YoungstarsWiki.org

ENVIADO POR
JeannineWeibel

ON
16/08/2012

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Kasperlitheater- Tipps von Wolf Fritz



Hier findest du ein christliches Kasperlitheater von Wolf Fritz, mit sehr wertvollen Tipps wie ihr das Theater am besten wirken lässt.

Aufbau der Bühne

Ich betrete den Raum (oder den Platz), in dem ich in ca. einer Stunde ein Programm aufführen will, das Kindern und Erwachsenen ein Anstoss sein soll, nach unserem lebendigen Gott, der ihnen in Jesus als Erretter nahe kommen will, zu fragen.

- Die Spannung in mir löst sich, nachdem ich all meine Gedanken dem Herrn übergebe, damit der Heilige Geist mich zu Gottes Ehre verwenden kann.
- Ich beginne die Bühne an dem Platz aufzubauen, der der Türe des Raumes gegenüber liegt und dunkle den Bühnenbereich ab.
- Den Aufbau der Bühne habe ich mir schon zu Hause, durch beste Vorbereitungen, so leicht wie möglich gemacht (gute Bezeichnung der zusammenzubauenden Teile), damit ich auf letzte Anweisungen von Gottes Geist reagieren kann. Diese Anweisungen von unserem Herrn sind sehr wesentlich und sprechen manchem Zuschauer sehr ins Herz.
- Alle Puppen werden in die Bühnenhalterung eingehängt, die Bühne selbst aufgebaut, Licht und Ton vorbereitet.
- Dann bin ich etwas still, um noch einmal in Ruhe zu erfassen, ob alles da ist, damit ich das Theaterprogramm und das Puppentheaterstück spielen kann.
- Jetzt gehe ich nach vorne und sehe nach, ob die Sessel für die Kinder günstig stehen. Wie so oft kommen schon Kinder mit Eltern voll Erwartung zur Tür herein, und ich kann diese ganz besonders begrüssen.
- Einige Minuten vor dem Vorprogramm setze ich mich zum Gebet hinter die Bühne.

Vorprogramm

- Ich trete mit der Gitarre hinter der Bühne hervor und begrüsse die Kinder. Wir singen das Lied: "Da wir jetzt beisammen sind, singen wir das Kasperllied..."
- Ich suche meinen "Freund" Charlie (die grosse Handpuppe) und rufe ihn zusammen mit den Kindern. Charlie hat sich entweder irgendwo versteckt, oder er ist beschäftigt, oder er ist verletzt usw. Charllie hat ein Problem (z.B. schlechtes Gewissen, er ist egoistisch usw.).

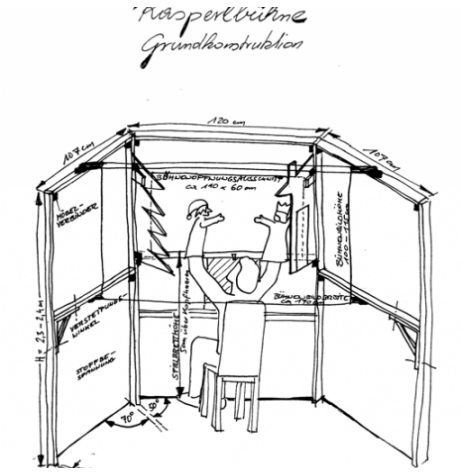
- Ich erzähle aus meinem Leben, wie Jesus mir die Antwort gerade für dieses Problem gegeben hat und unterstreiche mein Zeugnis eventuell mit einer möglichst realen Tiergeschichte oder einer Anschauungs- / Gegenstandslektion.
- Bei der Anschauungslektion ist Charlie, die Puppenfigur, oft wieder beteiligt.
- Als Vertiefung des Themas singen wir dann noch ein Lied, das ich speziell zum Thema passend wähle (sieh Kinderliederkassette 2 von Fritz Wolf).

Kasperlitheateraufführung

- Jetzt schalte ich den Kassettenrekorder mit einer lustigen Kasperlmusik ein, schlüpfe in die ersten Figuren, öffne den Vorhang langsam, mache die Musik langsam leiser und schalte sie aus.
- Die ersten Figuren treten von der Seite her auf und beginnen mit der Begrüssung.
- Sehr bald streift die Handlung direkt oder indirekt den Kinderalltag (z.B. das Aufräumen oder Streiterei) und nimmt die Kinder durch Dialoge und Aktionen (z.B. laufen, blasen, schaufeln oder sägen ...) mit ins Spiel hinein.
- Einige Minuten später fordert die Handlung alle Zuseher heraus, die Handlung mitzuentscheiden (sozialer Aspekt). Sollten die Kinder Fehlentscheidungen fällen, wird dies durch den König deutlich in die richtige Richtung geprägt (Antwort auf das Problem).
- Die weiter Handlung zeigt die Folgen der verschiedenen Entscheidungen auf, die möglichst darin ihren Höhepunkt finden, dass der König (gleichnishaft für unseren Herrn) am Ende des falschen Weges noch einmal zur Umkehr ruft und gerne dabei hilft.
- Der Schluss ist erfüllt von Hoffnung, Dankbarkeit und vielleicht auch von der Erwartung, was beim nächsten Kasperltheater geschieht.

Puppen

* Die Puppen sollten möglichst stabile Köpfe besitzen, damit die Kinder sie auch angreifen können (ev. Gummiköpfe aus dem Handel).
* Damit der Kopf der Figur gut geführt erden kann, soll er nicht zu locker auf dem Finger sitzen (mit Taschentuch und eingeklebtem Einsatz an den Zeigefinger des Spielers anpassen).
* Die Figuren lassen sich durch aufgeklebte Haare und Kopfbedeckungen optisch vergrössern (besonders wichtig bei relativ kleinen Köpfen, die im Handel erhältlich sind).
* Die Gewänder der Puppen sollte man gross genug machen, damit auch eine grössere Erwachsenenhand die Puppe führen kann.
* Die Farben der Puppengewänder sollten deutlich greller oder dunkler als als die Farben der Bühnenbilder sein, damit die Puppen besser hervortreten.
* Alle wichtigen Bewegungen sollen ausgeführt werden können, ohne dass etwas rutscht oder herunterhängt.



Bühnenbilder

1. Hauptbühnenbild (ca. 170 x 110cm) aus Baumwollstoff dünn mit Acrylfarben bemalen; starke Farbtöne vermeiden, da das Hauptbühnenbild den Hintergrund darstellt; intensive Farben mit Grautönen leicht abschwächen.
2. Bühnenseitenteile (Häuser, Bäume) vom Vordergrund (aus Holz) haben intensivere Farbtöne (stärkeres Gelb, Rot oder Blau).
3. Bühnenbilder können auch auf Rollostangen montiert werden, damit ein schneller Bühnenbildwechsel möglich ist. In diesem Fall muss man aber in das untere Ende des Bühnenbildes eine Eisenstange als Spanngewicht einnähen (Baustahl mit 5mm Durchmesser und 170cm Länge).

Utensilien

1. Bewegliche Gegenstände, mit denen die Puppen hantieren

- z.B.: Werkzeug, Ball, Schreibzeug, Schatztruhe, Essen, Geschirr, Rodel,(Ski), Brief, Fotoapparat usw.

müssen so beschaffen und präpariert sein, dass sie

1. sich anfassen lassen
2. möglichst nicht von der Bühne fallen, wenn man sie hinstellt (Dübel an der Unterseite, der in das Spielbrett gesteckt werden kann)
3. auch gut sichtbar sind und deshalb auch mit geeigneter Farbe angemalt werden

2. Starre Gegenstände:

Zaun, Bett, Tisch und Sessel, Ofen, Schneehaufen, Schneehütte, Erdhügel usw.

Puppenhaltung

1. Die Puppe wird von den Fingern geführt, mit denen die natürlichste Bewegung von Kopf und Armen möglich ist.
2. Die Puppe wird hinter den Bühnenseitenteilen (Häuser oder Bäume des Vordergrundes) auf Spielbretthöhe angehoben.
3. Der Blick der Puppe wird in Gehrichtung ausgerichtet.

4. Die Kopfhaltung wird entsprechend dem Wesen bzw. Charakter gewählt z.B.: Polizist oder Herr Neunmalklug mit erhobener Nase, König mit ruhigem, bedächtigem und langsam schweifendem Blick, Kasperl schusselig schnell, Zuckerschlange tänzelnd
5. Beim Eintreten der Puppe von den Seitenteilen in die Bühne, wippt der Spieler mit, damit die Puppe wirkt, als würde sie gehen oder springen, schleichen oder laufen.
6. Die Puppe soll immer senkrecht im Raum stehen, auch wenn sie das ganze Spielfeld durchwandert.
7. Gleichbleibende maximale Höhe der Puppe beibehalten.
8. Verschiedene Puppen bewegen sich unterschiedlich.
9. Puppe nickt beim Sprechen mit dem Kopf entsprechend der Aussage. Hält Kopf still, wenn sie schweigt.
10. "Ja" - und "Nein" - Aussagen mit Kopfbewegung verstärken.
11. Wenn die Puppe etwas sucht, beugt sie zuerst ihren Oberkörper, dann sucht sie nach links und rechts drehend.
12. Wenn die Puppe schläft, legt sie sich mit den Augen von den Zuschauern abgewendet hin.
13. Beim Weinen zeigt die Puppe dem Publikum den Rücken oder sie verbirgt die Augen mit den Händen. Der Kopf ist dabei geneigt.
14. Zeitung halten oder Buch lesen an der Spielleiste mit Hilfe des Mittelfingers der freien Hand.
15. Rucksack oder Koffer beim Ein- oder Auspacken mit freier Hand halten (oder Fixierung vorsehen), damit die Puppe sich gut beim Packen bewegen kann.
16. Bevor die Puppe zu sprechen beginnt, dreht sie den Kopf zu der anderen Figur oder zu den Kindern - je nachdem, wen sie anspricht.
17. Wenn die Puppe versteckt sprechen muss, soll sie kurz sichtbar sein, damit die Kinder erfassen, wer da versteckt spricht.
18. In der Mitte der Bühne kann die Puppe nur über gedachte Stufen heraufkommen oder abgehen.

Puppengespräch

- Stimmenwahl:
- König: bedächtig, ruhig, aber kräftig
- Kasperl: schussellig, hoch, aber verständlich
- Knix: Gaunerstimme
- Knox: künstlich männlich
- Zuckerschlange: Kopfstimme

Achtung: Stimmvariation sollte nicht zu weit von der eigenen Stimme entfernt sein, damit man seine Stimmbänder nicht überfordert.

- Pausen zwischen den Gesprächen sind gut, damit sich die Puppe auch bewegungsmässig beruhigen kann.
- Auf Atmung achten, damit die Puppen nicht durch unbeherrschte Atmung unbewusst konfus bewegt werden.
- Beim Gespräch der Puppen so oft wie möglich (wo sinnvoll) das Publikum einbeziehen.
- Wenn die Puppe versteckt oder eingesperrt ist, ist die Akustik anders (etwas vor den Mund halten oder in einen Polster hineinsprechen).

Rollenverteilung einiger Figuren

König: ist vom Wesen her ein Gleichnis für unseren Herrn, den guten Hirten, den Retter, den Tröster, den Ermutiger, den Barmherzigen und Gerechten.

Kasperl: ist die Identifikationsfigur für die Kinder, die aber im Gegensatz zum üblichen Kasperl nicht der totale Superstar ist. Dieser Kasperl, der in Stück 1 zum Freund des Königs wird, hat die

Wesenszüge eines Kindes, erlebt die Krisen und Höhen des Lebens als Freund des Königs, ähnlich einem Kind, das Jesus nachfolgen will bzw. nachfolgt.

Max: ist der Schulfreund von Kasperl, der aber stark von den Einflüssen schlechter Medien geprägt ist und deshalb immer wieder auf Abwege gerät.

Superkasperl: ist ein anderer Kasperl, der ein Angeber ist und lange Zeit als Bandenchef alle möglichen bösen Buben um sich schart

Räuber: sind die Rebellen, die ihre eigenen Wegen gehen und sich dabei gegenseitig des Leben schwer machen und sich in grosse Nöte bringen. Sie sind im Grunde aber fast alle fr die ??????? Liebe des Königs zugänglich.

Zuckerschlange: ist die Helferin der Räuber, die lustig aber sehr dumm immer wieder die Hilfe des Königs ablehnt, weil sie glaubt, dass das Leben nur im Räuberwald abenteuerlich ist.

Kroki: ist das dumme Krokodil, das die Plätze der Unordnung und des Gestanks sucht und liebt - dort aber viel leidet.

Polizist: ist der Hüter des Gesetzes - dieses Gesetz kennt aber kein Mitgefühl oder nur wenig Verständnis und keine Liebe.

Briefträger: ist ein Freund des Königs, der mit viel Freude seine Arbeit tut.

Oma: treue Anhängerin des Königs - (Helferin und Ermutigerin)

Programm - Kurzübersicht

Vorprogramm

Begrüssung mit einer Handpuppe, die etwas Lustiges sagt und mir den Einstieg ins Thema ermöglicht.

Tiergeschichte, die mir hilft, den Kindern etwas aus meinem Leben zu erzählen oder in eine biblische Geschichte einzusteigen. In diesem Programmteil steckt der Kern der Botschaft.

Lied: möglichst mit dem gleichen geistlichen Inhalt.

Kasperllied: "Da wir jetzt beisammen sind, ..."

Kaspertheater

1. Lustiger oder spannender Vorspann und Begrüssung durch Puppen
2. Dialoge mit Kindern einrechnen
3. Bewegungen mitmachen lassen
4. Langsam genug reden, doch für Dynamik auch schnell werden
5. Das Theaterstück **unterstreicht** gleichnishaft die Botschaft, die im Vorprogramm erzählt wurde.
6. Bewusstmachen, dass der König im Kasperltheater und auch die anderen Figuren nur Puppen sind, der echte König des Universums aber echt ist, stark, gross und lieb.
7. Schlussteil beinhaltet stark, wie man schwierige Erlebnisse und Zwischenfälle ***richtig*** löst (z.B. *Vergebung, Wiedergutmachung*).

Nachprogramm

1. Eventuell Lied wiederholen
2. Kasperpost mit einer guten Frage, die sie bis zum nächsten Mal beantworten können (Preise)
3. Einsicht hinter die Bühne für die Kinder und eventuell vorsichtiges überwachtes Spielen der Kinder mit den Figuren.
4. Büchertisch, Info oder Plakatwand, kleiner Imbiss etc. für Erwachsene

YoungstarsWiki.org

Theaterstücke von Fritz Wolf als PDF:

Bildnachweis

- Titelbild: Juropaarchiv, www.juropa.net

Quellennachweis

- Inhalt und Idee: Fritz Wolf, Au 53, A-4823 Steeg a. H. Österreich

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/de/wiki/art/kasperlitheater-tipps-von-wolf-fritz