



10+

ROBINSON & CRUSOE

Eine clowneske Parabel über Angst und Gemeinschaft

von Nino D'Introna und Giacomo Ravicchio

Deutsch von Herta Conrad

Premiere: So, 2. Juni 2024, Große Burg

BEGLEITMATERIAL



Bald geht's ins Theater – Herzlich willkommen!

Theater zum Anfangen

Die Schauburg ist ein Theater für junges Publikum. Wir gehen davon aus, dass in jeder Vorstellung Menschen im Publikum sitzen, die zum ersten Mal in ihrem Leben einen Theaterbesuch erleben. Deshalb ist nicht für alle immer alles gleich verständlich. Aus unserer Erfahrung ist es also hilfreich, über den Theaterbesuch zu sprechen.

Theater findet gemeinsam statt

Die Anwesenheit des Publikums macht den Theaterzauber aus. Auch das Publikum hat im Theater eine aktive Rolle: Zuhören, Mitfühlen, Mitdenken. Die Verantwortung, dass dies in Ruhe und mit Respekt passieren kann, tragen alle im Publikum gemeinsam. Trotzdem: Es geht nicht darum, dass alle immer stillsitzen. Wir lieben die unmittelbare Reaktion, die während einer Vorstellung vom Publikum auf die Bühne schwappt.

Darüber reden

Nach dem Applaus ist es nicht unbedingt gleich vorbei. Gerne laden wir unser Publikum zu einem Nachgespräch ein. In der Regel sind bei Nachgesprächen immer auch Schauspieler*innen dabei, die vorher auf der Bühne standen.

Um einen Termin für ein Nachgespräch auszumachen, schreiben Sie an schuleundkita.schauburg@muenchen.de.

In Kontakt bleiben

Mit dem Pädagog*innen-Newsletter erhalten Sie regelmäßig aktuelle Informationen von uns.

Hier können Sie sich anmelden: <https://www.schauburg.net/de/service/newsletter>



Ideen zur Vor- und Nachbereitung des Stückbesuchs – ca. eine Unterrichtsstunde (45 min)

„Robinson & Crusoe“ ist ein Stück, das zur Hälfte ohne Sprache funktioniert. Hier eine einfache Begegnungsübung, die ohne Sprache startet und dann von allen gemeinsam weiterentwickelt werden kann.

Sich begegnen (fast) ohne Sprache *geeignet zur Vor- und Nachbereitung* Dauer: 10 min

1. Grundübung:
Alle gehen gleichzeitig durch den Raum. Die Spielleitung gibt drei verschiedene Geschwindigkeiten vor:
 1. langsam, gemütlich,
 2. Spazier-Tempo,
 3. schnelles Gehen in Eile – alle möchten den Bus noch erreichen.Auf ein Zeichen (z.B. ein Klatschen der Spielleitung oder ein Schlag auf einen Gong von einer anderen Person im Raum – dies kann gut eine Schülerin/ein Schüler sein) bleiben alle sofort wie eingefroren stehen.
Bei „weiter in 1/2/3“ gehen alle wieder weiter in der angegebenen Dynamik durch den Raum.
2. Weiterführung:
Immer, wenn sich zwei Personen begegnen, bleiben sie für 5 Sekunden voreinander stehen. Für den Moment der Begegnung gibt es wechselnde Aufgaben wie z.B.:
 - sich in die Augen sehen, ohne zu lachen
 - sich mit einem Kopfnicken begrüßen
 - sich begrüßen, indem sich zwei verschiedene Körperteile berühren. Die Spielleitung kann diese ansagen (z.B. Knie und Ellenbogen) oder die Personen entscheiden es selbst spontan, ohne ein Wort zu sprechen
 - beide springen gleichzeitig in die Luft
 - beide gehen in Zeitlupe in die Hocke, verharren kurz, stehen schnell wieder auf
 - eine Person startet mit einer Begrüßung, wie sie auf einem fremden Planeten üblich ist, die andere antwortet mit einer völlig anderen Bewegung / Geste / Geräusch / Sound
 - die erste Person begrüßt mit „Hallo“, „Guten Tag“ oder ähnlichem, die andere antwortet mit einem unbekanntem und unverständlichem Kauderwelsch

Aufgaben an die Gruppe geben: Vorschläge sammeln, wie man sich noch begrüßen kann, wenn es keine gemeinsame Sprache gibt. Vorschläge umsetzen lassen.



Mini-Situationen spielen ohne eine gemeinsame Sprache
geeignet zur Vor- und Nachbereitung

Dauer: 20 min

Gramelot

1. Grundlage:
Gramelot (auch Gibberisch) ist eine erfundene Sprache. Sie besteht aus der wilden Aneinanderreihung von sinnlosen Silben.
Die Verwendung von Gramelot statt verständlicher Sprache führt in der Regel zu vergrößertem Einsatz von Mimik und Gestik und zu intensiverer Sprachmelodie und ist deshalb ein gutes Mittel zur Intensivierung von Körpersprache.
2. Anordnung im Raum:
Alle bilden zwei sich gegenüberstehende Reihen mit ca. 3 m Abstand voneinander, so dass jede Person ein Gegenüber hat. Dieses Gegenüber ist der erste Partner/die erste Partnerin.
3. Ablauf der Übung:
Die beiden Reihen gehen einen Schritt aufeinander zu. Alle verneigen sich gleichzeitig voreinander.
Gleichzeitig fangen alle an, in Gramelot miteinander zu sprechen, bis die Begegnung zu Ende gespielt ist (ca. 2 Minuten pro Aufgabe).
Dann verneigen sich beide wieder und gehen auf die ursprüngliche Position in der Reihe zurück.
Für die nächste Aufgabe werden die Gegenüber gewechselt, d.h. eine Reihe verschiebt sich um eine Person, die übriggebliebene wechselt an den Anfang ihrer Reihe.
4. Aufgaben:
 - a) Jede*r hat ein Geschenk für das Gegenüber dabei, überreicht es, packt das, was er/sie selbst empfangen hat, aus.
 - b) Es ist ein Unfall passiert und beide Beteiligten geben der anderen Person (dem Gegenüber) die Schuld daran.
 - c) Eine Person möchte einen Keks selbst essen, die andere will ihn zum Fische füttern benutzen.

5. Weiterführung

geeignet zur Nachbereitung

Dauer: 10 min

- a) Eine Reihe spricht Gramelot, die andere spricht in der Muttersprache.
- b) Jede Paarung gibt sich selbst immer wieder ein Zeichen, um selbstständig plötzlich die Sprache zu wechseln.
- c) Jede Reihe bekommt eine Stimmung vorgegeben, z.B. eine Reihe ist gut gelaunt, die andere ängstlich. Oder: hungrig – entspannt. Verletzt – fröhlich. Etc.



Mein Raum – dein Raum geeignet zur Vorbereitung **Dauer: 15 min**

Räumt eine Diagonale frei im Klassenraum.

An dem einen Ende steht ein Stuhl, darauf setzt sich Person A.

Am anderen Ende der Diagonale steht Person B.

Person B schließt die Augen (oder ihr werden die Augen verbunden) und geht nun in langsamen Tempo Richtung Person A.

Alle anderen im Raum können die Diagonale säumen und vorsichtig helfen, dass Person B die richtige Richtung behält.

Person B versucht, die Nähe von Person A zu fühlen und im Abstand von ungefähr 1 Meter zu stoppen.

Tauscht durch, so dass alle, die Lust haben, einmal an der Reihe waren.

Setzt euch wieder und besprecht euch. Die folgenden Fragen können durch das Gespräch leiten:

Was hast du beobachtet? Hat sich die Körpersprache von Person B verändert – wenn ja, wann? Welche Momente waren interessant als Zuschauer*in? Welche als Spieler*in? Was hat die Übung mit dem Thema „Mein Raum – dein Raum“ zu tun? Kannst du deinen Raum benennen? Wie groß ist er? Ist er wandelbar?

Mein Raum – dein Raum geeignet zur Nachbereitung **Dauer: 15 min plus Gespräch**

Dieses Szenen-Experiment kann auch im Klassenraum stattfinden.

Zwei freiwillige Schüler/Schülerinnen bekommen einen begrenzten Platz zur Verfügung gestellt. Der Platz ist so eng, dass beide sich ein wenig unwohl fühlen und gerne etwas mehr eigenen Raum hätten, wenn sie wählen können.

Der beengte Raum kann mit Stühlen oder Tischen markiert werden.

Alle anderen sind Publikum und sitzen oder stehen mit etwas Abstand drum herum, so dass alle die Spielenden sehen können.

Das Publikum gibt nun in lockerer Folge Hinweise. Beispiele:

1. Ihr befindet euch in einem Flur / auf einem Floß / unter einer Brücke ...
2. eine*r von euch hat etwas zu essen, der/die andere hat großen Hunger
3. es beginnt, intensiv nach totem Fisch / heißen Himbeeren / Autoabgasen zu riechen
4. Ihr macht euch gegenseitig Komplimente und versteht euch falsch
5. eine Person versucht, einen Ausgang zu finden. Was macht die andere?
6. ...

(auf der nächsten Seite geht es weiter...)



Dieses Szenen-Experiment kann dann noch einmal mit zwei anderen Spieler*innen gespielt werden. Hierbei muss eventuell die Größe des Raumes verändert werden – jede Person hat ein eigenes Verständnis von dem Abstand, den sie als angenehm zu anderen empfindet.

Wichtig: Führt zum Abschluss ein Gespräch über das soeben Erlebte – Spieler und Spielerinnen und Publikum.

Was hast du beobachtet? Welche Momente waren interessant? Welche waren schwierig? Was würdest du im Nachhinein anders machen?





Vom Stück unabhängige Anregungen zur Nachbereitung

Sich erinnern

Die Gruppe sitzt mit geschlossenen Augen im Kreis oder liegt im Raum. Die Spielleitung regt die Gruppe durch gezielte, offene Fragen und das Erwähnen von Details zu einem genauen Erinnern des Theaterstücks an. Was war am Anfang auf der Bühne? Welches Bild hast du noch im Kopf? Wie endete die Vorstellung? Was war lustig, traurig, seltsam, schön? Welche Geräusche gab es? An welchen Satz erinnerst du dich? Nach einer Weile werden diese Erinnerungsfetzen kurz beschrieben. Es geht nicht um das Nacherzählen des Stückes, sondern um einzelne Momente, Sätze oder Details. Diese Übung ruft die Erinnerung an das Theaterstück wach und bereitet das Nachspielen von Szenen oder einzelnen Momenten vor.

Lieblingsmomente

Die Gruppe steht im Kreis. Jede*r findet einen kurzen Moment aus dem Stück. Reihum tritt nun jede*r einen Schritt in den Kreis und gibt in einer Geste oder einem Standbild diesen kurzen Moment wieder. Die Anderen finden heraus, welcher Moment gemeint sein könnte.

Mit diesem Spiel wird das Theaterstück wieder lebendig und die ganze Gruppe erinnert sich. In der Diskussion darüber, welcher Moment gemeint ist und welche Reihenfolge die richtige ist, beginnt bereits die Auseinandersetzung mit der Inszenierung.

Auf alles eine gute Frage haben

Die Bilderwelten des Theaters sind nicht immer leicht zugänglich. Moderne Theaterformen bebildern nicht, sie ermöglichen, dass Zuschauer eigene Bilder finden. Sie hinterlassen viele Fragen, aber auch ein Synapsen-Feuerwerk der Ideen und Assoziationen in unseren Köpfen. In jedem Kopf ein anderes Feuerwerk. Doch wie tauscht man sich aus über dieses individuelle "Feuerwerk"? Wie teilt man dieses Erlebnis über ein "Hat mir gefallen." – "Ja? Ich fand's langweilig!" hinaus? Es ist eine Herausforderung, diese sinnlichen und vielleicht widersprüchlichen Eindrücke in Worte zu fassen. Ein gutes Gespräch nach einem gemeinsamen Theaterbesuch braucht deshalb ein paar Voraussetzungen. Nehmen wir also an:



1. Die/der Lehrer*in weiß über die Aufführung genauso viel wie die Schüler*innen, denn alle waren gemeinsam im Theater.
2. Es geht nicht um das Abfragen von Wissen.
3. Es geht um das Sammeln von Eindrücken und Meinungen.
4. Es gibt kein Richtig und kein Falsch.
5. Nur offene Fragen, die mehrere Antworten zulassen, sind hilfreich (s. unten).
6. Antworten werden nicht korrigiert, sondern zur Diskussion gestellt.
7. Der Gewinn aus dem Gespräch entsteht aus der Vielfalt der Blickwinkel.
8. Am Ende wissen alle mehr – voneinander und vom Theater.

Weitere gute Fragen:

Gibt es Momente, die dir besonders in Erinnerung geblieben sind? Was ist da genau passiert?

Hast du Fragen zur Geschichte? Was möchtest du noch wissen?

Was ist in dem Theaterstück alles passiert?

Wann war Musik zu hören? Wenn ja, welche?

Welches war für dich der spannendste Moment / der Höhepunkt?

Gibt es einen Moment, der dich irritiert oder verwirrt hat?

Womit hat das Stück angefangen? Was war der erste Moment?

Womit endete die Aufführung? Was war der letzte Satz? Das letzte Bild? Die letzte Bewegung?

Der letzte Klang?

Die Anregungen auf den letzten beiden Seiten sind teilweise übernommen aus der Broschüre: „Wie wäscht man einen Elefanten, Teil 1+2“ – eine spielerische Reise ins Theater“, herausgegeben von der Assitej e.V., Internationale Vereinigung des Theaters für Kinder- und Jugendliche