

THEATER

Westfälisches Landestheater

Der kleine Vampir

Angela Sommer-Bodenburg und
Wolf-Dietrich Sprenger



Theaterpädagogische Materialien

Premiere: 12. Juni 2022

Dauer: 55 Minuten

Herzlich Willkommen im Westfälischen Landestheater!

Wir bedanken uns für Ihr Interesse an unserer Produktion „Der kleine Vampir“, ab 6 Jahren.

Mit dem vorliegenden Begleitmaterial erhalten Sie Anregungen zur Vor- und Nachbereitung des Vorstellungsbesuches sowie Hintergrundinformationen zur Inszenierung.

Wenn Sie eine Vor- oder Nachbereitung durch eine unserer Theaterpädagoginnen wünschen, rufen Sie uns an oder senden Sie uns eine Mail—wir kommen gern zu Ihnen in die Schule

Wir freuen uns über Ihr Feedback.

Herzliche Grüße aus dem WLT

A handwritten signature in blue ink that reads "Katrin Kleine-Onnebrink".

Katrin Kleine-Onnebrink, Theaterpädagogik

Westfälisches Landestheater e.V.

Theaterpädagogik

Europaplatz 10, 44575 Castrop-Rauxel

02305 – 978056

kleine-onnebrink@westfaelisches-landestheater.de

Inhalt

Zum Stück...	S. 4
Besetzung.....	S. 5
Gespräch mit Regisseur Kristoffer Keudel und Ausstatterin Aylin Kaip.....	S. 6
Kostüme: Figurinen und Realisation.....	S. 8
Bühnenbild – Modell und Realisation.....	S. 9
Vampire, Blutsauger und Co.....	S. 11
Was haben Fledermäuse mit Vampiren zu tun?.....	S. 12
Warum gruseln wir uns gern?.....	S. 13
Theaterpädagogische Spiele und Übungen.....	S. 15
Fragen für ein Nachgespräch.....	S. 18
Bastelvorschläge.....	S. 19
Service, Quellen.....	S. 21
Impressum.....	S. 22

Zum Stück

Anton Bohnsack liest für sein Leben gern Gruselgeschichten. Als er eines Abends alleine unter seiner Bettdecke in »Frankenstein« schmökert, landet plötzlich ein echter Vampir auf Antons Fensterbank. Zum Glück stellt sich Rüdiger von Schlotterstein als recht freundlicher Blutsauger heraus. Nur Antons Eltern dürfen natürlich nicht mitbekommen, dass der neue beste Freund ihres Sohns ein sonnenscheuer Gruftbewohner ist. Zusammen mit Rüdigers Schwester Anna kämpfen sie gegen den Friedhofswärter und Vampirjäger Geiermeier. Verrückt, was alles passiert, wenn sich ein Mensch mit einem jungen Vampir anfreundet.

Angela Sommer-Bodenburg wuchs in Reinbek auf. Schon als Kind zeichnete sie gern und schrieb kleine Geschichten. Zwölf Jahre arbeitete sie als Grundschullehrerin. Bereits in dieser Zeit beginnt die Entstehungsgeschichte des »Kleinen Vampirs«. 1979 erschien der erste Band im Rowohlt Verlag in der Reihe »rotfuchs«. In der Folgezeit entstanden aus den Vampir-Geschichten mehrere Fernsehserien und Filme. Angela Sommer-Bodenburg malt auch heute noch und lebt in Silver City, New Mexico.



Besetzung

Helga Bohnsack

Anton Bohnsack

Geiermeier

Rüdiger von Schlotterstein

Anna von Schlotterstein

Lumpi von Schlotterstein/ Udo

Anne Noack

Chris Carsten Rohmann

Vincent Bermel

Christian Zell

Kirsten Engelmann

Mark Plewe

Inszenierung

Ausstattung

Dramaturgie

Theaterpädagogik

Regieassistentz

Kristoffer Keudel

Aylin Kaip

Sabrina Klose

Katrin Kleine-Onnebrink

Dalila Nicsic



(v.l.n.r.: Christian Zell, Chris Carsten Rohmann. Foto Beushausen)

Gespräch mit Regisseur Kristoffer Keudel und Ausstatterin Aylin Kaip

WLT: Die Vorlage für das Stück „Der kleine Vampir“ ist die Buchreihe von Angela Sommer-Bodenburg. Kanntet ihr die Geschichten vorher?

Kristoffer Keudel: Ich kannte die Geschichte, allerdings habe ich jetzt nicht alle Bücher der Reihe gelesen. Es gibt auch eine TV-Serie nach den Büchern, aber da habe ich nur noch einmal kurz reingeschaut. Und den relativ neuen Animationsfilm habe ich bewusst gar nicht gesehen, denn wir wollen ja die Geschichte auf der Bühne und auf unsere Art erzählen. Die Literaturvorlage stammt aus den 80er-Jahren. Der Zeitgeist dieses Jahrzehnts ist spürbar. Das zeigt sich in der Sprache, aber auch am Verhalten der Figuren. Wir sind damit behutsam umgegangen, haben das Ganze aber sozusagen entstaubt. Entstanden ist eine Geschichte, die in einem künstlichen Heute spielt, mit Referenzen an die 80er-Jahre.

Aylin Kaip: Um ehrlich zu sein, kannte ich vorher nur den Titel und nicht die Geschichte an sich. Aber in Gesprächen merkt man schnell, wie bekannt sie bei den Leuten ist. Daher haben wir versucht, den angesprochenen Zeitgeist in den Kostümen beizubehalten, räumlich aber eine Fantasiewelt anzunehmen, ähnlich der Serie „Stranger Things“, in der sich die Protagonisten ebenfalls in den 80er-Jahren außergewöhnlichen und fantastischen Phänomenen stellen müssen.

WLT: Was ist für euch das Besondere an der Geschichte?

Kristoffer Keudel: Mensch trifft Vampir! Wir erleben den Beginn dieser ungewöhnlichen Freundschaft zwischen Vampirfan Anton Bohnsack und dem Vampir Rüdiger von Schlotterstein. Aber bei uns ist der Kleine Vampir gar nicht mehr so klein. Besonders an unserer Fassung ist: Erwachsene Schauspieler spielen eben keine Kinder, sondern Jugendliche. Das ist die Voraussetzung dafür, dass es eine Art Coming-of-age Geschichte geworden ist. Da geht es um Selbstfindung, Identität und Emanzipation. Die Vampire sind genauso individuell in ihrem Charakter wie Menschen. Sie beißen bei uns zwar nicht, haben aber dennoch eine, sagen wir, vereinnahmende Art. Es werden Grenzen überschritten und es wird Neues ausprobiert. Das macht Freude zu sehen. Letztlich ist die Geschichte auch ein Plädoyer für Toleranz und gegen Gewalt.

WLT: Inwiefern?

Kristoffer Keudel: Natürlich bekommt auch unser junges Publikum was mit von den aktuellen Geschehnissen, Stichwort Krieg oder Pandemie. Unser Stück ist einerseits eine knappe Stunde Auszeit, in der sich das Publikum nicht direkt mit diesen Themen auseinandersetzen muss. Dennoch gibt es neben der Unterhaltung aktuelle Bezüge. Beides ist mir wichtig. Nehmen wir die Figur des Geiermeiers, die sich stark über die Abgrenzung zu anderen definiert. Ein trauriges und gefährliches Verhalten, das uns immer wieder begegnet. Am Ende wird er nicht nur entschärft, sondern auch aufgefangen. Oder zum Beispiel erleben wir, wie Anton sich plötzlich selber nicht sicher ist, ob Rüdiger „ein“ oder „sein“ Freund ist. Und dann ist da ja auch noch Rüdigers Schwester Anna...! Diese Bekanntschaften sind für alle Beteiligten total aufregend und neu. Mit unserer Geschichte zeigen zu können, dass es voll okay ist, sich in einen Jungen oder ein Mädchen oder in beide zu verlieben, finde ich großartig! Oder Helga, Antons Mutter, die noch cooler ist, als selbst ihr eigener Sohn dachte.

Auch Lumpi und Udo sind zwei neckische Kumpanen, die sich da entfalten und entwickeln. Ich darf sagen: alles individuelle und liebenswerte, leicht schräge Figuren, für die wir uns eine leicht schräge Bühnen-Welt ausgedacht haben. Unsere Dramaturgin Sabrina Klose hat es mit »Arsen und Spitzenhäubchen« verglichen. Ich finde, da ist was dran, nur eben für Kinder und ohne Holunderwein.

WLT: Das ist die perfekte Überleitung zum Bühnenbild.

Aylin Kaip: Für mich ist es immer wichtig, dass sich Kinder in einer magischen und poetischen Welt verlieren können, die ihre Fantasie anregt. Mir kam beim „kleinen Vampir“ relativ schnell der Gedanke, die Geschichte in einem großen Vampirgebiss spielen zu lassen, also eine Traumwelt von Anton zu zeigen, in der sich aber Helga, die Mutter, völlig normal bewegt. Dass wir dabei auf relativ engem Raum viele Verwandlungen bzw. neue Orte herstellen müssen, wie Antons Zimmer, die Bohnsacksche Küche sowie Friedhof und Gruft, soll auf der Bühne für die Kinder aber nicht als holpriges Problem zu sehen sein. Vielmehr soll sich das Bühnenbild mit wenigen Handgriffen auf spielerische und fantasievolle Weise verändern können. So wird aus einem gedrehten Küchenstuhl ein Grabstein, aus dem Kühlschrank ein Sarg und aus einem Vorhang ein Wald.

Kristoffer Keudel: Verwandlung ist bei uns Programm. In der Geschichte spielt das eine große Rolle und es spiegelt sich auch im Bühnen- und Kostümbild wider. Und wir hoffen, dass das Spaß machen wird.

WLT: Vielen Dank für das Gespräch

(Das Gespräch führte WLT-Pressesprecherin Hannah Jesiek)

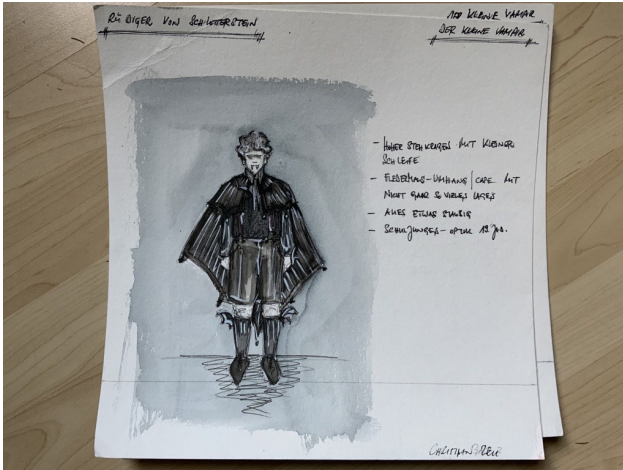


(Kristoffer Keudel, Foto Beushausen)



(Aylin Kaip, Foto privat)

Kostüme – Figurinen und Realisation



Links: Figurine für Vampir Rüdiger



Oben: Figuren für Anton, Schlafanzug und Alltagskleidung

Links: Figurinen für Vampirin Anna, rechts mit Umhang und Kopfbedeckung



(v.l.n.r.: Luisa Cichosch (Anna), Christian Zell (Rüdiger), Chris Carsten Rohmann (Anton))

Foto Beushausen



Modell 1:25 „Der kleine Vampir“, Wohnung Bohnsack



(v.l.n.r.: Marc Plewe, Christian Zell, Luisa Cichosch, Vincent Bermel, Chris Carsten Rohmann, Anne Noack, Foto: Beushausen)



Modell 1:25 „Der kleine Vampir“, Friedhof



(v.l.n.r.: Christian Zell, Luisa Cichosch, Mark Plewe, Vincent Bermel, Foto: Beushausen)

Vampire, Blutsauger und Co.

Ein Vampir ist ein Wesen, das Menschen beißt, um von ihrem Blut zu trinken. Vampire gibt es nicht in Wirklichkeit. Aber schon lange erzählt man sich Geschichten von unheimlichen Blutsaugern in fast allen Kulturen. Vampirgeschichten gibt es nicht nur bei uns. Es gibt sie auch in Indien und China. Auch in der griechisch-römischen Antike tauchen sie auf.

Vampire sind geheimnisvolle Wesen der Nacht. Sie sind „Untote“, das sind lebende Tote. Vampire ernähren sich vom Blut der Menschen. Dazu haben sie zwei spitze, lange Eckzähne, genauso wie ein Wolf. Mit den Zähnen beißen sie ihre Opfer in den Hals und saugen deren Blut. Ein Mensch, der von einem Vampir gebissen wurde, wird selbst zum Vampir.

Tagsüber schlafen Vampire in ihren Särgen, da sie das Tageslicht nicht vertragen können. Sie entsteigen ihren Gräbern in der Nacht und begeben sich auf die Suche nach den Lebenden.

Vampire sind unsterblich, aber trotzdem gibt es Möglichkeiten, sie zu töten. Man kann sie erschießen, aber nur mit einer Kugel aus echtem Silber. Außerdem kann man ihnen einen Holzpflöck durch ihr Herz schlagen. Aber dazu muss man wissen, wo sie tagsüber schlafen.

Um sich gegen Vampire zu wehren hilft zum Beispiel Knoblauch. Den Geruch mögen sie nicht. Ein Kreuz hilft ebenfalls dabei, sich die Vampire vom Hals zu halten. Vampire können auch das Licht der Sonne nicht ertragen. Sie mögen keine Spiegel, weil darin ihr Bild nicht zu sehen ist.

Der berühmteste aller Vampire ist wohl Graf Dracula aus Rumänien. Über ihn gibt es zahlreiche Bücher und Filme. Erfunden hat ihn ein Schriftsteller um das Jahr 1900. Gerade danach wurden die Vampire in der Fantasy sehr beliebt.



Was haben Fledermäuse mit Vampiren zu tun?

Fledermäuse gehören zu den mythischen Tieren, um die sich zahlreiche Legenden ranken. So wurden schon früh Teufel und andere Dämonen mit Fledermausflügeln dargestellt. Und auch Vampire, so die Vorstellung, verwandeln sich in Fledermäuse, um sich unauffällig, wie unsichtbar, fortzubewegen und durch die Nacht zu fliegen.

Fledermäuse lieben die Dunkelheit und hausen in düsteren Höhlen, weshalb sie schon bei unseren Vorfahren unheimliche Geschichten provozierten. Ihr ungewöhnliches Aussehen flößte den Menschen Furcht ein – und tut es bis heute.

Unerklärbar waren ihre besonderen Zähne und Krallen. Die großen Ohren, unheimlichen Flügel und vielen Falten weckten Fantasien und machten das Tier noch schreckenerregender.



Foto planet-wissen.de/kultur/fabelwesen/vampire

Es gibt tatsächlich Fledermäuse, die Blut trinken. Das sind die sogenannten Vampirfledermäuse. Die leben aber nur in Mittel- und Südamerika. Sie können fliegen, aber auch über den Boden hüpfen; mit ihren scharfen Zähnen ritzen sie bei Tieren, zum Beispiel Rindern, die Haut an einer kleinen Stelle ein und lecken die Blutropfen auf, die heraustropfen. [...]

Es gibt drei Arten von Vampirfledermäusen. Das ist superwenig, denn auf der ganzen Welt gibt es etwa 1200 Arten.

Alle Arten sind sehr friedlich und würden niemals Menschen anfallen. „Die Fledermäuse, die in Deutschland und Europa leben, ernähren sich von Insekten wie Mücken, Faltern oder Spinnen“, sagt der Experte. Blut trinken sie nicht. Dafür aber Wasser und zwar ganz schön viel. Sie können sogar im Flug aus einem See oder Teich trinken [...]

Warum gruseln wir uns gern?

Das kennt wohl jedes Kind: Man sitzt am Lagerfeuer, hört eine Gespenstergeschichte und plötzlich knackt es im Gebüsch. Oder man fährt auf dem Rummel Geisterbahn und wie aus dem Nichts taucht eine Fratze aus dem Dunkel auf. Wir erschrecken und fürchten uns ein wenig, aber irgendwie ist das auch ein tolles Gefühl. Denn im Grunde wissen wir, dass uns nichts passieren kann.

Diese Mischung aus Furcht und Wonne macht den Spaß am Gruseln aus. Wissenschaftler haben sogar ein Wort dafür: Angstlust. Um zu verstehen, warum wir so empfinden, müssen wir uns genauer anschauen, was bei Angst im Körper passiert. Angst ist ein mächtiges und wichtiges Gefühl. Sie beschützt uns vor Dingen, die uns in Gefahr bringen. Wenn wir vor etwas erschrecken, dann schlägt das Angstzentrum im Gehirn Alarm. Es sendet Botenstoffe durch den Körper, sogenannte Hormone. Die heißen zum Beispiel Adrenalin oder Cortisol. Die Hormone überfluten den Körper in kurzer Zeit wie ein Wasserfall.

Sie machen ihn innerhalb von Sekunden bereit für das, was er tun muss, wenn es gefährlich wird. Das Herz schlägt schneller, die Muskeln spannen sich an, die Pupillen erweitern sich, die Hände schwitzen. Alle Sinne sind hellwach und messerscharf. Wir sind bereit zu fliehen oder zu kämpfen – Hauptsache, wir retten unser Leben. Ist die Gefahr dann überstanden, spendiert uns das Hirn zur Belohnung wieder ein paar Botenstoffe, sogenannte Endorphine. Sie lösen Glücksgefühle aus und sorgen für wohlige Entspannung. Nach der Furcht kommt die Freude!

Wenn wir in der Geisterbahn sitzen und uns beim Gruseln wohlige Schauer den Rücken hinablaufen, dann durchleben wir immer wieder aufs Neue diese Mini-Angstzustände und kurz darauf die Erleichterung. Ein plötzliches Geräusch oder eine Silhouette gibt dem Angstzentrum im Gehirn einen Impuls und es schickt automatisch Botenstoffe durch den Körper. Aber wir haben ja noch den Verstand. Der sitzt auch im Gehirn, aber an einer anderen Stelle. Er überprüft den Impuls und stellt fest, dass es gar keinen Anlass gibt, um unser Leben zu rennen oder zu kämpfen. Der Verstand gibt Entwarnung („Ist doch gar nicht echt, mir passiert nichts“) und signalisiert so, dass die Gefahr überstanden ist. Die Voraussetzung für den Genuss gruseliger Situationen ist also ein grundsätzliches Gefühl der Sicherheit. Denn die vermeintliche Gefahr lässt uns nur dann schaudern, wenn wir im Grunde unseres Herzens wissen, dass es gut ausgehen wird.

Wenn die Angst größer ist als das Gefühl der Geborgenheit, kann das Ganze auch mal kippen. Wie viel Spannung man gruselig findet, hängt von vielen Dingen ab: vom Alter und der Entwicklung, aber auch vom Temperament und der Persönlichkeit. Es gibt Kinder, die gerne Monster spielen und wenig Angst vor der Dunkelheit und gruseligen Geräuschen haben; andere wiederum finden so etwas unheimlich und geraten schnell in Panik. Darauf sollten alle Rücksicht nehmen.



(v.l.n.r.: Luisa Cichosch, Christian Zell. Foto Beushausen)

Theaterpädagogische Spiele und Übungen

Für die folgenden Spiele ist ein Bewegungsraum oder eine große freie Fläche empfehlenswert:

Vampir-Fitness—Bewegungsspiel

Wir verwandeln uns alle in Vampire und trainieren gemeinsam:

Zunächst üben wir fliegen: wir steigen auf einen Stuhl, breiten vorsichtig unsere Arme aus und machen Flugbewegungen. Wir üben auch nach rechts und links zu fliegen, sowie Start und Landung. Wir üben, unbeweglich und mit überkreuzten Armen bewegungslos im Sarg zu liegen. Geht die Sonne auf oder ein Vampirjäger taucht plötzlich auf, müssen wir uns schnell verstecken.

Vampire: ihre Vorlieben und Abneigungen— 2 Gruppen im Wettbewerb

Vampire sind seltsame Wesen mit merkwürdigen Vorlieben und Abneigungen, die sich deutlich von Menschen unterscheiden. Wir sammeln zunächst, was sie gern haben: alles, was stinkt und richtig alt ist, alles, was mit Blut zu tun hat, die Dunkelheit usw. Ebenso sprechen wir über ihre Abneigungen: Sonnenlicht, Knoblauch, frisches Essen, Spiegel. Gemeinsam legen wir zwei Darstellungen fest: zum einen Zuspruch und zum anderen Ablehnung. Beides soll jeweils körperlich und mit Geräuschen deutlich gemacht werden.

Dann wird die Klasse in zwei Gruppen geteilt. Jede Gruppe sucht sich fünf Dinge, gemischt aus Vorlieben und Abneigungen, aus. Im Wechsel nennen die Gruppen jeweils ein Ding, die andere Gruppe muss schnell und einheitlich mit der entsprechenden Darstellung von Zuspruch oder Ablehnung reagieren.

Vampirstreit

Gemeinsam sammeln wir Schimpfwörter, die bei Vampiren beliebt sein können. Zwei Vampire streiten miteinander, wobei sie nur ein Wort benutzen können. Die Wörter verletzen den Gegner, und dies soll auch deutlich körperlich gezeigt werden.

Vorsicht — der/die Vampirjäger*in kommt I

Ein Versteckspiel nach Vampirart: Ein Kind wird zum Vampirjäger bestellt und zählt bis 20, während sich alle anderen verstecken. Ein Ort ist die „Gruft“ (Wupp), dort können sich Vampire freischlagen. Hat der Vampirjäger fertig gezählt, geht er auf die Jagd. Wird ein Vampir gefangen, wird er/sie auch zum Jäger.

Vorsicht — der/die Vampirjäger*in kommt II

Eine Gruppe von Kindern wird zu Vampirjägern, die anderen müssen sich in einer Reihe aufstellen, unbeweglich wie Vampire tagsüber im Grab. Die Jäger beobachten genau, werden dann kurz rausgeschickt. Währenddessen verändern die Vampire ihre Reihenfolge oder ihre Haltung, was die Vampirjäger anschließend herausfinden müssen.

Vorsicht – der/die Vampirjäger*in kommt III

Die Vampire müssen sich alle unbeweglich mit starren Augen in eine Reihe stellen, eine Gruppe Vampirjäger versucht sie zum Lachen zu bringen. Witze, Grimassen sind erlaubt, aber keine Berührungen. Wer lacht, verliert sein Vampirleben und scheidet aus.

Vampir-Schnick-Schnack-Schnuck (NB)

Die ganze Gruppe einigt sich auf Standbilder/Darstellungen für die folgenden Figuren: Anton, Vampir, Mutter und Geiermeier. Dann wird in zwei Gruppen Schnick-Schnack-Schnuck gespielt nach den folgenden Regeln:

Geiermeier schlägt Vampir

Vampir schlägt Anton

Anton schlägt Mutter

Mutter schlägt Geiermeier

Die Gruppen beraten sich heimlich über die Wahl ihrer Figur. Auf ein Zeichen der Spielleitung springen alle gleichzeitig in ihre Figur.

Haben beide Gruppen die gleiche Figur gewählt, gilt es als unentschieden.

Gruselgeschichten und –szenen selber erfinden, malen und erzählen

Die Gruppe sammelt, was es eigentlich bedeutet, sich zu gruseln. Sie tragen ihre Erfahrungen zusammen und tauschen sich aus. Die Kinder malen Bilder, wie sie eine gruselige Situation erlebt haben oder sich vorstellen. Wer mag, kann sein Bild anschließend vor der Gruppe präsentieren und die Gruppe überlegt gemeinsam, was anschließend oder vorher passiert sein könnte und baut eine kleine Geschichte.

Rüdiger auf deinem Fensterbrett

Die Klasse wird in Gruppen mit ca. 5 Kindern aufgeteilt. In der Gruppe sollen sie sich eine eigene Rüdiger-Szene ausdenken: Was passiert, wenn Vampir Rüdiger zu ihnen kommt? Welches Abenteuer bestehen sie gemeinsam?

Vampire gegen Geiermeier

Ein Kind übernimmt die Rolle von Geiermeier. Alle anderen sind Vampire. Geiermeier stellt sich der Gruppe gegenüber mit dem Rücken zu den Mitspielenden. Nach dem Vorbild von „Fischer, Fischer, wie tief ist das Wasser?“ wird gespielt. Die Vampire rufen gemeinsam: „Geiermeier, Geiermeier, wie kommen wir in unsere Gräber?“ Geiermeier gibt eine Spielanweisung, z.B. „Hüpfen auf einem Bein“. Die Vampire müssen versuchen, dem Geiermeier so nah wie möglich zu kommen, ohne dass er sie in der Bewegung sieht. Dreht er sich um, müssen alle erstarren. Die Kinder, die der Geiermeier in Bewegung erwischt, scheiden aus.

Mitternacht - die Vampire erwachen

Alle Mitspielenden liegen als Vampire regungslos in ihren Gräbern, die Spielleiterin erzählt von der Atmosphäre auf dem Friedhof „Es schlägt Mitternacht“. Sie zählt die 12 Schläge ab, und mit dem 12. Schlag erwachen alle Vampire ganz langsam, erheben sich in Zeitlupe aus ihren Gräbern, schütteln ihre Glieder, werden wach, begrüßen sich, atmen die frische Nachtluft, merken, dass sie Hunger verspüren, schwirren aus, fliegen durch den Raum auf der Suche nach einem Opfer, das sie aussaugen können. Sie werden fündig (pantomimisch), schlürfen Blut, lassen es sich schmecken. Der Erzähler*in steht es frei, die Handlung auszuschnitten: z.B. taucht der Geiermeier auf, alle müssen sich verstecken, ein Vampir hat Geburtstag u.ä. Doch plötzlich wird es am Horizont hell und die Sonne geht auf. Alle Vampire müssen schnellstens in ihre Gruft zurückkehren und wieder regungslos auf ihrem Platz liegen.

Gruselgeräusche

Akustische Reize spielen in einer gruseligen Szenerie eine große Rolle und beflügeln die Phantasie. Die Kinder werden in Gruppen zu ca. 5 eingeteilt und machen sich auf die Suche nach Materialien und Möglichkeiten: knisterndes Papier, Kratzgeräusche auf verschiedenen Untergründen (Tisch, Stuhl, Fußboden) knarrende Türen, Geräusche, die wir mit dem eigenen Körper erzeugen können, Alltagsgegenstände, die hinfallen usw.

Jede Gruppe sucht sich ein paar Geräusche aus und überlegt, welche Aktion sie unterstreichen können, welche Szene einer gruseligen Geschichte sie illustrieren. Anschließend werden die Ergebnisse präsentiert. Dabei setzen sich alle in einen Kreis mit geschlossenen Augen, Gruppenmitglieder produzieren das Geräusch und ein/e Spieler*in erzählt dazu „plötzlich ging die alte Tür auf“...“und da stand ein unheimliches Wesen, wie sie noch nie eins gesehen hatte ...“

Bewegungsgeschichte

Alle Mitspielenden stehen im Kreis und machen die *Bewegungen* des/r Erzähler*in nach:

„Wir liegen im Bett und schlafen [*Kopf auf zusammengelegte Hände*]. Es ist tiefe Nacht. Unruhig wälzen wir uns von einer Seite auf die andere [*umdrehen*]. Plötzlich werden wir wach und hören ein merkwürdiges Geräusch [*Hand ans Ohr, Finger auf den Mund*] [*Windgeräusche mit dem Mund*]. Es ist immer noch finster, aber in der Ferne ist ein merkwürdiges Licht [*Kopf nach vorn, mit Hand die Augen beschirmen*]. Plötzlich merken wir, in unserem Mund hat sich etwas verändert [*Hände an den Kiefer, Zunge wandert durch den Mund*], wir haben ganz lange Eckzähne [*Daumen an die Eckzähne*], eine ganz weiße Haut [*Hände betrachten*] und einen ganz weiten Umhang um die Schultern [*Arme weit ausbreiten*]. Was ist das? Wir können Fliegen [*Flugbewegung*]. Es ist herrlich, wir fliegen über die ganze Stadt, lautlos und landen schließlich lautlos auf dem Friedhof zwischen den Bäumen. Wir atmen tief [*Atembewegung*] und genießen die frische Nachtluft. Doch plötzlich taucht einer auf, der schreit und will uns fangen, wir fliehen, ganz schnell [*auf der Stelle laufen und Flugbewegungen*] schneller—er kommt immer näher—schneller, gleich hat er uns erwischt. Da plötzlich [*Weckerklingeln*] klingelt der Wecker und wir sind wieder in unserem Bett und wundern uns sehr [*sich umgucken, Achseln zucken, Kopf schütteln*], es war alles nur ein Traum“.

Fragen für ein Nachgespräch

- Welche Figuren habt ihr auf der Bühne gesehen?
- Welche Orte waren auf der Bühne dargestellt?
- Welches war der spannendste Moment?
- Gab es einen gruseligen Augenblick? Was bedeutet „sich gruseln“?
- Welche Figur, welche Szene hat am besten gefallen?
- Was macht der Geiermeier und mit welchen Mitteln geht er vor?
- Wie geht unsere Geschichte zu Ende? Was meint ihr, was danach passiert?
- Was hat nicht gefallen?
- Hat etwas gefehlt?
- Kennt ihr andere Geschichten über Vampire?
- Warum sind Geschichten über Vampire beliebt?

Wenn ihr mögt, malt ein Bild von der Theatervorstellung oder schreibt uns, was euch besonders gefallen hat und was nicht. Wir freuen uns sehr über eure Post!

Per Mail: kleine-onnebrink@westfaelisches-landestheater.de

Per Post: K. Kleine-Onnebrink, Theaterpädagogik, Westfälisches Landestheater, Europaplatz 10, 44575 Castrop-Rauxel



(v.l.n.r.: Chris Carsten Rohmann, Anne Noack, Christian Zell. Foto Beushausen)

Bastelvorschläge



Mit einfacher Falttechnik lässt sich eine Lesezeichen-Fledermaus basteln .

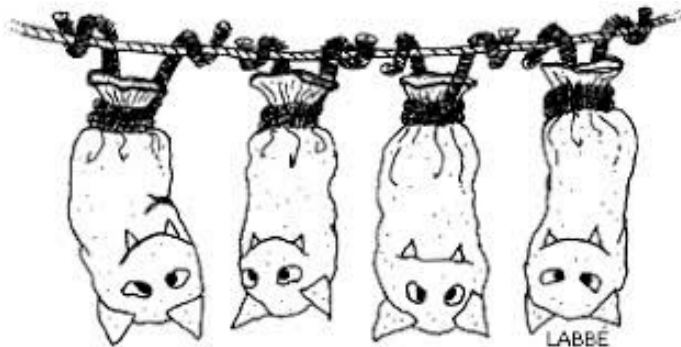


Klopapierrollen eignen sich hervorragend als Grundlage für Vampire aller Art.



Aus Tonpapier und mit Wäscheklammern, Eisstielen oder Schaschlikspießen lassen sich einfache Fledermäuse basteln.

Bemalte und beklebte Klopapierrollen eignen sich zur Herstellung eines einfachen Bühnenbildes, in dem die Fledermäuse spielen können. Alltagsgegenstände, Becher, Besteck, Stoffreste, Knöpfe usw., der Phantasie sind keine Grenzen gesetzt bei der Gestaltung des eigenen Bühnenbildes, eines Waldes, Gebirges, einer Burgruine u.ä. Mit doppelseitigen Klebeband lassen sich die einzelnen Bühnenbildelemente auf dem Schultisch fixieren, so dass die Spieler*innen bequem mit ihren Figuren agieren können.



Aus alten schwarzen Socken lassen sich ebenfalls Fledermäuse basteln:

Die Socke mit Watte oder Zeitungspapier stopfen und die Sockenöffnung fest mit einem Pfeifenputzer verschließen. Die Enden sind gleichzeitig die Füße der Fledermaus und werden später zum Aufhängen gebraucht. Flügel aus schwarzer Pappe ausschneiden und am Rücken der Fledermäuse aufkleben. Augen, Ohren und das Maul mit Vampirzähnen aus Papier ausschneiden und aufkleben.



(Basteln bei „Bühne Raus“,
12.6.22. Foto: WLT)

Service

- **Vor- und Nachbereitungen:** Sollte Sie das Material neugierig gemacht haben, so unterstützen wir Sie gerne bei einer Vor- und Nachbereitung an Ihrer Schule.
- **Pädagog*innen-Workshops:** Bei diesen Workshops haben Sie in regelmäßigen Abständen die Möglichkeit, sich mit Kolleg*innen über Erfahrungen und Probleme der Theaterarbeit auszutauschen. Die Theaterpädagoginnen des WLT bereiten das Treffen vor und bieten Fortbildungen zu unterschiedlichen Themen an.
- **Spielplan:** Unseren Spielplan entnehmen Sie unserer Homepage oder in gedruckter Form dem großen Spielzeitheft und unserem Leporello. Beides senden wir Ihnen auf Anfrage gerne zu!
- **Buchung:** Karten bestellen Sie unter der Telefon-Nr.: 02305/ 97 80 20 (Herr Bock). Wenn Sie eine Vorstellung buchen möchten, wenden Sie sich bitte an Frau Tymann unter der Rufnummer 02305/ 97 80 14.
- **Fragen:** Bei Fragen oder Anregungen, schreiben Sie uns oder rufen Sie uns an:

theaterpaedagogik@westfaelisches-landestheater.de
02305/9780- 26/-27/-56.

Quellen

<https://klexikon.zum.de/wiki/Vampir> (29.0.6.22)

<https://www.planet-wissen.de/kultur/fabelwesen/vampire/pwiewashatdervampirmitderfledermauszutun100.html>

<https://www.duda.news/wissen/fledermaeuse-vampire-was-haben-sie-gemeinsam/>

<https://www.herder.de/es/themen-und-ideen/wissenswertes/kinderlexikon-warum-gruseln-wir-uns-gerne/>

Impressum

Herausgeber:	Westfälisches Landestheater e.V.
Intendant:	Ralf Ebeling
Geschäftsführender Direktor:	Günter Wohlfarth
Anschrift:	Europaplatz 10, 44575 Castrop-Rauxel
Telefon:	02305/97800
Fax:	02305/978010
Internet:	www.westfaelisches-landestheater.de
Redaktion:	Katrin Kleine-Onnebrink
Herausgabedatum:	Juni 2022

Ministerium für
Kultur und Wissenschaft
des Landes Nordrhein-Westfalen



Gefördert vom Landschaftsverband
Westfalen-Lippe, Kulturabteilung

LWL

Für die Menschen.
Für Westfalen-Lippe.

