



# *Von Ritterinnen und Nachtprinzen*

*Theaterpädagogisches Begleitmaterial zum Pixibüchlein «Theatertrubel im Kindergarten»*

**Impressum**

Herausgeberin:

Abteilung Gleichstellung  
von Frauen und Männern Basel-Stadt

Texte: Eva Müller und Sibylla Jordi

Bilder: Dorothea Tust

Gestaltung: vista point, Basel

2014

**04 EDITORIAL**

**06 EINFÜHRUNG**

**07** *Die Broschüre*

**07** *Theaterpädagogik im Kindergarten*

**08 THEATERGESCHICHTEN**

**08** *Der Drache und der Prinz: Eine Geschichte mit theaterpädagogischen Interventionen*

**13** *Der Geburtstag der Nachtprinzessin: Eine Geschichte mit Fortsetzungen*

**15** *Schloss Sternenberg: Ein Theaterstück*

**18 THEATERPÄDAGOGISCHE SPIELE UND ÜBUNGEN**

**18** *Gender*

**19** *Selbstwert*

**20** *Kooperation*

**20** *Eigen- und Fremdwahrnehmung*

**21 ABLAUF EINER THEATERLEKTION (45 – 60 MIN)**

**22 INFRASTRUKTUR: SPIELRAUM / SPIELMATERIAL**

**23 LITERATUR**

**23** *Bilderbücher / Kinderbücher*

**23** *Vergriffene Bilderbücher / Kinderbücher*

**24** *Bücher zu Gender in Schule und Kindergarten*

**24** *Bücher zur Theaterpädagogik*

**25 AUTORINNEN**

Liebe Kindergartenlehrpersonen

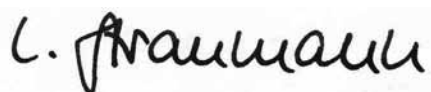
Die Abteilung Gleichstellung von Frauen und Männern hat den Auftrag, die Chancengleichheit zwischen den Geschlechtern zu fördern. Zusammen mit der Volksschulleitung im Erziehungsdepartement setzen wir uns dafür ein, dass Schülerinnen und Schüler unabhängig von ihrem Geschlecht die Vielfalt ihrer Möglichkeiten entdecken und entfalten können. Dazu gehört auch die Überwindung nach wie vor vorherrschender Geschlechterstereotypen. Diese hindern die Kinder am Ausschöpfen ihres schulischen Potenzials und sorgen für eine geschlechtersegregierte Berufswelt: So sind beispielsweise in Ingenieurwesen und Technik nur knapp 6% der Lernenden im ersten Lehrjahr Frauen, im Gesundheitswesen nur gut 7% Männer. Diese stereotype Berufswahl bleibt nicht ohne Folgen: Typische Frauenberufe zeichnen sich durch niedrigeren Lohn und schlechtere Karrierechancen aus, während in typischen Männerberufen höherer Karrieredruck herrscht. Studien haben gezeigt, dass es nicht ausreicht, Jugendliche erst während der Berufswahlphase zu einer Horizonterweiterung zu ermutigen. Vielmehr sollen Kinder schon im Kindergarten erfahren dürfen, dass sie sich nicht immer gesellschaftlichen Erwartungen gemäss verhalten müssen. Wer in früher Kindheit gelernt hat, dass er oder sie die eigene Rolle frei und unabhängig vom Geschlecht wählen darf, wird später bei der Berufswahl eher den eigenen Interessen und Fähigkeiten folgen.

Wir haben Ihnen deshalb 2012 das Pixibüchlein «Theatertrubel im Kindergarten» vorgestellt, das für den Einsatz im Kindergarten konzipiert ist: Die kleinen Schauspielerinnen und Schauspieler in der Geschichte laden Kindergartenkinder dazu ein, spielerisch verschiedene Rollen auszuprobieren. Die Figuren im reich illustrierten Büchlein machen es vor und lassen sich bei ihrer Rollenwahl nicht von Klischees beengen. Der Auftrag der Volksschulleitung an die Kindergartenlehrpersonen lautet, das Büchlein bis 2017 jährlich im Kindergarten zu verteilen und in den Unterricht einzubeziehen. Über die Art und Weise der Einbettung und Thematisierung entscheiden Sie selbst.

Wir wollen Sie jedoch mit dem Auftrag nicht allein lassen und haben den Theaterpädagoginnen Sibylla Jordi und Eva Müller den Auftrag erteilt, Begleitangebote zum Pixibüchlein zu entwickeln. Daraus entstanden ist die vorliegende Broschüre mit verschiedenen theaterpädagogischen Inputs: Sie bietet drei (Theater-)Geschichten mit den Figuren aus dem Büchlein, dazu passende Spiele und Theaterübungen sowie eine übersichtliche Bibliographie zur kindgerechten Thematisierung von Geschlechterfragen. Mit dieser konkret anwendbaren Ideen-sammlung werden Gender und Rollenbilder zum spannenden, kindergartentauglichen Thema.

Sie können die Theaterlektionen aber auch direkt von Sibylla Jordi und Eva Müller an Ihrem Kindergarten durchführen lassen. Bei Interesse erhalten Sie weitere Informationen unter der Telefonnummer 061 267 66 05 oder per Mail: [gleichstellung@bs.ch](mailto:gleichstellung@bs.ch).

Wir hoffen, dass Sie das Pixibüchlein mit diesen Begleitangeboten als Möglichkeit einer spannenden Unterrichtsgestaltung kennen lernen und wünschen Ihnen viel Vergnügen bei der Umsetzung.



*Leila Straumann,  
Leiterin Abteilung Gleichstellung von Frauen und Männern*

# EINFÜHRUNG

Schon Stunden nach der Geburt verraten bei vielen Babys rosa oder hellblaue Strampelanzüge, welches Geschlecht sich unter den Windeln versteckt. Von da an ist klar, in welchem Regal des Spielwaren- oder Kleidergeschäfts die passenden Artikel zu finden sind. Kleine Kinder sind für diese Rollenangebote besonders empfänglich, da sie noch wenig andere Möglichkeiten zur Identifikation, wie z.B. Beruf und Hobbys, haben. Doch mit diesen Rollenbildern lernen Kinder auch die dazugehörige Hierarchie kennen: Die rosa Prinzessin ist brav, der Pirat kämpferisch. Dies hat Folgen für die spätere Wahl von Beruf und Lebensentwurf.

Auch der Kindergarten und die Schule beeinflussen die geschlechtsspezifische Entwicklung eines Kindes. Man glaubte zwar durch die Einführung der Koedukation im Unterricht einen wichtigen Schritt für die Gleichstellung der Mädchen und Jungen getan zu haben, doch wurden dabei Mechanismen des «Doing Gender» zu wenig beachtet und thematisiert.

Umso wichtiger ist ein gezielter und sensibler Umgang von Kindergartenlehrkräften mit rollenstereotypem Verhalten bei Mädchen und Jungen. Zur Gewährleistung der Chancengleichheit sind die Interessen und Bedürfnisse beider Geschlechter gleichermaßen zu berücksichtigen. Sollen Mädchen und Knaben die gleichen Chancen zur Entfaltung haben, bedarf es einer bewussten Auseinandersetzung mit Rollenklischees und Fragen der Gleichstellung. Vorurteile engen beide Geschlechter ein und behindern ihre Entwicklung. Neben dem offiziellen amtlichen Lehrplan ist in den Koedukationsdebatten auch von einem heimlichen Lehrplan die Rede. Damit sind die unbewussten Lebens- und Erziehungseinflüsse der Lehrpersonen, wie beispielsweise unterschiedliche Erwartungshaltungen an Mädchen und Jungen, gemeint. Auch diesen gilt es entgegenzuwirken. Verdeckte Erziehungseinwirkungen gibt es überall. Die Kinder sind fortwährend gesellschaftlichen Einflüssen ausgesetzt, wie z.B. männlichen und weiblichen Welten und Vorbildern in Medien und Spielzeugangeboten.

Die vorliegende Broschüre ist ein Angebot, mittels Theaterspiels vielfältige und neue Wege in einer geschlechtersensiblen Pädagogik zu erschliessen. Denn es ist wichtig, früh anzufangen, wenn die Kinder noch offen sind für alles.

## Die Broschüre

Diese Broschüre hat das Ziel, Lehrpersonen ergänzend zum Pixibüchlein «Theatertrubel im Kindergarten» theaterpädagogisches Unterrichtsmaterial mit Genderbezug zur Verfügung zu stellen. Die Lehrperson erhält damit eine konkrete und anwendbare Ideensammlung, die eine geschlechtersensible Arbeit mit Kindern initiiert, unterstützt und fördert.

Die Broschüre enthält praxisnahe Vorschläge und Ideen, wie mit Kindern Theaterlektionen durchgeführt werden können. Das Herzstück dieser Broschüre sind drei Theatergeschichten, die auf den Figuren des Pixibüchleins basieren und unterschiedlich konzipiert worden sind. Die erste, «Der Drache und der Prinz», ist eine Geschichte mit theaterpädagogischen Interventionen. Dies bedeutet, dass im Anschluss an die Geschichte eine Vielzahl von Spielen und Übungen sowie weitere Ausbauideen dazu zu finden sind. «Der Geburtstag der Nachtprinzessin» ist eine Geschichte mit offener Fortsetzung. Sie lädt die Kindergartenlehrperson zusammen mit den Kindern zum Entwickeln eigener Geschichten ein. Zur Anregung finden sich auch zwei mögliche Fortsetzungen am Ende der Geschichte. Die dritte Geschichte, «Schloss Sternenberg», ist ein Theaterstück, das zum Aufführen gedacht ist.

Alle Theaterrollen können von Mädchen und Knaben gespielt werden: Nachtprinzessin oder Nachtprinz, Ritter oder Ritterin. Die Rollen der Tiere, des Gespenstes und des Drachen sind sowieso geschlechtsneutral. Idealerweise wird hier jedoch auch mit geschlechts- oder sonst untypischen Rollen experimentiert, um gesellschaftlich zugeschriebene Rollen zu hinterfragen. Die Geschichten können zudem direkt umgesetzt werden oder als Anregung dienen, sie mit eigenen Ideen bzw. Ideen der Kinder zu ergänzen und auszubauen. Wir möchten die Lehrpersonen explizit dazu eingeladen, mit den Texten und Dialogen frei umzugehen.

Im Anschluss an die drei Geschichten befinden sich theaterpädagogische Spiele und Übungen. Sie eignen sich für kürzere Unterrichtseinheiten und bieten verschiedene Ideen und Anregungen für die kindergerechte Auseinandersetzung mit dem Thema Gender und dem Pixibüchlein. Diese Spiele können auch ergänzend zu den Theatergeschichten verwendet werden. Die nachfolgenden Kapitel beinhalten Anregungen zum Aufbau einer Theaterlektion und zur dafür geeigneten Infrastruktur. Literaturhinweise zu Kinderbüchern sowie Fachliteratur zu Gender und Theaterpädagogik bilden den Abschluss der Broschüre.

Wir möchten darauf hinweisen, dass bei der Umsetzung der in der Broschüre vorgestellten Unterrichtseinheiten – sei dies mit Theaterpädagogik oder anderen Übungen – die Genderkompetenz der Lehrperson eine wichtige Rolle spielt: Sie sollte ihr Verhalten und auch die eigene Geschlechtersozialisation reflektieren und sich darüber bewusst sein, dass auch das eigene Rollenverhalten Auswirkungen auf die Kinder hat.

## Theaterpädagogik im Kindergarten

Der UNO Ausschuss für die Rechte des Kindes hält in seiner allgemeinen Bemerkung (General Comment) Nr. 1 aus dem Jahr 2001 über die Ziele der Bildung Folgendes fest:

«Bildung geht weit über die formale Schulbildung hinaus; sie umfasst das breite Spektrum der Lebenserfahrungen und Lernprozesse, die Kinder in die Lage versetzen, einzeln und gemeinsam ihre Persönlichkeit, ihre Begabungen und Fähigkeiten zu entfalten und ein erfülltes und befriedigendes Leben innerhalb der Gesellschaft zu führen. Das angestrebte Ziel ist die Eigenständigkeit des Kindes, die durch die Entwicklung seiner Kompetenzen, seiner Lernfähigkeit und seines sonstigen Vermögens, seiner menschlichen Würde, seiner Selbstachtung und seines Selbstvertrauens erreicht werden soll.»

Die Mittel der Theaterpädagogik kommen diesen Zielen sehr entgegen, denn Theaterspielen bedeutet:

- mit allen Sinnen zu lernen;
- mit den eigenen Gefühlen in Kontakt zu treten;
- Zugang zum eigenen Potenzial und zur eigenen Kreativität zu finden;
- die eigene persönliche Ausdruckskraft zu finden;
- das Selbstvertrauen zu stärken;
- die eigene Selbstwirksamkeit zu erfahren;
- eigene Realitäten zu schaffen;
- sich mit andern Sichtweisen auseinanderzusetzen;
- Teamfähigkeit zu entwickeln;
- die Vielfalt wertzuschätzen.

Theaterspielen bietet Kindern eine ideale Möglichkeit, neue Quellen zu nutzen, das Wagnis des Sichzeigens im Schutz einer Rolle einzugehen und so neue Erfahrungen mit sich selbst und den andern zu machen.

# THEATERGESCHICHTEN

## Der Drache und der Prinz

### Eine Geschichte mit theaterpädagogischen Interventionen

Es war einmal ein Drache, der bewachte seit Jahren in einer Steinhöhle hoch in den Bergen einen Prinzen. Eigentlich hätte er ihn schon lange fressen sollen, doch jedes Jahr trug der Prinz einen neuen Stern auf seinem Mantel. Und der Drache liebte Sterne, und jeder Stern war schöner als der andere. Jedes Mal, wenn wieder ein neuer wundervoller Stern auf seinem Kleid erschien, weinte der Prinz bitterlich. Einige Male versuchte er zu fliehen, doch jedes Mal scheiterte er kläglich. So blieb dem Prinzen nichts anderes übrig, als sich seinem Schicksal zu ergeben und fleissig und höflich zu sein. Er putzte dem Drachen die Höhle, bürstete ihm jeden Tag seinen Panzer und brutzelte ihm köstliche Spiegeleier.

Eines Nachts verirrte sich ein Gespenst in die Drachenhöhle. Es war so erschöpft, dass es sich genau unter die Drachennase legte, um zu schlafen. Es war schon fünf Uhr morgens, ein neuer Tag begann. Da der Drache einen grässlichen Schnupfen hatte, benutzte er das Gespenst als Taschentuch. Das Gespenst erwachte und war voller Schleim. Der Prinz erbarmte sich und wusch es wieder weiss. Bevor das Gespenst in der nächsten Nacht verschwand, versprach es dem Prinzen, einen starken Ritter zur Höhle zu schicken, um ihn endlich zu befreien.

Das Gespenst flog zur Burg Grienstein, da wohnte Ritter Zittergras. Als das Gespenst um Mitternacht erschien, zitterte der Ritter vor Angst und verkroch sich unter die Bettdecke und wollte nichts sehen und hören.

Das Gespenst flog in der nächsten Nacht weiter zum Schloss Goldin. Da wohnte Ritter Eitel von Schönlock, der meistens den ganzen Tag vor dem Spiegel verbrachte und nachts seine Goldtaler zählte. Er war so beschäftigt, dass er das Gespenst nicht einmal bemerkte.

In der dritten Nacht flog es zum alten Schloss Gödölö. Da lebte ein armer König mit seiner einzigen Tochter Silva. Das Gespenst war sehr willkommen, da die beiden gerne Gespenstergeschichten hörten.

Als das Gespenst vom Drachen und dem gefangenen Prinzen erzählte, zog die Tochter ohne zu zaudern die Ritterrüstung an, steckte ihr Schwert ein und verkündete, dass sie mit dem Gespenst zur Drachenhöhle ziehen würde, um den Prinzen zu befreien. Sie nahm einen Topf mit eingemachten Eiern, einen Käfig voller Spatzen und eine Schere mit. Denn sie hatte einen Plan, in den sie das Gespenst einweihete.

Auf dem Weg schlug sich Silva mit dem Schwert einen Pfad durch das dornige Dickicht den Berg hinauf. Um Mitternacht gelangten die beiden zur Drachenhöhle. Der Prinz freute sich sehr, dass das Gespenst eine starke Ritterin mit einem grossen Schwert mitbrachte. Doch als diese den schlafenden Drachen nicht mit dem Schwert tötete, war er sehr verwundert. Und als ihm die Ritterin mit ihrer Schere alle Sterne aus seinem Mantel schnitt und je einen auf jeden Spatzenrücken klebte, verstand er gar nichts mehr. Das Gespenst wurde unruhig und drängte, denn bald würde der Drache erwachen. Die Ritterin und der Prinz flüchteten aus der Höhle und folgten dem Pfad den Berg hinunter. Das Gespenst legte mit den Eiern eine Spur auf die Bergspitze und stellte den Käfig mit den Spatzen, die mit ihren aufgeklebten Sternen leuchteten, hin. Dann schwebte es den andern nach.

Als der Drache im Morgenrauen erwachte, freute er sich über das tolle Frühstück. Er folgte gierig der Eierspur und merkte gar nicht, dass der Prinz verschwunden war. Auf der Bergspitze erblickte er die Spatzen, die wie Sterne tanzten und im Begriff waren, auf und davon zu fliegen. Er war so begeistert, dass er ihnen nachstürzte, mit ihnen in den fernen Himmel flog und für immer und ewig verschwand.

Der Prinz freute sich sehr über seine Rettung. Auf seinem Mantel erschien ein rotes Herz, das wiederum die Ritterin Silva erröten liess. Auf Schloss Gödölö bemerkte der alte König zu seiner Freude, dass sich die beiden ineinander verliebt hatten. Als die Eltern des Prinzen von seiner Rettung erfuhren, eilten sie sofort mit Pferd, Wagen und Geschenken zum Schloss. Sie feierten ein grosses Fest zu Ehren Silvas. Um Mitternacht kam das Gespenst vorbei. Und alle Gäste bestaunten den Nachthimmel: Dort konnten sie nämlich beobachten, wie der Drache immer noch den Sternen nachjagte.



## Spiele und Übungen zu Situationen in der Geschichte (chronologisch)



### Prinzenalltag in der Höhle des Drachen (Imagination, Situationsspiel, Raumspiel)

«... So blieb dem Prinzen nichts anderes übrig, als fleissig und höflich zu sein. Er putzte dem Drachen die Höhle, bürstete ihm jeden Tag seinen Panzer und brutzelte ihm köstliche Spiegeleier...»

Die Kinder reagieren und spielen simultan. Was muss der Prinz den ganzen Tag in der Steinhöhle des Drachen tun?

- Ein Spiegelei braten und geschickt wenden;
- die Drachenhöhle fegen;
- dem Drachen den Schuppenpanzer bürsten;
- den Drachen unterhalten  
(Grimassen schneiden, vortanzen);
- den Drachen mit einem Hofknicks begrüßen;
- die verschnupften Taschentücher des Drachen waschen und aufhängen;
- die Sterne am Himmel zählen;
- einen Fluchtversuch starten;
- dem Drachen ein Schlaflied singen;
- durch die Höhle schleichen.

### Das Taschentuch des Drachen (Imagination, Objektveränderung)

«... Da der Drache einen grässlichen Schnupfen hatte, benutzte er das Gespenst als Taschentuch...»

Der Umhang des Gespenstes wird zum Taschentuch des Drachen. Was kann das Taschentuch sonst noch alles sein? Alle sitzen im Kreis, ein Taschentuch liegt in der Mitte. Immer ein Kind nimmt das Taschentuch und gibt ihm eine neue Bedeutung. Es spielt die Szene kurz an, legt das Taschentuch wieder hin und setzt sich.

Das Taschentuch kann alles sein: Ein Wurstzipfel, eine Schürze, eine Schlange, ein Haarband, eine Hundeleine etc.

Material: grosses Taschentuch

### Das Gespenst und der Prinz (Szenen zu zweit, Improvisation)

«... Das Gespenst erwachte und war voller Schleim.  
Der Prinz erbarmte sich und wusch es wieder weiss...»

Das Gespenst ist voller Schleim und braucht Hilfe. Der Prinz entschuldigt sich, dass der Drache so einen starken Schnupfen hat. Er bietet dem Gespenst an, es zu baden. Das Gespenst lässt sich einseifen und waschen.

«... Bevor das Gespenst in der nächsten Nacht verschwand, versprach es dem Prinzen, einen starken Ritter zur Höhle zu schicken, um ihn zu befreien...»

Der Prinz hat Heimweh. Er möchte nicht mehr alleine beim Drachen bleiben. Er muss soviel putzen und kochen. Er darf nie nach draussen. Das Gespenst tröstet ihn und verspricht ihm, einen starken Ritter zu finden, der ihn befreien würde.

### Ritter Schönlocks Spiegel (Wahrnehmung)

«... Das Gespenst flog in der nächsten Nacht weiter zum Schloss Goldin. Da wohnte Ritter Eitel von Schönlock, der meistens den ganzen Tag vor dem Spiegel verbrachte und nachts seine Goldtaler zählte. Er war so beschäftigt, dass er das Gespenst nicht einmal bemerkte...»

Zwei Kinder stehen sich vis-à-vis, eines spielt den Ritter Schönlock, das andere Kind ist sein Spiegelbild. Ritter Schönlock macht sich zurecht, zupft an seiner Stirnlocke, putzt sein Wams und widmet sich seiner Morgengymnastik. Ganz langsame Bewegungen vorführen, damit das Kind, das den Prinzen spiegelt, die gleichen Bewegungen simultan ausführen kann. Wechsel der Rollen.

### Ritternamen und was ich gut kann (Situationsspiel)

Das Gespenst traf Ritter Zittergras, Ritter Eitel von Schönlock, Ritterin Silva. Was für ein Ritter oder eine Ritterin bist du? Jedes Kind wählt einen selbst erfundenen Ritternamen, stellt sich vor und wählt ev. eine Eigenschaft dazu: «Ich bin die starke, unheimliche Ritterin Eisenblatt». In einer zweiten Runde prahlen die Kinder einander vor, was sie als Ritter oder Ritterin besonders gut können. In einer weiteren Runde: Was kann ich als Kind besonders gut, auf was bin ich stolz?

Als Variante können auch immer zwei Ritter/innen aufeinander zu laufen und eine kleine Begegnung spielen.

### Silva will den Prinzen befreien (kleine Szene, Dialoge)

«... Als das Gespenst vom Drachen und dem gefangenen Prinzen erzählte, zog die Tochter ohne zu zaudern die Ritterrüstung an, steckte ihr Schwert ein und verkündete, dass sie mit dem Gespenst zur Drachenhöhle ziehen würde, um den Prinzen zu befreien...»

Figuren: Silva; ihr Vater, der alte König; das Gespenst (es können natürlich noch weitere Figuren dazukommen: Diener, Dienerin, Hofhund, Katze etc.)

1.Szene: Das Gespenst erzählt Silva vom armen Prinzen, der sich nicht aus der Höhle des Drachen befreien kann, und vom Versprechen, das es ihm gegeben hat.

2.Szene: Silva will den Prinzen befreien, ruft ihren Vater und teilt ihm ihren Entschluss mit. Der Vater ist gar nicht begeistert, seine einzige Tochter eventuell an einen Drachen zu verlieren.

3.Szene: Silva nimmt vom Vater Abschied. Der Vater ist traurig. Silva tröstet ihn, verspricht, dass sie sicher wiederkommen wird. Das Gespenst wird ihr helfen.

Die einzelnen Szenen erst mal Stück für Stück improvisieren lassen, mehrmals wiederholen, dann kleine Sätze festlegen.

### Der Weg zur Höhle (Imagination, Situationsspiele)

«... Auf dem Weg schlug sich Silva mit dem Schwert einen Pfad durch das dornige Dickicht den Berg hinauf...»

Silva erlebt mehrere Situationen und Gefühle auf dem Weg zur Höhle. Die Situationen können gemeinsam gesammelt und besprochen werden oder die Spielleitung gibt sie vor. Die Situationen kann man auf grosse Karten schreiben oder malen und im Kindergarten verteilen. Sinnvoll ist, sie einmal gemeinsam vorher durchzuspielen, damit die Kinder Spielanregungen haben.

Mögliche Situationen:

- Du kämpfst dich mit dem Schwert durch das Dickicht.
- Du hüpfst von Fels zu Fels.
- Du musst über ein schmales Brücklein balancieren.
- Du entdeckst einen wunderschönen Käfer und nimmst ihn auf die Hand.
- Du musst unter einem schweren Baumstamm durchkriechen.
- Du entdeckst ein seltsames Tier und schleichst dich leise an.
- Du hörst unheimliche Geräusche.
- Du siehst fast nichts mehr, da es dunkel wird.
- Du fällst in eine Grube und musst wieder rausklettern.

Die ganze Klasse geht von Kärtchen zu Kärtchen und reagiert darauf. Alle spielen zuerst simultan. Dann spielt nur eine Gruppe, die andern schauen zu. Die Kinder machen zur Kärtchen-Situation eine Pose, lösen sie auf und gehen zur nächsten Situation und stellen sich wieder in eine Pose. Die Kinder wählen ihre zwei Lieblingssituationen und spielen sie vor.

Varianten: Die Kinder spielen die Situation ganz verlangsamt (slow motion), ganz schnell oder mit einem bestimmten Gefühl (ärgerlich, freudig und anderes).

Material: Situationskarten

### Spur folgen (Wahrnehmung)

«... Das Gespenst legte mit den Eiern eine Spur bis auf die Bergspitze, und stellte den Käfig mit den Spatzen, die mit ihren aufgeklebten Sternen leuchteten, hin. Dann schwebte es den andern nach.

Als der Drache im Morgengrauen erwachte, freute er sich über das feine Frühstück. Er folgte gierig der Eierspur und merkte gar nicht, dass der Prinz verschwunden war...»

Zwei Kinder gehen raus, ihnen werden die Augen verbunden. Die andern Kinder verteilen sich im Raum, jedes Kind entscheidet sich für ein Geräusch. Es können in diesem Falle typische Ess- und Frühstücksgeräusche sein. Nun werden die Kinder hereingebeten und hören all die Geräusche. Sie folgen den einzelnen Geräuschen und berühren das betreffende Kind. Dieses verstummt sofort. So stellen die beiden Kinder die Geräusche ab, bis es ganz still im Raum ist.

Variante: Ein Kind hat die Augen verbunden. Die Geräusche werden verteilt. Nun beginnt jeweils nur ein Kind mit einem Geräusch. Das Kind mit den verbundenen Augen folgt diesem Geräusch und stellt es ab. Dann beginnt ein anderes Kind mit seinem Geräusch und wieder folgt das «blinde» Kind dem Geräusch und wird so sicher durch den Raum geführt.

Material: Tücher

## Tanz auf Gödölö (Tanzspiel)

«... Sie feierten ein grosses Fest zu Ehren Silvas ...»

Musik und Lawinentanz: Zwei Kinder beginnen zu tanzen. Wenn die Musik stoppt, fordern die beiden mit einer Verneigung je ein neues Kind auf. Dann tanzen vier Kinder. Nach dem nächsten Musikstopp tanzen 8 Kinder usw. Schliesslich tanzen alle Kinder. Als Krönung wird eine Polonaise veranstaltet.

Material: Musik, CD Player

## Den Himmel betrachten (Imagination, Ausstieg)

«... Um Mitternacht kam das Gespenst vorbei. Und alle Gäste bestaunten den Nachthimmel: Dort konnten sie nämlich beobachten, wie der Drache immer noch den Sternen nachjagte ...»

Im Kreis sitzen oder liegen, jedes Kind bekommt eine leere WC-Rolle und betrachtet durch sie die Umgebung. Das Gespenst sieht den Drachen am Himmel, der den Sternen nachjagt. Was siehst du? Die Kinder können zuerst reale Dinge, die sich im Kindergarten befinden, entdecken. Durch die kleine Öffnung der Rolle bekommt die Gegenstände und Objekte eine ganz andere Dimension. In einer weiteren Runde können die Kinder dann ganz frei assoziieren und sich neue Welten herbeisehen.

Material: WC-Rollen



## Weitere Spiele zur Geschichte

### Gegenstände weitergeben (Einstieg, Imagination)

Die Kinder geben ein Requisit im Kreis weiter, das eine bestimmte Figur in der Geschichte symbolisiert oder bestimmte Welten darstellt: die Welt des Drachen, der Ritter, der Ritterin Silva etc.

*Silvas Schwert* – reihum in die Hand nehmen, das dornige Dickicht zerschneiden und in einer Pose enden: «So stell ich mir Silva vor.»

*Bürste des Drachen* – heftig den grossen Drachenrücken bürsten

*Spiegel des eitlen Ritters Schönlock* – sich vor dem Spiegel in Pose setzen und bewundern

*Kissen des armen Zittergras* – Kissen weitergeben und sich ängstlich dahinter verstecken

*Pfanne des Prinzen* – Pfanne mit gebratenem Ei weitergeben, daran riechen

*Stern des Prinzen* – den schönen, glänzenden Stern weitergeben, ihn von allen Seiten betrachten und bewundern

*Weisser Umhang des Gespenstes* – Umhang im Kreis herumgeben, sich in das Gespenst verwandeln

Material: Schwert, Bürste, Spiegel, Kissen, Pfanne, Stern, Umhang

### Blickkontaktspiel (Reaktion, Situationsspiel, Einstieg)

Die Kinder stehen im Kreis, nehmen Blickkontakt auf und blinzeln sich zu. Immer wenn sich zwei Blicke treffen, wechseln die entsprechenden Kinder den Platz. Anfänglich sind es nur zwei, dann alle gleichzeitig.

Mögliche Eingaben zum Platzwechsel:

- Leise schweben wie das Gespenst;
- ein Schwert übergeben mit Kampfposes;
- ängstlich zitternd den Platz wechseln wie Zittergras;
- einen heftigen Schnupfen haben wie der Drache;
- wie ein Drache fauchen;
- wie kleine schnelle Spatzen flattern;
- einen wunderbaren Stern überreichen.

### Tastspiel mit Requisiten (Wahrnehmung)

Ein Tuch auslegen, darunter Gegenstände der Figuren aus der Geschichte verstecken. Die Kinder tasten und raten, was es ist. Sie ordnen die Gegenstände den Figuren zu:

*Ritter Schönlock:* Duft (Parfüm), Spiegel, Kamm

*Silva:* Schwert, Käfig, Schere

*Zittergras:* Kissen, Ohrenstöpsel

*Drachen:* Taschentuch, Ei, Bürste

*Prinz:* Krone, Mantel, Pfanne, Stern, Bratpfanne,

Putzlappen, Herz

*Gespent:* weisse Kleidung, Schleier

Das Spiel kann auch in zwei Gruppen gespielt werden, je nach Anzahl der Kinder.

*Material:* Tuch, versch. Gegenstände zum Tasten

### Schlossbesuche auf Grienstein, Goldin und Gödölö (Situationsspiel)

Jedes Schloss hat andere Benimmregeln. Die Kinder besuchen jedes Schloss. Doch vorher üben sie den Hofknicks, bzw. die Verbeugung der Prinzen und Prinzessinnen:

*Schloss Grienstein:* Alle Besucher/innen dürfen viel essen und viele Lieder singen.

*Schloss Goldin:* Alle Gäste dürfen in die Schatzkammer und Goldmünzen zählen.

*Schloss Gödölö:* Alle Gäste lachen und tanzen viel.

### In verschiedene Rollen schlüpfen (Situationsspiel, Imagination)

Reifen sind im Raum ausgelegt. Die Kinder gehen um sie herum. Auf einen Triangelschlag stehen die Kinder in einen Reifen. Die Spielleitung gibt eine Figur und verschiedene Emotionen vor. Die Kinder setzen das direkt um.

Beispiele:

- Der Drache befiehlt dem Prinzen, was er alles aufräumen und putzen soll.
- Der Drache ist sehr erkältet, fühlt sich schlecht und jammert.
- Der Prinz ist traurig, weil er sich so alleine fühlt.
- Das Gespenst heult gespenstisch, es geistert.
- Das Gespenst ekelt sich wegen dem Nasenschleim des Drachens. Es versucht sich zu putzen.
- Der Ritter Zittergras hat das Gespenst entdeckt und hat fürchterliche Angst.
- Ritter Schönlock übt vor seinem Prinzenspiegel das Posieren.
- Ritterin Silva steigt aus ihrer Ritterrüstung.

*Material:* Reifen, Triangel



### Meinen Stern gestalten (grösseres Projekt)

Jedes Kind entwirft für den Mantel des Prinzen einen wundervollen Stern. Er kann gemalt, geklebt oder gefaltet sein. Verziert mit Mustern, Glitzer, Glimmer und Perlen. Jedes Kind stellt seinen Stern den andern vor, gibt ihm einen Namen, vielleicht hat der Stern auch eine ganz besondere Eigenschaft, die man dann darstellen könnte. Ein tanzender Stern oder ein Stern, der alles, was man damit berührt, zum Leben erweckt usw. Schön wäre es, all diese Sterne auf ein grosses, buntes Tuch zu kleben.

*Material:* Stoff, Papier, diverses Decomaterial, Schere, Farben, Leim

### Gespenstergeschichten erfinden

«... In der dritten Nacht flog das Gespenst zum alten Schloss Gödölö. Da lebte ein armer König mit seiner einzigen Tochter Silva. Das Gespenst war sehr willkommen, da die beiden gerne Gespenstergeschichten hörten...»

- Eigene Gespenstergeschichten entwickeln, über Gespenster reden.
- Wo gibt es Gespenster?
- Gibt es sie wirklich? Warum haben die Menschen Angst davor?
- Wovor habe ich Angst?
- Was tue ich nicht gern, weil mich das ängstigt?

# Der Geburtstag der Nachtprinzessin: Eine Geschichte mit Fortsetzungen

Die Nachtprinzessin wollte ihren zehnten Geburtstag anders feiern. Und zwar am helllichten Tag. Ihren neunten Geburtstag hatte sie wie immer mitten in der Nacht gefeiert. Sie hatte viele Gäste eingeladen, den feinen Kräutertee gekocht, ihre berühmten Mondtaler gebacken und die süßen Zimtsterne. Sie hatte den Tisch mit ihren perlmuttschimmernden Tellern und Tässchen gedeckt und einen grossen Strauss Wiesenschaumkraut gepflückt. Sie hat gewartet und gewartet, aber niemand ist gekommen, denn alle waren schon im Bett und schliefen. Nicht ganz niemand, jemand ist gekommen: Das Gespenst, das sie allerdings ohnehin jede Nacht besuchte. Zusammen hatten sie die ganzen Leckereien gegessen und den Abend trotzdem noch genossen.

Aber diesmal wollte es die Nachtprinzessin anders machen: «Ich will den Tag zur Nacht machen», sagte sie sich. «Ich möchte an meinem Geburtstag viele Freundinnen und Freunde um mich haben.»

Sie zog also eine grosse Sonnenbrille an, ihren Hut und einen Sonnenschirm, versuchte die Augen offen zu halten und spazierte nach draussen, um all ihren Gästen Bescheid zu sagen.

Es war heiss und hell und die Nachtprinzessin konnte fast nichts sehen. Sie war das Tageslicht nicht gewohnt. Sie lief zum See, dort wohnte die Ente. Die hatte immer Neues zu berichten und die Nachtprinzessin war sehr neugierig. «Morgen hab ich Geburtstag, du bist eingeladen, es gibt Mondtaler und Kuchen.» Die Ente sagte sofort zu und freute sich sehr. Im Wald traf die Prinzessin den Fuchs – auch ihn lud sie zu ihrem Geburtstag ein und noch viele andere Tiere, das Reh, das Eichhörnchen und den Siebenschläfer. Und weil es ihr zehnter Geburtstag war, lud sie auch einen speziellen Freund ein, den Feuerdrachen. Als das Gespenst dies hörte, jammerte es: «Was, den willst du auch einladen? Der ist doch sehr gefährlich und furchterregend.» – «Mir tut er nichts, er hat mich früher mal beschützt. Ich habe ihn schon lange nicht mehr gesehen», antwortete die Nachtprinzessin.

Doch die Geburtstageinladung kam auch dem Ritter Gyyr zu Ohren. Ritter Gyyr war dünn und lang, ein frecher Kerl, der keine Manieren hatte. Man sagte, dass er ein Raubritter wäre und sich meistens im Wald verstecken würde. «Eine Nachtprinzessin, die ihren Geburtstag am Tag feiern möchte, das kommt mir gerade recht», dachte er und beschloss sich selber einzuladen.

Nun war der grosse Tag gekommen. Müde, aber aufgeregt machte die Nachtprinzessin am Morgen alles für ihr Geburtstagsfest bereit. Sie kochte den feinen Tee, buk die köstlichen Mondtaler und putzte ihr kleines Haus. So, nun konnten die Gäste kommen. «Ich ruh mich noch ein wenig aus, ich habe noch etwas Zeit», dachte sie sich, kuschelte sich in ihren Himmelsessel und schlief ein. Und sie schlief sehr tief.

Als sie aufwachte, war es finster, sehr finster sogar. Und sie lag in ihrem Bett. Niemand war da, ausser das Gespenst, das an ihrem Ärmel zupfte. «Wo sind die Gäste?» fragte sie. «Die sind schon gegangen», sagte das Gespenst, «du hast so tief und fest geschlafen. Wir haben ohne dich gefeiert. Alle lassen dich herzlich grüssen, es war ein schöner Geburtstag.» Das gibt es doch nicht! Die Prinzessin hatte ihren eigenen Geburtstag verschlafen. Alles war umsonst und sie hatte sich doch so Mühe gegeben aufzubleiben. Die Nachtprinzessin war sehr betrübt.

Da bemerkte sie, dass es draussen ganz dunkel war. Sie trat ans Fenster und sah, dass die Menschen aufgeregt mit Kerzen und Laternen umherliefen. Und als sie in den Himmel blickte, entdeckte sie, dass die Sterne verschwunden waren. Es war pechfinster. «Wo sind eigentlich deine Sterne?», bemerkte plötzlich das Gespenst und starrte entsetzt auf das nachtblaue Kleid der Prinzessin. Tatsächlich, das nachtblaue Kleid war einfach nur noch blau, keine Sterne mehr. «Jemand hat mir die gestohlen, während ich schlief. Hast du nichts bemerkt, Gespenst?», fragte die Prinzessin verzweifelt. «Nein, gesehen hab ich nichts», antwortete das Gespenst. Doch dann stutzte es. «Ritter Gyyr, der war auch unter deinen Gästen, ich dachte, du hättest ihn eingeladen, er war auffallend gut gelaunt.» Da wurde die Prinzessin ärgerlich: «Ritter Gyyr habe ich nicht gebeten zu kommen. Er hat nur Dummheiten im Sinn. Ich bin sicher, dass er hinter diesen gestohlenen Stern steckt. War mein alter Freund, der Drache, auch da?» – «Nein, der ist nicht erschienen. Aber was machen wir nun?» fragte das Gespenst. «Wir können doch die Menschen nicht in dieser Dunkelheit lassen, das ist ja schrecklich.»

Plötzlich klopfte es heftig an die Tür. «Alles Gute zum Geburtstag!» fauchte eine Stimme und ein beissender Geruch verbreitete sich vor dem Haus. Die Nachtprinzessin öffnete die Tür und fiel dem riesigen Gast um den Hals. «Mein Drache, zum Glück bist du noch gekommen, denn es ist etwas Schlimmes passiert.» – «Ich sehe, du bist ganz ohne Sterne und draussen ist es stockfinster», sagte der Drache. Das Gespenst erzählte ihm, was passiert war. Da meinte die Prinzessin: «Wir müssen etwas unternehmen!».

- Was unternehmen die drei nun?
- Was geschieht weiter?
- Wer hat die Sterne vom Kleid gestohlen?
- Wie kommen die Sterne wieder an den Himmel zurück?
- Hilft ihnen jemand?
- Erfindet die Fortsetzung der Geschichte.
- Verteilt die Rollen und spielt, was passiert.
- Wie endet der zehnte Geburtstag? Erfindet einen Schluss.

## Fortsetzung 1 (Rollenspiel)

Die Nachtprinzessin versammelte all ihre Freunde um sich, die Ente, den Hund, die Katze, den Fuchs, die Eule, die Waldmaus, das Gespenst und natürlich den Drachen.

*Szene: Die Nachtprinzessin begrüsst jedes Tier einzeln und serviert Tee.*

Sie beschlossen, dem Ritter eine Falle zu stellen. Sie hatten einen guten Plan: Sie verkündeten, dass wieder ein Fest bei der Nachtprinzessin stattfinden würde. Die Ente sollte dem Ritter die Einladung überbringen und erzählen, dass nur wichtige Personen an diesem Fest teilnehmen dürften.

*Szene: Die Ente geht zum Ritter und übergibt ihm einen Brief mit der Einladung. Sie erzählt ihm, wer sonst noch eingeladen ist. Der Ritter ist geschmeichelt.*

Der Ritter, gebauchpinselt, sagte zu. Die Nachtprinzessin holte alle Kerzen, die sie im Hause fand, und jedes Tier erhielt eine Kerze. Sie verteilten sich überall im Wald und warteten auf die Dunkelheit.

*Szene: Die Nachtprinzessin verteilt Kerzen und schickt jedes Tier an einen Platz im Wald. Jedes Tier schleicht leise zu seinem Ort. Wer angekommen ist, meldet es mit einer unheimlichen Tierstimme.*

Als der Ritter kurz vor Mitternacht bei der Prinzessin erschien, war ihr Haus dunkel. Da entdeckte er vor der Haustüre der Nachtprinzessin einen grossen funkelnden Goldtaler. Gierig, wie er war, begann er, nach weiteren Talern zu suchen.

*Szene: Der Ritter entdeckt am Boden einen Goldtaler. Er sucht nach weiteren. Sieben Taler, die er am Boden findet, führen ihn in den Wald.*

Inzwischen brachte der Drache die Kerzen mit seinem Feueratem zum Brennen. Überall leuchtete und glitzerte es, der Ritter hielt das für wertvolle Sterne und eilte diesen Lichtern nach. Diese veränderten sich aber immer wieder und tanzten als Irrlichter herum.

*Szene: Die Tiere tanzen zu einer Sternenmusik durch den Wald, jeweils ihre Kerzenflamme (Chiffontüechli) in den Händen haltend. Der Ritter versucht vergeblich, sie zu fangen.*

Sie lockten ihn in den Fuchsbau und nahmen ihn dort gefangen. Der Fuchs bewachte den Bau. Dort musste der Ritter ausharren, bis er die gestohlenen Sterne zurückgab.

*Szene: Der Fuchs verlangt, dass der Ritter die geraubten Sterne zurückgeben soll. Da verrät der Ritter das Versteck. Die Waldmaus und das Gespenst holen die Sterne.*

Die Nachtprinzessin schickte die Sterne in den Himmel und feierte mit allen Tieren und den Dorfbewohner/innen. Ritter Gyyr durfte den Fuchsbau am nächsten Morgen verlassen, musste aber versprechen, ein Jahr lang unter Aufsicht des Drachen zu arbeiten und endlich Manieren zu lernen.

*Szene: Der Ritter geht zum Drachen in die Schule: Der Ritter lernt höflich zu sein. Der Ritter lernt aufräumen, warten, teilen und danke sagen.*

## Fortsetzung 2

Der Drache verstand schnell, was passiert war: Ritter Gyyr trug an dem grossen Durcheinander die Schuld. Der Drache schwang sich in die Luft und kreiste mit weit geöffneten Flügeln über dem Dorf. Das Gespenst und die Nachtprinzessin sassen auf seinem Rücken. Mit seinem Feueratem erhellte er das ganze Dorf. Die Leute rannten in ihre Häuser, ihnen war angst und bange. Der Drache, die Nachtprinzessin und das Gespenst fanden bald Ritter Gyyr: Er hatte sich im Wald versteckt.

Mit einem Feuerstoss vernichtete der Drache das Schwert des Ritters, schnappte nach Gyyr und schüttelte ihn kräftig – und siehe da, die Sterne purzelten aus seiner samtene Hose. Schnell griff das Gespenst nach ihnen. Der Drache setzte den kläglich schreienden Ritter auf einen Baum, so hoch, dass er nicht mehr heruntersteigen konnte. Die ganze Nacht musste er dort bleiben. Die Nachtprinzessin freute sich über die wiedergefundenen Sterne und klebte sie schnell wieder auf ihr Kleid. Sogleich erschienen alle verschwundenen Sterne am Himmel und die Nacht glitzerte wieder hell. Der Drache erhielt zur Belohnung einen Teller mit Süßigkeiten, die er sogleich verschlang, dann legte er sich zu Füßen der Prinzessin und liess sich grunzend in den Schlaf streicheln. Am nächsten Tag, als die Prinzessin im Wald nach dem Ritter suchte, hockte dieser zitternd auf dem Ast des Baumes und jammerte kläglich, in der Hand noch der verkohlte Stumpf seines Schwertes. Unten am Stamm des Baumes entdeckte die Nachtprinzessin Ketten, Ringe, Silberlöffel, Münzen, Schmuck, alles Dinge, die Ritter Gyyr in der grossen Dunkelheit gestohlen hatte. Nun war der Prinzessin auch klar, warum der Ritter ihr die Sterne vom Kleid geraubt hatte: In der tiefschwarzen Nacht liess es sich leicht Beute machen. Der Drache holte den zappelnden Ritter vom Baum und flog mit ihm auf seine Burg. Dort bewachte er ihn tagaus, tagein.

## Nachwort zur Geschichte

Der zehnte Geburtstag war ein erlebnisreicher Tag, doch sehr anstrengend. Die Nachtprinzessin war sich sicher: Den elften Geburtstag würde sie wieder mit vielen Gästen in der Nacht feiern. Und damit diese auch bestimmt wach bleiben würden, hatte ihr der Drache versprochen in dieser Geburtstagsnacht kräftig Feuer zu speien, so dass es im Haus der Prinzessin taghell sein und niemand schlafen würde. So wollte es die Prinzessin und so geschah es auch.

# Schloss Sternenbergr:

## Ein Theaterstück

Rollen: Ritterin, Pferd, 3 Sterne, Nachtprinz / Stimme, Drache, Gespenst, 3 Hasen, 3 Mäuse, 2 Raben, 3 Wölfe, Uhu

*Lied zum Thema Nacht, Abend, Unterwegs sein, Ritter*

Es war Abend. Eine einsame Ritterin – fern von zu Hause – ritt auf ihrem Pferd durch den Wald. Je länger sie unterwegs war, desto dichter und dunkler wurde es. Kein Vogel war mehr zu hören und es wurde kühl. Plötzlich stand sie vor einem hohen Baum. Als sie hinaufblickte, entdeckte sie weit oben im Geäst ein Baumhaus.

Ritterin: Hallo, ist da oben jemand?  
Hallo! Mein Pferd und ich sind sehr müde.  
Pferd: Ja, ich mag nicht mehr traben und ich habe Hunger.  
Ritterin: Können wir hier übernachten?  
Ist niemand zu Hause? Hallo!

Auf ihr Rufen hin gab niemand eine Antwort. Da sie keine Treppe sah, schlug sie mit ihrem Schwert ungeduldig an den dicken Baumstamm. Da fiel plötzlich ein heller Stern herunter.

1. Stern: *(purzelt auf die Bühne)* Aua! *(putzt sich das Kleid)*  
Oh nein, mein Sternenglanz ist ganz zerkratzt und voller Erde. So kann ich nicht mehr am Himmel hängen.

Da hörte die Ritterin eine entfernte Stimme, die ihr zurief:

Stimme: Nimm den Stern und halt dich fern! Nimm den Stern und halt dich fern!

Doch die Ritterin war zu müde und zu hungrig, um weiter zu reisen. Und der Stern leuchtete freundlich in der Nacht.

Ritterin: Weisst du, Stern, auch wenn du etwas schmutzig bist, gefällst du mir sehr. Willst du zu mir kommen?  
Ich kann dich auf meinem Kleid tragen.  
Stern: Oh, sehr gerne. Das ist ein schöner Platz. Ich bin dein erster Stern, ich hab dich gern.

Und sie heftete ihn an ihr Kleid. Der Stern glänzte glücklich.

Ritterin: *(schaut wieder nach oben)* Da muss doch jemand sein?  
Hallo? Hallo da oben! Wer immer du bist, hast du etwas zu essen für uns? Bitte! Wir haben grossen Hunger!

*Lied zu Thema: Müdigkeit, Hunger*

Die Ritterin schlug nochmals mit ihrem Schwert an den Stamm. Da fiel ein grosses Stück Brot herunter.

Ritterin: *(ruft)* Vielen Dank! Das ist sehr lieb.  
Pferd: Wirklich sehr lieb. Danke.

Das Pferd und die Ritterin verschlangen gierig das Brot. Da beide immer noch hungrig waren, klopfte sie ein drittes Mal an den Stamm des Baumes. Da fiel ein gebratenes Hühnchen herunter.

Ritterin: (*ruft*) Oh, ein saftiges Brathühnchen! Nochmals vielen Dank, du da oben. Das ist ein richtiger Wunderbaum!  
Pferd: Schade, dass es keine Karotte ist!

Als die Ritterin das Brathühnchen mit dem Schwert zerteilte und sich Stück um Stück in den Mund schob, ertönte lautes Gebrüll. Ein schrecklicher Drache tauchte auf.

Drache: (*brüllt*) Huahä! Wer wagt es, mein Huhn zu stehlen?  
Pferd: Ich nicht, Fleisch schmeckt mir nicht.  
Drache: (*faucht*) Wer wagt es, mein Brot zu essen?  
Ritterin: Ich! Wir hatten grossen Hunger.  
Drache: Das ist mein Essen: mein Huhn und mein Brot und mein Baum. Zur Strafe werde ich euch fressen!

Der Drache stürzte sich voller Wut auf die Ritterin. Sie zog ihr Schwert und die beiden lieferten sich einen wilden Kampf.

*Lied zum Thema Mut, Kampf, Streit*

Sie kämpften so heftig, dass der Boden erzitterte und die Tiere im Wald erschrocken zum Baumhaus liefen.

3 Hasen: Wer weckt uns im Schlaf?  
3 Mäuse: Wer stört uns beim Nagen?  
2 Raben: Wer rüttelt an unseren Nestern?  
3 Wölfe: Wer heult da lauter als wir Wölfe?  
Uhu: Wer stört mich beim Lesen?  
Alle: Der Drache und eine unbekannte Ritterin.  
Uhu: Hört auf! Beendet den Kampf!  
Alle: Ja, hört auf!

Aber der Drache und die Ritterin kämpften weiter. Die Hasen warfen Rüben, die Mäuse Nüsse, die Wölfe heulten schaurig, die Raben versuchten sie mit heftigem Flügelschlagen auseinander zu treiben.

*(Sprech- und Bewegungschor: rhythmisch, gleichzeitig, wiederholend)*

3 Hasen: (*bei jedem Wurf*) Da eine Rübe!  
3 Mäuse: (*bei jedem Wurf*) Hier eine Nuss!  
2 Raben: (*flattern wild*) Flieg und flatter, flieg und flatter, ...  
3 Wölfe: (*heulen*) U- uuhhh!  
Uhu: (*beobachtet den Kampf*)

Aber nichts nützte. Die beiden kämpften unerbittlich. Plötzlich flatterte etwas Weisses auf den Platz und warf sich zwischen den Drachen und die Ritterin.

3 Hasen: Habt ihr das gesehen?  
3 Mäuse: Wo kommt denn plötzlich das Weisse her?  
2 Raben: Was ist denn das?  
3 Wölfe: Ein Netz, ein Schleier?  
Uhu: Das ist ein Gespenst.  
Alle: (*überrascht*) Ein Gespenst?

Die weisse Gestalt wickelte den Drachen und die Ritterin wie eine Spinne ein, so dass sie sich kaum mehr bewegen konnten. Rücken an Rücken gebunden sassen beide am Boden. Die Waldtiere staunten und traten näher.

Gespenst: Darf ich mich vorstellen? Ich bin das alte Gespenst vom Schloss Sternenberg.  
Alle: Ah, das Schloss hinter dem grünen See. Das kennen wir.  
Gespenst: Genau, der alte Schlossherr ist vor vielen Jahren gestorben, das Schloss ist verlassen und seither findet keine Geisterstunde mehr statt.



Uhu: Das tut uns leid.  
 Gespenst: Ich suche einen neuen Schlossherrn und einen starken Wachhund.  
 Pferd: Hier im Wald?  
 Uhu: Muss es ein Hund sein? Wie wäre es mit einem Drachen? (*zeigt auf den gefangenen Drachen*) Mit diesem Drachen, zum Beispiel?  
 Ein Hase: Wenn er schnarcht, wackeln die Bäume.  
 Eine Maus: Wenn er gähnt, erzittert der Boden.  
 Ein Rabe: Wenn er singt, verstummen die Vögel.  
 Ein Wolf: Wenn er rülpst, donnert es im ganzen Wald.

Als der Drache das hörte, fauchte er beleidigt, stampfte mit seinen Krallenfüßen und brüllte wie am Spiess. Da ertönte eine klare Stimme.

Stimme: Was für ein Lärm! Wer stört mich beim Sterneputzen? Was ist denn da unten los?

Alle blickten nach oben. Vom Baumhaus entrollte sich eine silberne Leiter, die über den Köpfen aller Versammelten endete. Ein dunkelblau gekleideter Prinz mit vielen Sternen auf seinem Gewand kletterte herunter. Die Waldtiere erstarrten: Es war der selten gesehene Nachtprinz.

Nachtprinz: Ruhe! Das wird jede Nacht schlimmer mit eurem Krach! So kann ich unmöglich meine Sterne polieren. Wenn ihr nicht endlich Ruhe gebt, verlasse ich diesen Wald. Und es wird keine Sterne mehr am Himmel geben. Stockdunkel wird es sein in diesem Wald!  
 Gespenst: Es tut mir leid, wenn ich gestört habe, doch glaube ich, meinen Wachhund gefunden zu haben, diesen Drachen hier. Darf ich ihn mitnehmen?  
 Nachtprinz: Den Drachen? Aber sicher, wenn du ihn auf das Schloss nimmst, machst du mich und meine Sterne sehr glücklich.

Das Gespenst befreite die Ritterin und legte den Drachen an eine schwere Kette. Der Nachtprinz trat zur Ritterin, da lösten sich zwei Sterne von seinem Mantel und flogen direkt auf das Kleid der Ritterin.

2. Stern: Ich bin dein zweiter Stern, ich hab dich gern.  
 3. Stern: Ich bin dein dritter Stern, das Glück ist nicht mehr fern!  
 Gespenst: Das gibt es doch nicht! Schaut: Sie trägt drei Sterne auf dem Kleid. Die gleichen drei Sterne wie im Wappen der Familie vom Schloss Sternenberg.  
 Nachtprinz: Du hast recht. Es sind genau die drei Sterne. Ritterin, du bist die neue Schlossherrin vom Schloss Sternenberg.  
 Ritterin: Ich? Wenn das so ist, habe ich dann wieder ein Zuhause?  
 Pferd: Und ich einen Stall?  
 Nachtprinz: So ist es.  
 Drache: Und was ist mit mir?  
 Gespenst: Wenn du das Schloss gut bewachst, darfst du im Keller schnarchen, gähnen, singen, essen und rülpsen, soviel du willst.  
 Drache: Und da stör ich niemanden?  
 Gespenst: Nein, im Gegenteil, die Mauern sind dick, da hört dich niemand.

Der Drache war zufrieden und auch die Tiere. Und so flogen die vier, der Drache, die Ritterin und ihr Pferd und das Gespenst nach Sternenberg hinter dem grünen See. Seither lebten die Tiere in Ruhe und Frieden, und die Sterne erhellten den Wald in alter Pracht.

*Lied zum Thema Friede, Sternen*

# THEATERPÄDAGOGISCHE SPIELE UND ÜBUNGEN

Es folgt eine Zusammenstellung von Theaterspielen und Übungen zu den Themen Gender, Selbstwert, Kooperation, Eigen- und Fremdwahrnehmung. Sie vermitteln Kompetenzen, die das Selbstbewusstsein der Kinder fördern und sie zu eigenständigem Handeln befähigen. Dies sind wichtige Voraussetzungen für die kritische Auseinandersetzung mit Rollenbildern und Klischees. Die Spiele und Übungen in diesem Kapitel eignen sich für kürzere Lektionen und können in Ergänzung zu den Geschichten im vorangehenden Kapitel oder auch eigenständig durchgeführt werden.

## Gender

### Ball zuspielen

Zuwerfen (mehrerer) kleiner Bälle im Kreis (zum Beispiel Jungen gegen Mädchen, immer Knabe/Mädchen abwechselnd).

*Material: Bälle*

### Geschlechterstereotype darstellen

*Frau:* Zicke, Rätschbäsi, Giftnudel, Plappermaul, Kratzbürste...

*Mann:* Lackaffe, Blöffsack, Blödmann, Hampelmann, Haudegen...

*Der Mann:* der Starke, der Freche, der Laute, der Mutige, der Faule...

*Die Frau:* die Empfindliche, die Nette, die Leise, die Süsse, die Fleissige, die Gemeine, die Schwatzhafte...

Mit den Kindern über die Begriffe reden: Warum zum Beispiel ist eine Zicke eine Frau, warum ein Hampelmann ein Mann? Warum sind Männer mutig und Frauen schwatzhafte? Stereotypen aufbrechen. Gut wäre es, mit den Kindern neue Bezeichnungen zu erfinden oder eigene Eigenschaften zu kreieren.

### Mützen- und Kappenspiel

Auf dem Boden liegen verteilt Mützen, Hüte und Kappen. Alle ziehen sich so eine Kappe an und suchen eine Gangart dazu. Auf ein Zeichen schnelle Kappenwechsel und neue Gangart ausprobieren, immer der Kappe entsprechend. Vielleicht auch Fragen stellen wie: Welche Kappe möchtest du am liebsten tragen? Warum? Welche Mütze magst du gar nicht? Warum?

*Material: verschiedene Kappen und Mützen*

### Ballspiel: Männliche und weibliche Berufsbezeichnungen

Alle Kinder stehen im Kreis. Ein Kind wirft einem andern Kind den Ball zu und sagt einen Beruf in der männlichen Form, zum Beispiel «Bäcker». Das Kind, das den Ball gefangen hat, antwortet «Bäckerin».

*Variante:* Dieses Spiel kann auch mit Kärtchen mit weiblichen und männlichen Berufsbezeichnungen gespielt werden. Alle Kärtchen sind ausgelegt, ein Kind wählt ein Kärtchen, nennt den Beruf. Ein anderes Kind sucht das passende Kärtchen mit der weiblichen Berufsbezeichnung dazu.

*Material: Kärtchen, Ball*



## Tätigkeiten im Haushalt

Was kann ich alles im Haushalt tun? Welche Tätigkeiten? Die Tätigkeiten aufgreifen und gemeinsam simultan darstellen, je nachdem auch pantomimisch darstellen und raten.

*Variante:* Die Kinder bilden eine Reihe. Ein Kind A beginnt eine Tätigkeit vorzuspielen, zum Beispiel «wischen». Ein nächstes Kind B kommt dazu und fragt: «Was machst du da?» A antwortet: «Die Fenster putzen!» B übernimmt die Tätigkeit «Fenster putzen». A geht zurück in die Reihe, C kommt dazu und fragt wiederum B: «Was machst du da?» B nennt eine neue Tätigkeit, die mit der tatsächlich gespielten Tätigkeit nichts zu tun hat. C übernimmt die Tätigkeit, die B genannt hat. Diese Variante braucht etwas Konzentration, ist aber sehr lustig zu spielen und kann auch auf andere Tätigkeiten ausgeweitet werden.

## Berufe raten

Requisiten und Kleidungsstücke typischer Berufe liegen am Boden. Die Kinder sitzen im Kreis um die Requisiten herum. Ein Kind nimmt sich einen Gegenstand und spielt den passenden Beruf vor, die andern raten. Als Vorübung über verschiedene Berufe sprechen, die Gegenstände und Kleidungsstücke den Berufen zuordnen. Wichtig ist hier der Hinweis, dass alle alles sein können, ev. verknüpft mit der Aufforderung, einen geschlechtsuntypischen Beruf zu wählen.

*Material:* Requisiten, Mützen, Kleidungsstücke, Kärtchen Berufe

## Der goldene Stuhl

Ein Kind sitzt auf einem besonders schön verzierten Stuhl in der Mitte des Kreises und sagt, was es gerne sein oder werden möchte. Die andern Kinder bestärken es in dieser Wahl und zählen auf, was man alles machen kann, wenn man diesen Beruf wählt.

Beispiele:

Lastwagenfahrerin: Du bekommst einen wunderschönen, grossen Lastwagen, du sitzt ganz weit oben usw.

Schneider: Du kannst coole Kleider entwerfen, dir alles selber nähen, was du möchtest usw.

In einer ersten Runde die Kinder frei wählen lassen. Klischees in der Wahl aufgreifen und reflektieren. Ev. in einem zweiten Durchgang bewusst einen geschlechtsuntypischen Beruf wählen lassen.

*Material:* goldener Stuhl



## Traumberuf malen (zu Pixibüchlein S. 8–9)

Die Kinder zeichnen ihren Traumberuf, es kann auch ein Fantasieberuf sein, und stellen ihn den andern vor. Die Lehrkraft kann vorher mit den Kindern eine Fantasiereise machen, die die Kinder durch eine schöne Landschaft führt und auf dieser Traumreise treffen sie auf eine Fanta-sieggestalt, die ihnen einen Wunsch frei lässt. Zum Beispiel ihren Traumberuf...

*Material:* ev. Musik für Fantasiereise, Papier, Farben

## Selbstwert

### Aussagen über mich

Alle sitzen im Kreis. Ein Kind steht in der Mitte. Dieses macht eine Aussage über sich, z.B.: Ich mag Schokoladenpudding.

Alle, die auch gerne Schokoladenpudding mögen, müssen nun die Plätze wechseln und das Kind in der Mitte muss sich einen Platz ergatteren. Nun ist das Ganze erschwert, denn niemand darf wieder am alten Platz sitzen.

### Was mag ich?

Kinder sitzen im Kreis. Viele verschiedene Bilder und Postkarten liegen am Boden. Alle Kinder schauen die Bilder an und entscheiden sich für ein Bild, das sie besonders mögen. Immer ein Kind nimmt eine Postkarte, sagt seinen Namen und erklärt, warum es dieses Bild besonders mag.

*Material:* Postkarten, Bilder, ev. Gegenstände

### Was ich gut kann

Alle Kinder sitzen im Kreis. Ein Kind zeigt, spielt den andern vor, was es besonders gut kann. Möglich wäre, dass alle Kinder, die das auch gut können, aufstehen und mitspielen.

Was kann ich nicht so gut? Ev. auch eine solche Runde durchführen.

### **Ich sage nein**

Immer zwei Kinder stehen sich in einem grossen Abstand gegenüber. Kind A macht einen Schritt auf Kind B zu, bleibt stehen und sagt mit lauter, klarer Stimme «Nein!». B kommt einen Schritt auf A zu, bleibt auch stehen und sagt «Ja». A antwortet wieder mit «Nein» und geht wieder einen Schritt auf B zu, bis A und B sich ganz nah gegenüber stehen. Bei diesem Spiel geht es darum, seinen Platz und Standpunkt zu behaupten.

### **Mein Raum**

Jedes Kind bekommt ein Seil und legt damit auf den Boden einen eigenen Raum, ein eigenes Nest. Die Kinder erproben verschiedene Sitzpositionen und Stellungen in ihrem Raum. Dann gehen alle Kinder umher und betrachten die andern Nester. In einer nächsten Phase dürfen die Kinder sich in ihren Räumen besuchen, müssen aber immer fragen, ob sie willkommen sind. Wer eingeladen wird, darf den kleinen Raum mitbeanspruchen. Die Kinder erfinden Tätigkeiten, die sie zu zweit tun können: gemeinsam singen, ein Klatschspiel oder eine lustige Turnübung etc. In einem weiteren Schritt werden Zweier- oder Dreiergruppen gebildet, das Nest vergrössert und ein gemeinsamer Raum mit mehreren Seilen gelegt. Die Spielleitung kann verschiedene Vorgaben machen: Mädchenräume, Bubenräume, Räume mit viel Bewegung oder ganz leise Räume.

*Material: Springseile*

### **Gegenteilspiel**

Die Kinder dürfen immer das Gegenteil von dem machen, was ihnen gesagt wird. Die Spielleitung befiehlt etwas, die Kinder machen das Gegenteil.

## **Kooperation**

### **Klebgang**

Paarweise wird den Kindern mit einem Tuch oder einem Seil je ein Bein zusammen gebunden. Die Kinder müssen sich nun so vorwärts bewegen, dass niemand umfällt.

### **Aufstehen**

Die Kinder bilden Spielpaare. Jedes Spielpaar setzt sich Rücken an Rücken auf den Boden und drückt sich herauf in eine halb stehende Körperposition. Dann drücken sie sich beidseitig mit den Handinnenflächen mit einem Schubs in den Stand und schon sind beide Spielpartner/innen aufgestanden.

### **Mein rechter Platz ist leer**

Die Kinder sitzen im Kreis, ein Stuhl bleibt leer. Das Kind A, das rechts davon sitzt, ruft ein Kind B zu sich mit den Worten: «Mein rechter Platz ist leer, ich wünsche mir Peter her.» Peter verlässt seinen Platz und setzt sich neben A. Nun bleibt ein anderer Platz leer und ein neues Kind wird herbeigewünscht. Dazu gibt es viele Varianten, man kann die Kinder herbeiwünschen und eine Eigenschaft dazu wählen: schnell, langsam, müde usw. Oder das Kind mit einem Kompliment herbeiwünschen: Ich wünsche mir Emma her, weil sie so schnell rennen kann.

## **Eigen- und Fremdwahrnehmung**

### **Zwillinge**

Einige Kinder (2–3) verlassen den Raum. Die andern Kinder bilden Zwillingspaare (ev. nur Mädchenpaare, Bubenpaare, gemischte Paare). Die Paare wählen je eine Gemeinsamkeit (Hosenbein hochkrepeln, Schuhbündel offen, grimmiges Gesicht, eine bestimmte Bewegung machen etc.) Nun spazieren alle Kinder im Raum durcheinander. Diejenigen Kinder, die draussen waren, kommen in den Raum und müssen versuchen die Zwillingspaare und ihre Gemeinsamkeit zu erraten.

### **Blickkontakt**

Alle Kinder bilden Paare und laufen durch den Raum, kreuz und quer. Die Paare lassen sich nicht aus den Augen, manchmal gehen sie ganz nah beieinander, manchmal suchen sie den Abstand. Bei dieser Übung sind viele Varianten möglich: Gangarten passen sich gegenseitig an, A folgt B, man sucht sich jemanden aus, dem man folgt, sagt nicht, wer das ist usw.

# ABLAUF EINER THEATERLEKTION (45– 60 MIN.)

Dieser Aufbau einer Theaterlektion/Einheit ist als Orientierung gedacht und dient dazu, die Spielvielfalt zu strukturieren. Die Übergänge sind fließend und können auch anders angeordnet werden. Es ist jedoch darauf zu achten, dass die Angebote wechseln, vom körperintensiven Spiel zur stillen Wahrnehmung, von der kurzen Darstellung zu einem längeren Improvisationsteil, von der Einzelarbeit zur Gruppenarbeit. Kleinere Einheiten planen, diese dafür aber regelmässig durchführen: Im Theater liegt auch die Kraft der Wiederholung.

Phase	Zeit	Inhalt
<b>1. Einstieg</b> <b>Opener</b> <b>Warm up</b>	5–15 Min.	Alle Spiele sind geeignet, die aufwärmen, helfen, sich zu konzentrieren und zu sammeln, ins Spiel zu kommen, Kontakte ermöglichen und das Eis brechen. Einfache und klare Anweisungen geben, möglichst alle spielen lassen. Kreisspiele, Singspiele, Bewegungsspiele, Imaginationspiele.
<b>2. Spielraum erkunden</b> <b>(Raumspiele)</b> <b>Sensibilisierung</b> <b>Wahrnehmung</b> <b>Reaktion</b>	5–20 Min.	Die Kinder erfahren ihren Körper, den Raum, ihre Sinne, trainieren das Zusammenspiel und ihre Reaktionsgeschwindigkeit. Arbeit mit Geräuschen und Tönen, Tastspiele, den Raum mal ganz anders zu erkunden, andere Positionen und Blickwinkel einnehmen. Wichtig ist die Sensibilisierung der Sinne, den Fokus auf etwas zu richten und an etwas zu bleiben. Auch Reaktionsspiele, die die Aufmerksamkeit und Konzentration fördern, eignen sich.  <i>Bemerkung: Sensibilisierungs- und Wahrnehmungsspiele können auch der Inhalt einer ganzen Lektion sein, je nach Situation und dem Bedürfnis der Klassenlehrperson.</i>
<b>3. Kleine Improvisationen</b> <b>Situations- und Rollenspiele aus den Geschichten und / oder längere Rollenspiele</b>	5–15 Min.	Übungen und kleine Szenen zur Entwicklung darstellerischer und improvisatorischer Fähigkeiten sowie der Ausdrucksfindung. Kleine Situationen mit und ohne Absprache, Simultanimprovisationen, Sprach- und Requisitenspiele sind möglich. Die Übergänge zu den längeren Rollenspielen sind fließend. Die Improvisationen werden vertieft und ausgebaut, auch wiederholt. Dadurch sind etwas längere Sequenzen möglich. Meist haben sie thematisch einen Schwerpunkt. Längere Rollenspiele sind auch im Hinblick einer kleineren Aufführung gedacht.
<b>4. Ausstieg</b>	5–15 Min.	Das Spiel durch eine Entspannungsübung oder eine gemeinsame Tätigkeit beenden. Wichtig ist, dass die Kinder wieder zu sich kommen und sich sammeln können. Gemeinsam die Stunde reflektieren.

## INFRASTRUKTUR: SPIELRAUM / SPIELMATERIAL

Um den Kindern für das Theaterspiel genügend Raum zu bieten, lohnt es sich, einen Teil des Kindergartens möglichst frei zu räumen. Die Hälfte der Klasse sollte sich frei bewegen können. Es empfiehlt sich, am Rand der Spielfläche Stühle oder Bänke aufzustellen, damit jedes Kind seinen Platz hat und den andern beim Spielen zuschauen kann.

In jedem Kindergarten gibt es Material, das sich für das Theaterspiel eignet und eingesetzt werden kann:

*Bänkli, Stühle, Kissen  
anderen Sitzelemente  
Reifen  
Tücher  
Chiffontücher  
Matten  
Seile  
kleine Bälle  
Rhythmusinstrumente  
diverse Kleider, Hüte  
Requisiten, Gegenstände  
Bastelmaterial*



# LITERATUR

## Bilderbücher / Kinderbücher

Boie, Kirsten, *Lena hat nur Fussball im Kopf*, Friedrich Oetinger, 2012.

Braun, Gisela / Wolters, Dorothee, *Das grosse und das kleine Nein*, Verlag an der Ruhr, 1997.

Cole, Babette, *Prinzessin Pfffigunde*, Carlsen, 2005.

Corentin, Philippe, *Die kleine Rette-sich-  
wer-kann*, Moritz Verlag, 1998.

Cuvellier, Vincent, *Die Busfahrerin*, Jungbrunnen, 2003.

Dahle, Stefanie, *Die Luftschiff-Piraten. Ahoi, Käpten Milla!*, Arena Verlag, 2013.

De Haan, Linda / Nijland, Stern, *König und König*, Gerstenberg Verlag, 2001.

Dumont, Jean-François, *Jungs sind eben so!*, Bamhaus-Verlag, 2011.

Englert, Sylvia, *Pink Pirates und der Prinzenkuchen*, Ars Edition, 2013.

Funke, Cornelia, *Der geheimnisvolle Ritter Namenlos*, S. Fischer Verlag, 2001.

Funke, Cornelia / Meyer, Kerstin, *Käpten Knitterbart und seine Bande*, Oetinger, 2003.

Funke, Cornelia / Meyer, Kerstin, *Prinzessin Isabella*, Oetinger, 1997.

Funke, Cornelia, *Der wildeste Bruder der Welt*, Verlag Friedrich Oetinger, 2004.

Hein, Sybille, *Rutti Berg. Die Bäuerin wär so gerne Königin*, Bajazoo, 2005.

Janisch, Heinz / Antoni, Birgit, *Her mit den Prinzen!*, Betz, 2002.

Könnecke, Ole, «Anton und die Mädchen», in: Könnecke, Ole, *Anton und seine Freunde*, Carl Hanser Verlag, 2012.

Larrondo, Valerie / Desmarteau, Claudine, *Als Mama noch ein braves Mädchen war*, Beltz, 2012.

Lindenbaum, Pija, *Paul und die Puppen*, Beltz & Gelberg, 2009.

Lionni, Leo, *Das kleine Blau und das kleine Gelb*, Oetinger, 1962.

Litty, Julie / Cohen, Laurie, *Leo mag keine Mädchen*, Minedition, 2013.

Maar, Paul, *In einem tiefen dunklen Wald*, Oetinger, 1999.

Nöstlinger, Christine, *Anna und die Wut*, FISCHER Sauerländer, 1990.

Olten, Manuela, *Echte Kerle*, Beltz & Gelberg, 2012.

Olten, Manuela, *Muss mal Pipi*, Carlsen, 2005.

Opel-Götz, Susanne, *Ab heute sind wir cool*, Oetinger Verlag, 2007.

Opel-Götz, Susanne, *Prinzessin Anna oder Wie man einen Helden findet*, Oetinger Verlag, 2009.

Pauli, Lorenz / Schärer, Kathrin, *Mutig, mutig*, Orell Füssli, 2009.  
Dazugehöriges Medienpaket:  
Media Nova, 2012.

Preussler, Otfried, *Die dumme Augustine*, Thienemann, 2012.

Ross, Tony, *Kleine Prinzessin – Ich will gross sein!*, Panini Verlag, 2009.

Schreiber-Wicke, Edith, *Der Rabe, der anders war*, Thienemann, 1993.

Stohner, Anu / Wilson, Hentrike, *Das Schaf Charlotte*, Carl Hanser Verlag, 2005.

Waddell, Martin / Benson, Patrick, *Prinzessin Rosamund, die Starke*, Lappan Verlag, 2007.

Waddell, Martin / Firth, Barbara, *Alle Geschichten vom kleinen Bären*, Annette Betz, 2010.

Zöllner, Elisabeth, *Kim kann stark sein*, Loewe, 2005.

## Vergriffene

### Bilderbücher / Kinderbücher

*Ev. antiquarisch zu beziehen oder in der Bibliothek des Pädagogischen Zentrums erhältlich*

Bergström, Gunilla, *Willi Wiberg spielt doch nicht mit Mädchen*, Oetinger, 1997.

Bolliger, Max / Obrist, Jürg, *Kater Clemens*, Sauerländer, 2000.

Browne, Anthony, *Das Schweinebuch... zum Abgewöhnen*, Alibaba-Verlag, 1995.

Butschkow, Ralf, *Ich hab eine Freundin, die ist Polizistin*, Carlsen, 2003.

Cole, Babette, *Lang lebe Prinzessin Pfffigunde*, Carlsen Verlag, 2005.

Dudok de Wit, Michael und Theo, *Oskar und Huu*, Sauerländer, 2004.

Fine, Anne, *Bills neues Kleid*, Diogenes, 1993.

Janisch, Heinz / Wolfsgruber, Linda, *Die Prinzessin auf dem Kürbis*, Gabriel Verlag, 2002.

Karau, Martin, *Ellis Biest*, Aufbau Verlag, 2002.

Lenain, Thierry / Poulin, Stéphanie, *Kleiner Zizi*, Altberliner, 1999.

Lenain, Thierry, *Hat Pia einen Pipimax? Das Buch vom kleinen Unterschied*, Oetinger, 2002.

Meissner-Johannknecht, Doris, *Leanders Traum*, Beltz, 1997.

Morrison, Vicki / Hilb, Nora, *Warum so schüchtern?*, Nordsüd Verlag, 2004.

Munsch, Robert / Nyncke, Helge, *Die Tütenprinzessin*, Lappan, 1987.

Numeroff, Laura, *Was Mamis am besten können / Was Papis am besten können*, Lentz, 1999.

Oelemann, Christian, *Die Klimperzwillinge*, Thienemann, 1999.

Pah, Sylvia, *Zusammengehören*, Donna Vita, 1994.

Schreiber-Wicke, Edith, *Zwei Papas für Tango*, Thienemann, 2006.

Shalev, Meir, *Papa nervt*, Diogenes, 2004.

Sopko, Eugen, *Der weisse Rabe und das schwarze Schaf*, Nordsüd Verlag, 1991.

Strnad, Jindra, *Der schüchterne Drache*, Bohem Press, 2003.

Willis, Jeanne / Ross, Tony, *Ich will ein Cowgirl sein*, Gerstenberg, 2002.

## Bücher zu Gender in Schule und Kindergarten

Blank-Mathieu, Margarete, *Kleinter Unterschied – grosse Folgen? Geschlechtsbewusste Erziehung in der Kita: Zur geschlechtsbezogenen Sozialisation im Kindergarten*, Ernst Reinhardt, 2002.

Blank-Mathieu, Margarete, *Jungen im Kindergarten*, Brandes & Apsel, 2006.

Dräger, Tanja, *Gender Mainstreaming im Kindergarten*, Ibidem-Verlag, 2008.

Ducret, Véronique / Le Roy, Véronique, *Nicos Puppe und Sophies Lastwagen. Handbuch für die Beobachtung von Interaktionen zwischen pädagogischen Fachpersonen, Eltern und Mädchen und Jungen*, Marie Meierhofer Institut für das Kind, 2013.

Häseli, Helene, *Eine Reise zu den starken Kindern. Zum kreativen Umgang mit Mädchen- und Knabenrollen*, Verlag Pestalozzianum, 2007.

Kaiser, Astrid, *Projekt geschlechtergerechte Grundschule*, Leske + Buderich, 2003.

Krabel, Jens, *Gender Loops – Praxisbuch für eine geschlechterbewusste und -gerechte Kindertageseinrichtung, Hinkelsteindruck*, 2008. Kostenloser Download: [www.koordination-maennerinkitas.de/uploads/media/Gender\\_Loops\\_Praxisbuch\\_03.pdf](http://www.koordination-maennerinkitas.de/uploads/media/Gender_Loops_Praxisbuch_03.pdf).

Kommission für Gleichstellung von Frau und Mann des Kantons Basel-Landschaft, *Kleines Gender ABC*, 2007. Zu beziehen auf [www.gleichstellungskommission-bl.ch](http://www.gleichstellungskommission-bl.ch).

Krüger, Dorothea, *Genderkompetenz und Schulwelten. Alte Ungleichheiten – neue Hemmnisse*, VS Verlag für Sozialwissenschaften, 2011.

Jantz, Olaf / Brandes, Susanne, *Geschlechtsbezogene Pädagogik an Grundschulen. Basiswissen und Modelle zur Förderung sozialer Kompetenzen bei Jungen und Mädchen*, VS Verlag für Sozialwissenschaften, 2006.

Merz, Veronika, Salto, *Rolle und Spagat. Basiswissen zum geschlechterbewussten Handeln in Alltag, Wissenschaft und Gesellschaft*. Gender Manual 1, Pestalozzianum, 2007.

Niese, Renate, «Geschlechtersensible Pädagogik – Kinder sind niemals geschlechtsneutral», In: Bertelsmann Stiftung und Institut für Frühpädagogik, *Wach, neugierig, klug – Kinder unter 3*, Bertelsmann Stiftung, 2006.

Ohlsen, Ingrid / Schader, Basil, *Lotta boxt, Goran tanzt*, Pestalozzianum, 2008.

Rhyner, Thomas / Zumwald, Bea, *Cooler Mädchen – starke Jungs*, Haupt, 2008.

Rohrmann, Tim, *Gender in Kindertageseinrichtungen, Ein Überblick über den Forschungsstand*, Deutsches Jugendinstitut, 2008. Kostenloser Download: [www.dji.de/fileadmin/user\\_upload/bibs/Tim\\_Rohrmann\\_Gender\\_in\\_Kindertageseinrichtungen.pdf](http://www.dji.de/fileadmin/user_upload/bibs/Tim_Rohrmann_Gender_in_Kindertageseinrichtungen.pdf)

Schnerring, Almut / Verlan, Sascha, *Die Rosa-Hellblau-Falle. Für eine Kindheit ohne Rollenklischees*, Kunstmann, 2014.

*Gender im Frühbereich, und Kinder Nr. 90*, Marie Meierhofer Institut für das Kind, 2012.

## Bücher zur Theaterpädagogik

Albrecht-Schaffer, Angelika, *Theaterwerkstatt für Kinder: 100 und eine Idee rund ums Theaterspielen*, Don Bosco Medien, 2008.

Babbe, Karin, *Wind unter den Flügeln: Ein Theaterbuch für Kindergarten, Grundschule und Hort*, verlag das netz, 2009.

Baumann, Nicole, *Vom Rollenspiel zum Bilderbuch*, Scola, 1999.

Baur-Traber, Christina, *Ausdrucksspiel aus dem Erleben*, Zytglogge, 1999.

Brem, Christiane, *Theatererlebnisse: Mit Kindern Theaterstücke kreativ gestalten (1. Bis 4. Klasse)*, Auer Verlag, 2005.

Broich, Josef, *Spielspass mit Kindern. Über einhundert Kinderspiele mit Bewegung, Spannung, Action*, Maternus, 1995.

Carreiro, Carolyn, *Stab- und Handpuppen selber machen*, Verlag an der Ruhr, 2007.

Deubelbeiss, Martin / Schmid Heinz, *10 x 10 Theaterkicks: Sich in Szene setzen, präsentieren, Wirkung erproben*, Erle-Verlag, 2008.

Fürl, Elke, *Das Theaterbuch für Kindergarten und Hort*, Herder, 2002.

Jaffke, Freya, *Puppenspiel für und mit Kindern*, Freies Geistesleben, 2009.

Klug, Andrea / Tonte, Andrea, *Stegreifspiel in der Grundschule*, Oldenbourg Schulbuchverlag, 2010.

Maretta-Schär, Luisa, *Kinder spielen Tischtheater*, Scola, 2011.

Marquardt, Petra Paula, *Theaterspiele mit Kindern ab zwei Jahren*, Cornelsen Scriptor, 2010.

Metzenthin, Rosmarie, *Schöpferisch spielen und bewegen*, Orell Füssli, 1993.

Moeller, Cathrin, *Bühne – Vorhang – Licht! Theaterspielen im Kindergarten*, Beltz, 2012.

Rooyackers, Paul, *Spiele zur Förderung von Kommunikation und Ausdruck*, Don Bosco Medien, 1999.

Spolin, Viola, *Improvisationstechnik für Pädagogik, Therapie und Theater*, Junfermann Verlag, 2005.

Vortisch, Stephanie, *Keine Angst vor dem Theater: Werkstattbuch mit 100 Spielideen und mehr*, Beltz 2008.

Zerbst, Marion / Waldmann, Werner, *Theater spielen: Spieltips für Kinder von 6 bis 12 Jahren*, Orell Füssli, 1988.



# AUTORINNEN

## **Sibylla Jordi** **Theaterpädagogin, Schauspielerin, Primarlehrerin**

\*1957 in Zürich, lebt in Basel  
Ausbildung an der Schauspielakademie Zürich (heute ZHdK) und in Theaterpädagogik. Stückverträge als Schauspielerin am Kitz, Junges Theater Zürich; Gründung des Theaters «darum» mit Eva Müller; Soloprogramm «Vorfeierabend»; Mitspiel in «Krapepuku»; Co-Autorin und Spiel in «Katz und Maus», einem Mitspielstück für Kinder; Spielerin und Co-Autorin in «Du nur du allein», einem Stück zum Thema Beziehungssucht; Autorin und Spielerin von «Falten und Flügel» zum Thema Schönheit und Älterwerden; Spielerin und Animatorin im Figurentheater «Vagabu»; Präventionskurse für die Abteilung Jugend und Familie in Basel; Lehraufträge an der FHNW, in der Lehrer/innenfortbildung; Autorin und Regisseurin von Kinderstücken; diverse theaterpädagogische Arbeiten mit Kinder und Erwachsenen; Primarlehrerin im Jobsharing.

## **Eva Müller** **Theaterpädagogin, Regisseurin, Schauspielerin**

\*1962 in Basel, lebt in Basel  
Ausbildung zur Primarlehrerin, Ausbildung an der Schauspielakademie Zürich (heute ZHdK), Bachelor of Arts und Theaterpädagogik. Seit 1990 freischaffend als Regisseurin, Schauspielerin, Theaterpädagogin an verschiedenen Institutionen (Laienbühnen und professionelle Ensemble, Chor und Orchester, Schulen, Lehrerfortbildung, Erwachsenenbildung). Gründung des Theaters «darum» mit Sibylla Jordi, das Theaterkurse für Kinder und Erwachsene im Freizeitbereich anbietet und eigene Stücke für Kinder und Erwachsene entwickelt. Konzeption und Durchführung von eigenen Projekten im künstlerischen sowie animatorischen und soziokulturellen Bereich. Diverse Lehraufträge an der FHNW (Theaterpädagogik) und BFS Basel und Weinfelden (Fachrichtung Betreuung Kinder), Lehrerin für Religion.