Profis und Teilnehmer*innen, Fragen wurden einander gestellt, Feedback gegeben, Szenen wurden gemeinsam entwickelt, Spielfiguren erfunden und getestet, zusammen das Bühnenbild erkundet u.v.m.

Abgeschlossen wurde das Projekt in einer Projektpräsentation vor Eltern und Freunden am 18.04.2019 und natürlich mit dem Besuch der Premiere.

Darüber hinaus wurde das Projekt in der Endprobenzeit von einer Klasse der Realschule Beuel und einer Klasse des Nicolaus-Cusanus-Gymnasiums als Patenklasse begleitet.





IDEEN ZUR
VORBEREITUNG



ICH BIN EIN...THEATER!

Bevor es mit dem Inhalt von GOOD GAME GRETEL losgehen kann, ist es manchmal schön, einen Einstieg in das Thema „ein Theater besuchen“ zu schaffen. Besonders wenn es für einige Schüler*innen der aller erste Theaterbesuch ist.

Dazu zuerst ein kleiner Einstieg in den Theater- und Bühnenraum:

Aufgabe:

Die gesamte Klasse soll ein Standbild zur Frage „Wie sieht ein Theaterraum aus?“ bauen.

Vorbereitung:

Bereiten Sie den Klassenraum so vor, dass genügend Platz ist, um von einer Seite des Raumes zur anderen problem- und stolperfrei zu gelangen. Jetzt legen Sie eine Hälfte des Raumes als Publikumsplatz fest und die andere als Bühnenfläche. Lassen Sie alle Teilnehmenden ins Publikum mit dem Blick zur Bühne hinsetzen.

So geht's:

Wer war schon mal im Theater? Was habt ihr auf und hinter der Bühne schon mal gesehen? Welche Gegenstände, welche Menschen?

Dann kommen nacheinander die Teilnehmenden auf die Bühne und sagen „Ich bin...“ – z.B. ein Scheinwerfer – und stellt sich an den Rand der Bühnenfläche und nimmt eine Pose, wie ein Scheinwerfer aussehen könnte, ein. Wichtig: Es sollte eine Pose sein, die lange gehalten werden kann, denn es kann eine Weile dauern, bis alle Teilnehmenden auf der Bühnenfläche eine Position und Pose gefunden haben. Achten Sie darauf, dass alle Posen in einem echten FREEZE (gehalten) sind und, dass sich alle zum Publikum hin anordnen.

Wenn alle auf der Bühnenfläche stehen, haben Sie ein rundes Gruppenfoto zu „Wie sieht ein Theaterraum aus?“

Variante:

Möglich ist auch, in Kleingruppen Standbilder zu der Frage bauen zu lassen, und der Rest der Klasse rät, wer welchen Gegenstand/Person er oder sie ist.

Wichtig: Sollte Ihre Klasse noch nicht oder wenig im Theater gewesen sein, ist es ratsam die sogenannten „Theater-Regeln“ durchzugehen. Grundlegende Punkte, die Sie durchgehen können:

- . Essen und Trinken im Theaterraum
- . Umgang mit Handys (private Nutzung, aber auch Audio-, Video-, Bildaufnahmen sind nicht erlaubt)
- . Quatschen
- . Zeitpunkt auf die Toilette zu gehen
- . Film vs. Theater (der Live-Aspekt)
- . Applaus

Im Folgenden geben wir Ihnen einen Überblick, wo alle Bezüge vom Stück GOOD GAME GRETEL zu den Kernlehrplänen in Deutsch und Philosophie gezogen werden können. Die Bezüge stellen eine Möglichkeit dar und sind als einen Ausschnitt zu verstehen.

Bezüge zum Kernlehrplan Deutsch¹

Jahrgang 5/6; Aufgabenschwerpunkt: Umgang mit literarischen Texten

6. Sie (*die Schülerinnen und Schüler*) **unterscheiden einfache literarische Formen** (z. B. Erzählung, **Märchen**, Sagen, Fabeln; Texte unterschiedlicher Art zu einem für die Altersstufe wichtigen Thema), erfassen deren Inhalte und Wirkungsweisen unter Berücksichtigung grundlegender sprachlicher und struktureller Merkmale (z. B. **elementare Strukturen von Märchen erfassen, in Ansätzen durch Themen- und Motivvergleich den historischen Bezug kennen lernen**)

10. Sie **untersuchen das Gesprächsverhalten von Figuren in Dialogen** aus altersgemäßen Texten (z.B. **elementare Formen einer Inszenierung**; Gedichte, Sketche, Szenenausschnitte; **Besprechen einer Theateraufführung**)

> Literarische Grundlage zwischen Stück und Lehrplan ist hier das Gebrüder Grimm Märchen „Hänsel und Gretel“.

BEZÜGE ZUM
KERNLEHRPLAN
DEUTSCH,
GESELLSCHAFTS-
LEHRE UND
PHILOSOPHIE

Bezüge zum Kernlehrplan Praktische Philosophie²

Kompetenzerwartungen und zentrale Inhalte in den Jahrgangsstufen 5/6

Soziale Kompetenz

Die Schülerinnen und Schüler

- erfassen und beschreiben die Gefühle, Wünsche und Meinungen von Personen ihres Lebens- und Arbeitsraumes
- **hören aktiv** anderen im Gespräch zu und fassen die Gedanken von anderen zusammen
- **unterscheiden verschiedene Perspektiven in fiktiven Situationen und stellen diese dar**
- **erörtern unterschiedliche Lebenseinstellungen und beurteilen sie**
- erfassen die Vorteile von Kooperation in ihrem Lebensraum
- unterscheiden zwischen Urteilen und Vorurteilen
- **unterscheiden sachliche und emotionale Beweggründe**
- üben Wege gewaltfreier Konfliktlösung ein
- **erkennen Verantwortlichkeiten für Mitmenschen**

¹ Kernlehrplan für die Gesamtschule – Sekundarstufe I in Nordrhein-Westfalen; Hg. Ministerium für Schule, Jugend und Kinder des Landes Nordrhein-Westfalen: Inkraftsetzung 01.08.2005.

² Kernlehrplan Sekundarstufe I in Nordrhein - Westfalen Praktische Philosophie; Hg. Ministerium für Schule, Jugend und Kinder des Landes Nordrhein-Westfalen: Inkraftsetzung 01.08.2008.

Methodenkompetenz

Die Schülerinnen und Schüler

- erfassen ihre Umwelt und beschreiben ihre Beobachtungen > Nachgespräch
- **erschließen einfache philosophische sowie literarische Texte (z. B. Märchen, Mythen, Fabeln) in ihrer ethisch-philosophischen Dimension** > ästhetisches Empfinden beim Rezipieren des Stückes
- untersuchen Wort- und Begriffsfelder > bewusster Umgang mit Gaming-Sprache
- **begründen Meinungen und Urteile** > Auseinandersetzung mit dem konfliktreichen Stoff von Hänsel und Gretel
- **bearbeiten einfache Konfliktsituationen** > Auswahlmöglichkeiten bei den Quests, Geschwisterstreit

Fragenkreis 1: Die Frage nach dem Selbst

- **Ich und mein Leben** > eigenes virtuelles Spielverhalten

Fragenkreis 2: Die Frage nach dem Anderen

- **Der Mensch in der Gemeinschaft** > Notsituationen, Grundwerte wie Vertrauen auf Eltern, Familie, Geschwister, Verlässlichkeit...
- Umgang mit Konflikten > s. oben.

Fragenkreis 3: Die Frage nach dem guten Handeln

- **Wahrhaftigkeit und Lüge** > z.B. die Szene, in der Hänsel Schneewittchen nicht den wahren Grund verraten will, warum er und Gretel eine Notschlafstelle brauchen
- **„gut“ und „böse“** > Elter der Geschwister, Hexe vs. der Spiegel, Rotkäppchen,...

Fragenkreis 4: Die Frage nach Recht, Staat und Wirtschaft I

- **Armut und Wohlstand** > Not der Eltern, sozialer Status

Fragenkreis 6: Die Frage nach Wahrheit, Wirklichkeit und Medien

- **Medienwelten** > virtuelles Leben durch Handy-, Computerspiele



DAS MÄRCHEN - THEMA FÜR DIE 5. UND 6. KLASSEN

EIN STAFFELLAUF

Aufgabe:

So viele Begriffe wie möglich zum Märchen aufschreiben.

Vorbereitung:

Bereiten Sie den Klassenraum so vor, dass genügend Platz ist, um von einer Seite des Raumes zur anderen problem- und stolperfrei zu gelangen.

Stellen Sie nun zwei Stühle auf gleicher Höhe mit etwas Abstand auf der einen Seite des Raumes auf. Legen Sie jeweils ein leeres Blatt Papier darauf und jeweils einen Stift.

Teilen Sie die Klasse in zwei Gruppen, die sich in Verlängerung des Stuhles auf der anderen Seite des Raumes positionieren. Hintereinander in einer Schlange.

Stellen Sie den Timer auf 3 Minuten.

So geht's:

Mit Start des Timers müssen die ersten zwei Schüler*innen aus beiden Gruppen schnell zum Stuhl laufen und den ersten Begriff aufschreiben, der ihnen zum Märchen Hänsel und Gretel einfällt. Wie bei einem Staffellauf klatscht der/die Schüler*in, der/die gerade geschrieben hat, den/die nächste*n aus der Gruppe ab. Diese*r rennt zum Stuhl, schreibt einen neuen Begriff zum Märchen auf, rennt zurück und klatscht den/die nächste*n Schüler*in ab. Und so weiter bis 3 Minuten vorbei sind. Tragen Sie nun die Ergebnisse zusammen.



"Dieses Foto" von Unbekannter Autor ist lizenziert gemäß [CC BY-SA-NC](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)



WAS WAR DA NOCHMAL?

Was Sie brauchen:

Text Hänsel und Gretel > www.grimmstories.com > pdf

Vorbereitung:

Bereiten Sie den Klassenraum so vor, dass genügend Platz ist, um von einer Seite des Raumes zur anderen problem- und stolperfrei zu gelangen. Teilen Sie die freie Fläche in zwei Hälften. Auf der einen Seite sitzt das Publikum, auf der anderen Seite ist die Bühnenfläche.

Aufgabe:

Standbilder zu dem Märchen bauen.

So geht's:

Lesen Sie das Märchen vor oder lassen es vorlesen und teilen Sie anschließend die Klasse in Kleingruppen (4-6 pro Gruppe). Jede Gruppe soll sich einen Teil der Geschichte aussuchen, den sie in ein Standbild umsetzen möchten. Geben Sie hierfür 5 bis 10 Minuten Zeit. Nun können die Bilder präsentiert werden.

Variante:

Sie können die Aufgabe auch als Erinnerungsaufgabe stellen. Lassen Sie dafür erst sich die Standbilder überlegen und anschließend gehen Sie gemeinsam durch den Originaltext. Haben sich alle richtig erinnert?

Wichtig: Wenn die Standbilder gebaut werden, achten Sie darauf, dass es nicht wortwörtlich umgesetzt wird, sondern dass die Teilgeschichten kreativ und frei dargestellt werden.



„TAGESOBDACHLOSIGKEIT VON KINDERN“

Vorbereitung:

Bereiten Sie den Klassenraum so vor, dass die gesamte Klasse in einem Stuhlkreis sitzen kann. Halten Sie die Ergebnisse auf Zetteln fest.

So geht's:

Stellen Sie folgende Fragen:

- . Wie findet ihr das, dass die Eltern von Hänsel und Gretel die beiden aussetzen?
- . Was findest du daran gut/schlecht?
- . Findet ihr, dass Eltern sowas machen dürfen?
- . Die Eltern von Hänsel und Gretel waren in Not. Ist es dann nicht okay, die Kinder anders unterzubringen?
- . Wisst ihr wo man Kinder unterbringen kann, wenn man selbst nicht für sie sorgen kann?
- . Wo kommen Kinder hin, wenn sie keine Eltern haben?
- . Was bedeutet Obdachlosigkeit? Was könnte mit „Tagesobdachlosigkeit von Kindern“ gemeint sein?

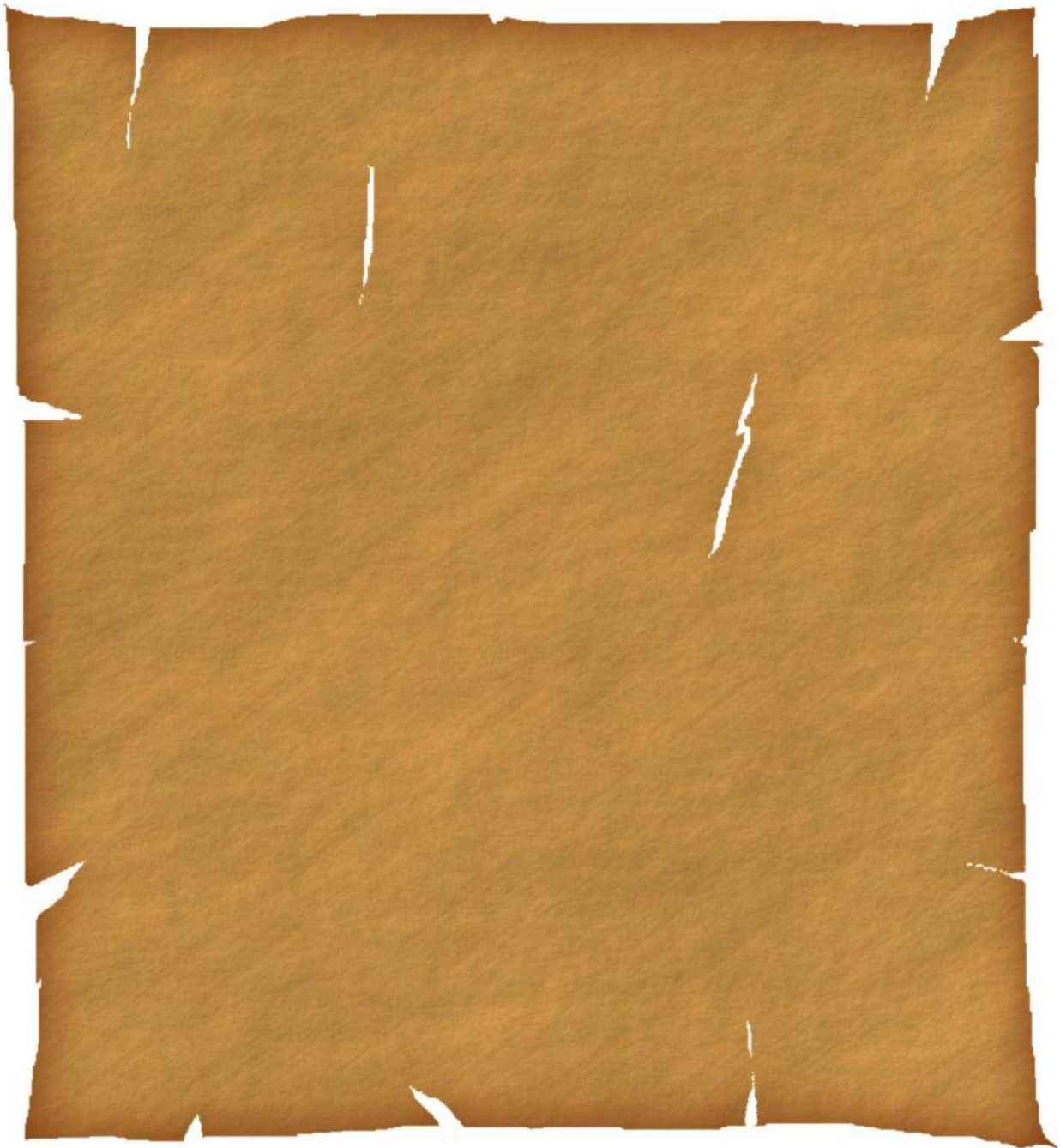
!Wichtig! Sie kennen Ihre Schüler*innen. Entscheiden Sie, ob und in welchem Umfang Sie diese Fragen stellen können. Ändern Sie sie gerne ab oder formulieren Sie sie um, wenn Sie das Gefühl haben, dass sie zu nah an der Lebenswirklichkeit Ihrer Schüler*innen sind.

Alternativ können Sie diese Aufgabe auch als nachbereitende Möglichkeit nehmen. So können Sie konkret beim Stück bleiben und das Thema ansprechen ohne, dass es zu nah an der Lebenswirklichkeit der Schüler*innen und Schüler ist.



LANDKARTE VON HÄNSEL UND GRETEL

Im Stück spielt eine Landkarte für Hänsel und Gretel eine wichtige Rolle. Erfinde einen Weg, den die Geschwister zurücklegen und zeichne die wichtigsten Reiseorte und Stationen deines Weges auf die Karte auf. Überlege dir einen STARTPUNKT und einen ZIELPUNKT. Wo gehen sie lang? Wem begegnen sie? Wo übernachten sie?



"Dieses Foto" von Unbekannter Autor ist lizenziert gemäß [CC BY-NC](#)

WELCHE SPIELE SPIELST DU?

Vorbereitung:

Teilen Sie die Klasse in Kleingruppen (3-4 pro Gruppe). Geben Sie ihnen 10-15 Minuten Zeit.

So geht's:

Geben Sie jeder Gruppe folgende Aussagen und lassen Sie die Ergebnisse aufschreiben, Strichlisten führen oder einfach darüber austauschen. Wenn Sie möchten, können die Ergebnisse in der Klasse zusammengetragen werden.

- . Ich spiele Computerspiele.
- . Ich spiele Handyspiele.
- . Ich spiele am liebsten alleine.
- . Ich spiele am liebsten mit meinen Freunden zusammen.
- . Ich spiele am liebsten mit anderen Spielfiguren und unbekanntem Spieler*innen (z.B. World of Warcraft).
- . Ich spiele gerne Spiele, in denen ein Held Abenteuer erlebt.
- . Ich spiele gerne Spiele, in denen ich auf andere Spielfiguren schieße.
- . Ich spiele gerne Spiele, in denen meine Spielfigur Rätsel und Aufgaben lösen muss.
- . Ich spiele gerne Spiele, in denen Reaktionsfähigkeit, Konzentration und Denken gefordert ist.
- . Ich spiele am liebsten gar nicht vor dem Bildschirm, sondern Brett- und Kartenspiele oder draußen mit meinen Freunden oder meiner Familie.
- . Ich spiele mindestens einmal am Tag.
- . Ich spiele mehrere Stunden, wenn ich spiele.
- . Ich kaufe meine Handy- oder Computerspiele selbst.
- . Ich mag an Computer- oder Handyspielen, dass...
- . Ich finde Computer- oder Handyspiele (nicht) gut, weil...

WELCHE GAMING-BEGRIFFE KENNST DU?

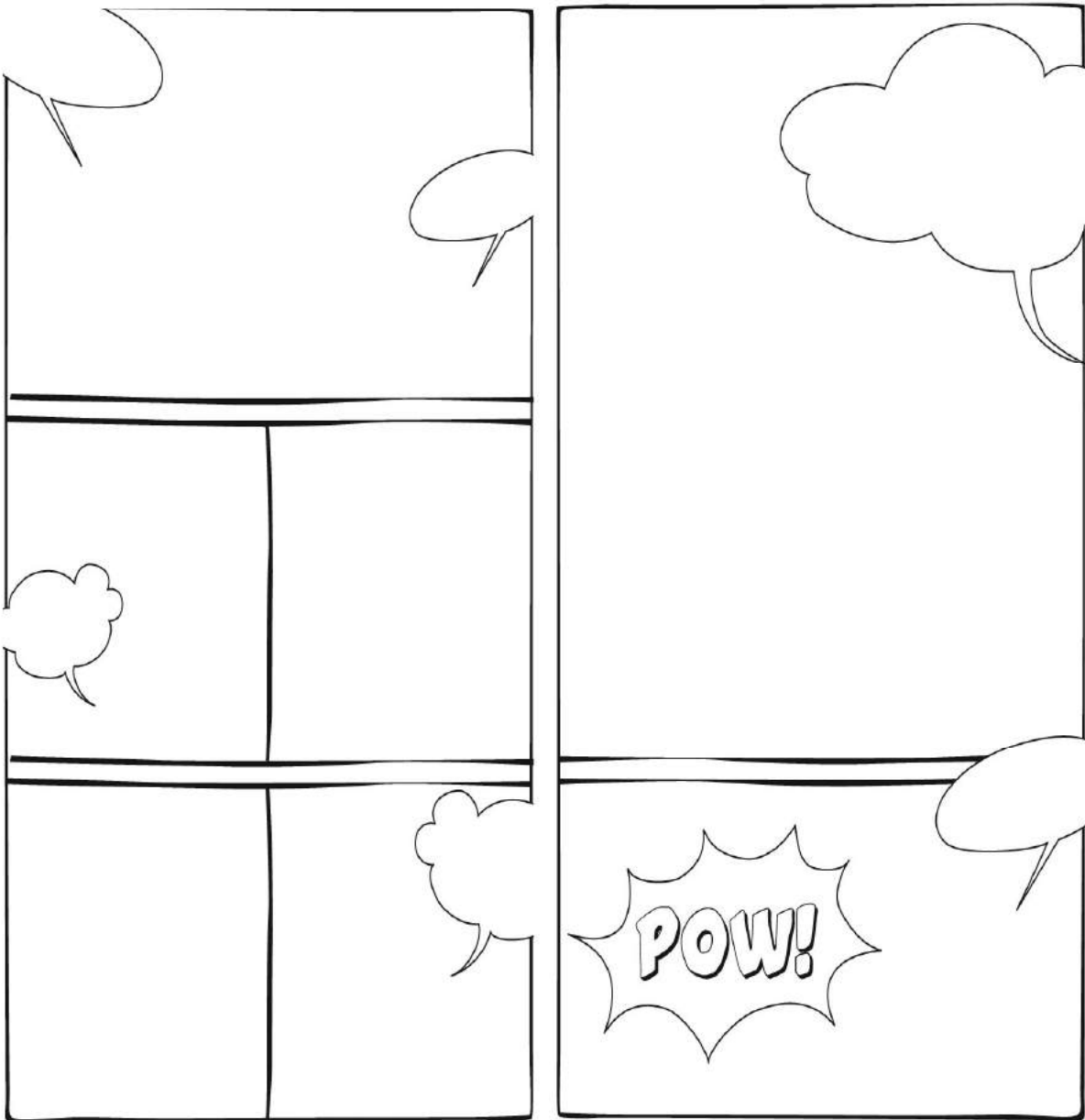
Vorbereitung:

Sammeln Sie in der Klasse alle Gaming-Begriffe, die die Schüler*innen kennen. Zum Beispiel:

AFK = Away from Keyboard GG = Good Game NPC = Non Player Character

So geht's:

Lassen Sie jede*n Schüler*in einen Comic mit dem Titel „Prof. Oberschlau erklärt euch die Gamingsprache“ malen. Wem könnte Prof. Oberschlau die Begriffe erklären?



"Dieses Foto" von Unbekannter Autor ist lizenziert gemäß [CC BY-SA](#)

IDEE ZUR VOR- UND NACHBEREITUNG

In dem Stück spielt das Sounddesign eine entscheidende Rolle. Die Sounds erinnern an Computerspiele und tragen zur Illusion eines HÄNSL UND GRETEL-COMPUTERSPIELS bei.

Aufgabe:

Erfindet ein Computer-Sound-Orchester!

Vorbereitung:

Teilen Sie die Klasse in 5 kleine Gruppen ein. Jede Gruppe soll sich einen Sound oder Soundreihe zu folgendem überlegen:

- . Punkt verloren
- . Game over
- . GG
- . Level gewonnen
- . Spannung

So geht's:

Sie sind der/die Dirigent*in, der/die nun seine/ihre Orchestergruppen dirigiert. In einem Halbkreis nehmen die Gruppen ihre Orchesterplätze in und sie geben durch Handzeichen die Einsätze der Sounds.

Variante: Sie können neben den Einsätzen auch die Häufigkeit der Wiederholung (z.B. indem Sie durch Ihre Finger die Zahl der Wiederholung anzeigen), die Schnelligkeit und die Lautstärke angeben. Sie können auch die Position des/der Dirigent*in an einen Teilnehmenden abgeben.





IDEEN ZUR
NACHBEREITUNG



NACHGESPRÄCH

Auf Anfrage ist in den meisten Fällen ein Nachgespräch mit dem Ensemble und dem Theaterteam im Anschluss an eine Vorstellung möglich. Alternativ ist auch ein Nachgespräch im Klassenrahmen denkbar. Eine Inszenierung erzählt ihre Geschichte über das Spiel, den Text, Kostüme, Bühne, Licht, Ton,...Diese verschiedenen theatralen Mittel greifen ineinander, bilden Widersprüche, stützen, spiegeln, hinterfragen den Inhalt mit ihren jeweiligen Möglichkeiten. Im Anschluss an den Stückbesuch ist es interessant, sich über das Erlebte und Gesehene auszutauschen. Die Geschichte entsteht im Kopf des Zuschauenden, knüpft an seine/ihre Erfahrungen und Sehgewohnheiten an. Deshalb werden unterschiedliche und auch ähnliche Interpretationen aufgeführt werden. Dabei gibt es kein RICHTIG oder FALSCH, sondern nur verschiedene Sichtweisen der Zuschauenden. Was wurde gesehen und wahrgenommen? Was hat irritiert, was berührt? Die folgenden Fragen können als Einstieg für ein Nachgespräch dienen. Sie können auch als Speeddating -Variante durchgeführt werden: Dafür finden sich Gruppen zu max. 5 Teilnehmer*innen zusammen. Stellen Sie jeweils eine Frage über die sich die Gruppen 1 Minute lang austauschen. Dann, auf ein Zeichen hin, schneller Wechsel, neue Gruppenzusammenstellungen, nächste Frage wieder 1 Minute, ... (4 – 5 Durchgänge) An diesen spontanen Austausch schließt ein intensiveres Gespräch an.

Welche Szene ist dir besonders in Erinnerung geblieben?
Warum?

Was hat dich berührt, irritiert, zum Lachen gebracht?

Gab es etwas, was du nicht verstanden hast?

Was hat dem entsprochen, was du erwartet hast?

Was war anders, hat dich überrascht?

Welche Figuren waren auf der Bühne zu sehen?

In welchen Beziehungen standen die Spieler*innen zueinander?

Welche Themen wurden auf der Bühne verhandelt?

Worum geht es in diesem Stück?

Welche Mittel wurden eingesetzt, um das Stück zu erzählen? Licht, Text, Schauspiel, Musik...

Gibt es einen Bezug zu deinem eigenen Alltag?

Hast du eine Idee, warum Hänsel bei Schneewittchen lügt? Hättest du dir gewünscht, dass er die Wahrheit sagt?

Was ist für euch das Ende? Gehen Hänsel und Gretel nach Hause oder spielen sie im nächsten Level weiter?

Was passiert für euch in diesem Stück? Worum geht es?

Sind Hänsel und Gretel „tagesobdachlos“?

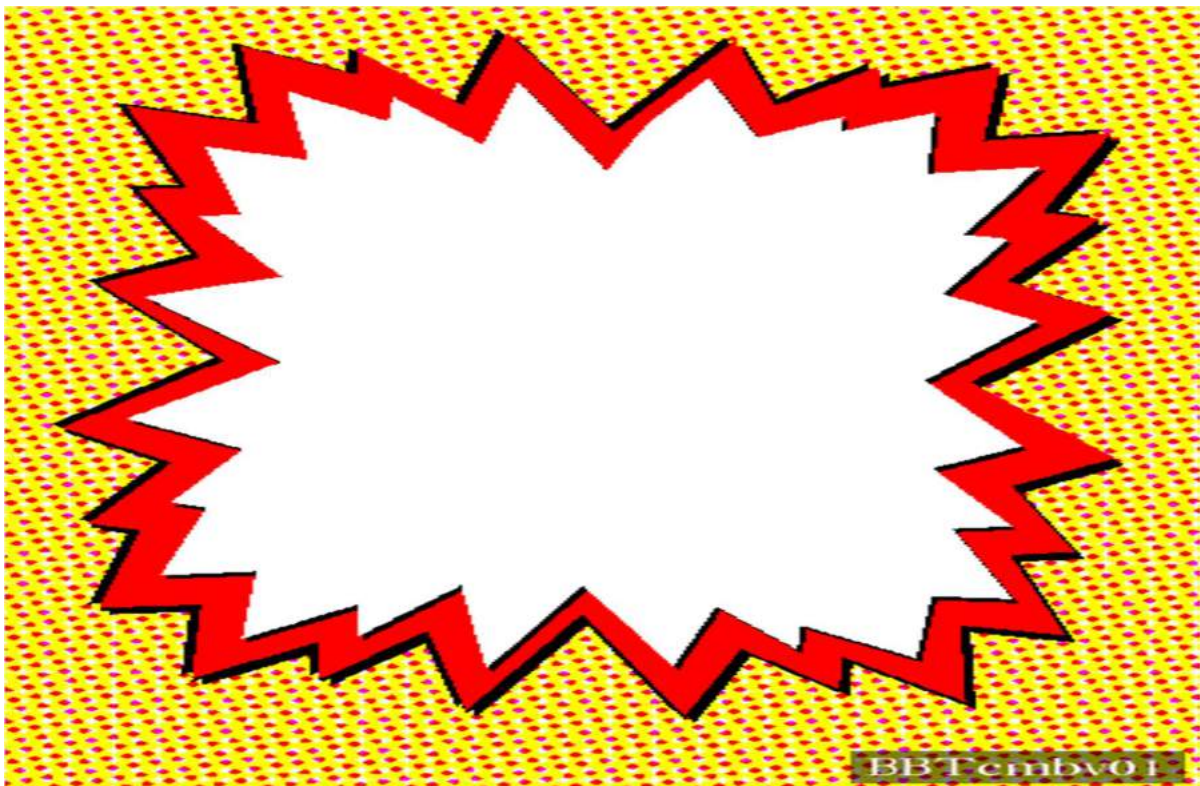


WAS IST EIN AVATAR?

Ein Avatar nennt man die Spielfigur in einem Computerspiel. Sie hat bestimmte äußerliche Merkmale und bestimmte Charaktereigenschaften.

MEIN AVATAR

Im Stück tauchen mehrere Avatare auf, die Hänsel und Gretel besiegen müssen, zum Beispiel Schneewittchen oder Zwerg Tschakko. Aber auch Avatare, die ihnen helfen, z.B. der magische Spiegel oder Rotkäppchen. Wie würde dein Avatar aussehen? Würde er/sie/es den Geschwistern helfen oder sich ihnen in den Weg stellen? Was gibt es, dass du gerne überwinden und hinter dir lassen würdest, wenn du Hänsel oder Gretel wärst?



"Dieses Foto" von Unbekannter Autor ist lizenziert gemäß [CC BY-NC](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

Name:

Wesen:

Geschlecht:

Größe:

Gewicht:

Statur:

Heimland:

Bevorzugte Kleidung:

Nahrung:

Stärke:

Schwäche:

Verteidigung:

Lieblingssatz:

Wegbegleiter*in:

WÄHLE DEINEN CHARAKTER

Wie im Stück wählen die Performer*innen ihren Charakter, bevor das Spiel losgeht.

Schreibe einen Steckbrief!

Welche Fähigkeiten hätte dein Avatar, um den Geschwistern zu helfen? Oder bist du ein*e Gegenspieler*in von den beiden? Mit was könntest du die beiden herausfordern?



STELLE HÄNSEL UND GRETEL EINE QUEST

Eine Quest ist eine Spielaufgabe mit Antwort- oder Handlungsmöglichkeiten deines Charakters.

Zum Beispiel:

Gretel Hallo Rotkäppchen.

Rotkäppchen Hallo.

Gretel versucht den Korb zu nehmen v♪

Gretel Hier ist ne Auswahl, was wir fragen können. +♪

- a. Was hast du denn in deinem Korb?
- b. Woher hast du denn dein schickes Outfit her?

Wir wählen a. >♪

Was hast du denn in deinem Korb?

Rotkäppchen Ich habe Kuchen und Wein dabei. Für meine Großmutter, die ist krank und ich...

So geht's:

Überlege zusammen mit anderen eine Quest, die eure Avatare zusammen mit Hänsel und Gretel bestehen müssen oder eine, die euer Gegen-Avatar stellen könnte. Überlegt euch Handlungs- oder Antwortmöglichkeiten.



QUEST-SZENE

Jetzt ist eure Spiellust gefragt. Entwickelt in Kleingruppen (3-4 pro Gruppe) eine Szene, in denen eure Avatare für Hänsel und Gretel gegen ihre Gegenspieler*innen antreten. Am besten habt ihr in den Gruppen Avatare, die den Geschwistern helfen, und Avatare, die Gegenspieler*innen darstellen. Are you ready?

RAPPEN WIE ZWERG TSCHAKKO

Ein Rap ist ein Sprechgesang. Ähnlich wie in einem Lied gibt es Strophen und einen Refrain. In dem Stück rappt Tschakko die Strophen und Gretel rappt den Refrain.

Sammelt alle Begriffe, die euch zu Hänsel und Gretel, Zwerg Tschakko, Schneewittchen, den sieben Zwergen, der Hexe oder anderen Märchenwaldbewohnern einfällt. Überlegt euch eine Strophe oder einen Refrain aus dieser Begriffsammlung. Wichtig: Das Reimschema im Rap ist kein Muss und folgt keinen strengen Regeln, aber es hilft um im Beat zu bleiben.

Zum Beispiel:

Wald – Hexe – krass – Hunger

Strophe:

Im Wald ne krasse Hexe lebt

Das Häuschen knuspert, Boden bebt

Bro und Sis am lungern sind

Beide voll am hungern sind...

So geht's:

Habt ihr euren Text, dann probiert ihn aus:

<https://www.youtube.com/watch?v=6spXC Yc2INE>

Wenn was nicht so passt, nicht entmutigen lassen! Oft hilft es die Reihenfolge der Wörter zu verschieben oder wegzulassen, auszutauschen.

Wichtig: Versucht in erster Linie mit dem Beat zu gehen. Das heißt, den Text schneller oder mit Pausen zu sprechen.



WIE SÄHE DAS NÄCHSTE LEVEL AUS?

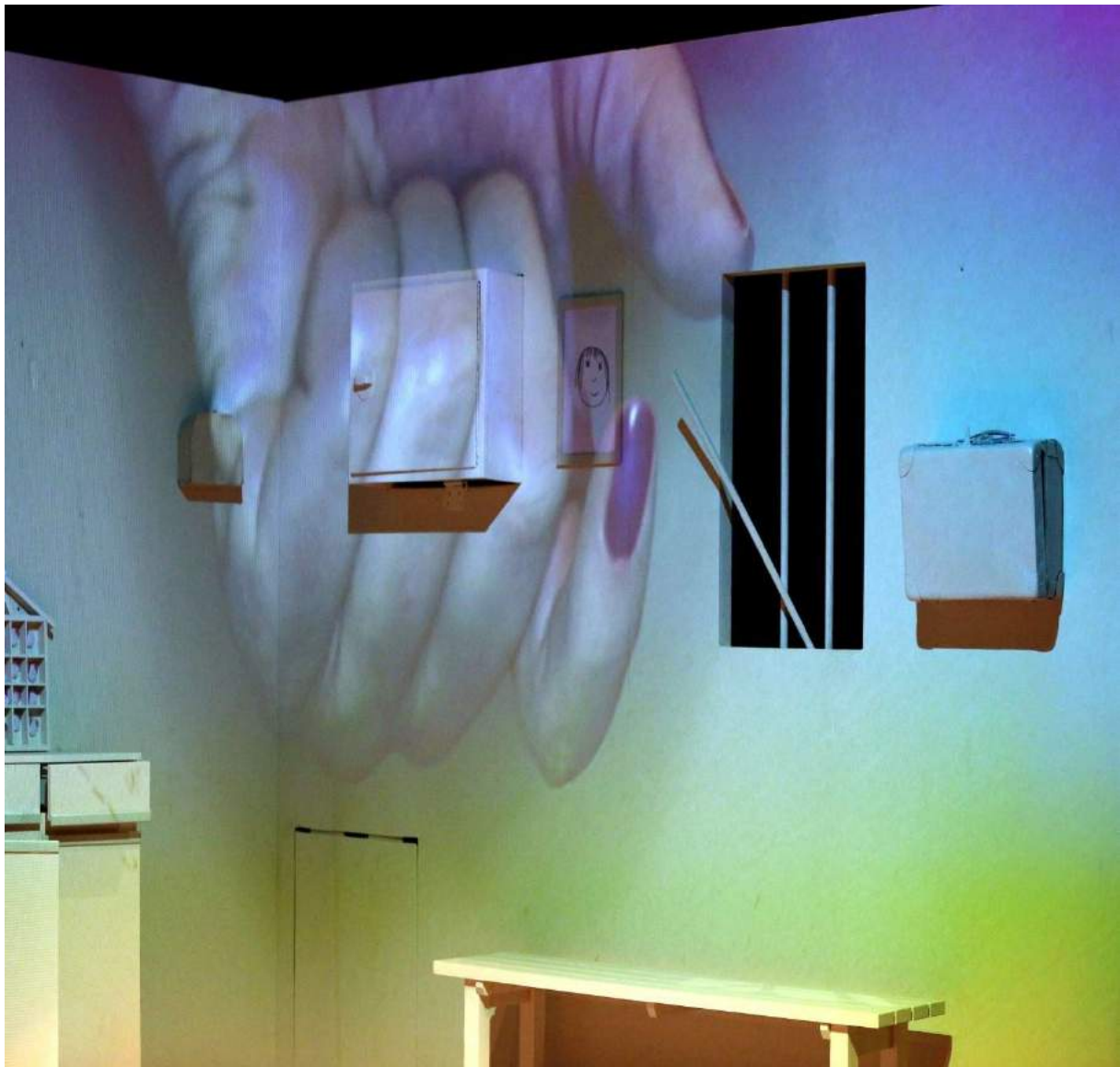
Das Ende des Stücks ist offen. Was meint ihr: Spielen Hänsel und Gretel auf Level 2 weiter oder gehen sie nach Hause? Wie sähe für euch Level 2 aus? Findet Level 2 noch im Wald statt oder hat es ein anderes „Layout“? Welches Ziel haben die beiden nun in Level 2?

So geht's:

Überlegt euch in Kleingruppen (3-4 pro Gruppe) wie Level 2 aussehen könnte. Überlegt euch, welche*n Endgegner*in wartet auf sie? Welche Quests müssen sie zuvor auf dem Weg bestehen, welche Hindernisse werden ihnen in den Weg gelegt? Überlegt euch, welchen Teil aus eurer Geschichte wollt ihr nun in einer Szene erzählen?

Jetzt entwickelt ihr eure Szene! Wie beginnt sie, welches Hindernis/Problem müssen die zwei bewältigen, wie geht es aus?





Gefördert durch:

Ministerium für
Kultur und Wissenschaft
des Landes Nordrhein-Westfalen



**FREUDE.
JOY.
JOIE.
BONN.**



**FONDS
DARSTELLENDEN
KÜNSTE**

