

Theaterpädagogisches Begleitmaterial

# SO EIN FEST!



## **PHILOTHEA** **FIGURENTHEATER**

Nicole Langenegger  
Haldenstr. 12  
8483 Kollbrunn

071 371 10 25  
nicole@philothea.ch

[www.philothea.ch](http://www.philothea.ch)

# INHALT

<b>DIE GESCHICHTE</b>	<b>3</b>
<b>THEATER BESUCHEN</b>	<b>4</b>
<b>NACHBEREITUNG</b>	<b>6</b>
<b>DIE THEMEN IM STÜCK</b>	<b>9</b>
<b>DIE FIGUREN UND IHRE LIEBLINGSSPIELE</b>	<b>11</b>
PETIT - GESTALTEN	
MUCK - KREATIVITÄT	
LUNGO - BEWEGUNG	
CARAMELLA - KOMMUNIKATION	
<b>ZUM SCHLUSS</b>	<b>16</b>
KUCHEN- UND SEIFENBLASENREZEPT	

## DIE GESCHICHTE

# SO EIN FEST!

### Ein Theaterstück mit Figuren und Livemusik - für alle ab 4 Jahren

**Dauer**

50 Minuten, ohne Pause

**Sprache**

Schweizerdeutsch

**Premiere**

26.9.2021

Eichhörnchen, Bär, Igel und Hase sind sich einig: Ein Fest soll gefeiert werden – ein schönes Fest! Mit grosser Vorfreude machen sie sich an die Vorbereitungen. Doch die vier Freunde sind auch verschieden – sehr sogar! Das Eichhörnchen weiss ganz genau, was es alles für ein gelungenes Fest braucht und packt tüchtig an. Der Igel macht sich mit geduldiger Sorgfalt an die Dekoration. Der Hase findet es wichtig das Tanzen zu üben und der Bär muss zuerst ein Bad nehmen. Das ordnungsliebende Eichhörnchen hat alle Hände voll zu tun. Wird alles rechtzeitig fertig und das Fest so schön, wie sie es sich erhoffen?

Mit viel Witz, Freude und spielerischer Leichtigkeit führen Nicole Langenegger und Kathrin Tchenar die Geschichte der vier Freunde über alle Stolpersteine, Höhenflüge und Weggabelungen bis hin zum überraschenden Ende.

### Mitwirkende

**Spiel:** Nicole Langenegger, Kathrin Tchenar

**Regie:** Jacqueline Surer

**Figuren:** Tanja Stephani

**Bühnenbau:** Thomas Fri Freydl

**Dramaturgische Mitarbeit:** Paul Steinmann

**Musikalische Mitarbeit:** Andrew Bond

**Mitarbeit bei Ideen-Entwicklung:** Werner Bühlmann

**Theaterpädagogisches Begleitmaterial:** Petra Cambrosio

**Illustrationen:** Tanja Stephani, [www.lartquirit.ch](http://www.lartquirit.ch)

Das Theaterstück wird unterstützt von:

**Kanton St.Gallen  
Kulturförderung**



ERNST GÖHNER  
STIFTUNG

**KULTUR  
TOGGEN  
BURG**

## THEATER BESUCHEN

Schön, dass Ihr Euch entschieden habt, das Stück «So ein Fest!» zu besuchen.

In dieser Begleitmappe finden sich Informationen zu unserer Inszenierung, sowie Ideen für die Vor- und Nachbereitung des Theaterbesuchs im Kindergarten und in der Schulklasse.

### ZUR INSZENIERUNG

Die Handlung der Geschichte haben wir durch Ausprobieren, Improvisieren und viele Diskussionen selbst entwickelt. Es ist uns wichtig, dass das Agieren und die Sprache der Protagonisten aus der Kinderwelt inspiriert sind. Das Kind soll sich in den Figuren wiedererkennen, sich in sie einfühlen können und dadurch das Geschehen verstehen.

Kathrin Tchenar sammelte in ihrer langjährigen Arbeit als Kindergärtnerin und Heilpädagogin viel Erfahrung mit Kindern und deren Fühlen und Handeln. Nicole Langenegger hat aus ihrer theaterpädagogischen Tätigkeit und dem Philosophieren mit Kindern an Schulen viel erfahren über das kindliche Denken und deren Weisheit.

Das Stück erzählt die Geschichte von vier Freunden, die verschieden sind. Obwohl sie das gleiche Ziel haben – nämlich ein Fest zu feiern – erleben sie, wie die andern ganz anders umgehen mit den Vorbereitungen - andere Vorstellungen haben, was es dazu braucht, dass es «schön» wird. Und sie erfahren, wie schlussendlich doch noch ganz unverhofft «aus dem Nichts» etwas Überraschendes entsteht.

### ZUM THEMA

Die Geschichte bietet viel Stoff für spannende Fragen: Warum sind wir Menschen verschieden? Warum reagieren wir unterschiedlich auf dieselben Situationen? Was macht es mit mir, und wie gehe ich damit um, wenn mein Gegenüber nicht das macht, was für mich selbstverständlich wäre? Welche Ressourcen stehen mir zur Verfügung? Welche Muster schalten sich üblicherweise ein?

Das Theaterstück ist eine Mischung aus Schauspiel und Figurentheater und eignet sich für Kindergärten und Schulklassen von der 1. bis 4. Klasse. Die Figuren wurden gestaltet von der Künstlerin Tanja Stephani, die Kunstobjekte kreiert und bekannt ist für ihre frechen, lustigen Illustrationen in Bilderbücher.



## DER THEATERBESUCH

### VORBEREITUNG ZUM THEMA

Die Kinder benötigen im Vorfeld nicht zwingend eine Vorbereitung zur Geschichte oder Handlung. Es kann selbstverständlich über das Thema «ein Fest feiern» gesprochen werden («Was macht ein Fest aus?» «Welche verschiedenen Feste kennt ihr?» usw.)

### VORBEREITUNG ZUM THEATERBESUCH

Damit die Kinder sich mit Genuss, mit ihrer Vorfreude und Spannung auf den Theaterbesuch einlassen können, ist es hilfreich, sich dazu vorgängig einige Gedanken zu machen.

### THEATERBESUCH

Mit dem Betreten des Theaterraums beginnt das Spiel. Das Theater-Spiel findet statt zwischen Spielenden und Zuschauenden. Ohne Publikum – kein Theater. Und wie bei jedem Spiel gibt es einfache Spielregeln.

Falls einige Kinder zum ersten Mal ins Theater gehen, lohnt es sich, im Vorfeld einige einfache Theaterregeln zu besprechen.

Dazu gehört, dass man sich im Theater ruhig verhalten sollte, um die anderen Zuschauenden und die Schauspielenden nicht zu stören. Selbstverständlich ist es aber erlaubt zu lachen. Während dem Stück sollte man sitzen bleiben (nicht aufstehen, nicht hinlegen), gegessen und getrunken wird erst wieder nach der Vorstellung.

Die Kinder werden in den einzelnen Klassen an der Eingangstür von der Spielerin empfangen und in den Raum geführt. Sie werden klassenweise platziert. Die Lehrkraft sitzt in der Nähe der Kinder am Rand.

### INFORMATIONEN ZUM STÜCK

Das Stück dauert 50 Minuten. Wenn die Kinder nach der Vorstellung Fragen haben, dürfen Sie diese gerne an uns weiterleiten. Auch freuen wir uns sehr über Rückmeldungen in Form von Zeichnungen und Texte; diese gerne an [nicole@philothea.ch](mailto:nicole@philothea.ch).

Nun wünschen wir Euch eine spannende, anregende und lustige Theaterstunde - und viel Spass beim Spielen, Ausprobieren und Weiterkreieren!

Nicole Langenegger und Katrin Tchenar



## NACHBEREITUNG

### «RAUMLAUF»

Alle gehen im Raum umher, wählen selber, welche der vier Figuren aus dem Stück sie spielen wollen. Auf ein Zeichen wechseln alle die Figur. Auf ein nächstes Zeichen sollen sich alle zusammenfinden, welche dasselbe Tier spielen.

### «DREHPUNKTE»

Alle Kinder überlegen und notieren/erzählen, welche Momente im Stück für sie besonders wichtig waren. Nachher wird ausgetauscht. Weshalb sind diese Momente so wichtig und wodurch?

### «GESCHICHTENVERLAUF»

Alle Kinder überlegen sich, wie die Geschichte anders hätte verlaufen können. An welchem Punkt könnte jemand anders entscheiden? Oder was könnte anders laufen? Austausch über die neuen Ideen.

### «FIGUREN IM STÜCK»

Alle wählen die Figur aus dem Stück aus, welche sie gerne spielen/sein würden und schreiben in drei Sätzen auf, weshalb sie diese wählen würden. WICHTIG: Wertefrei bleiben!

Idee: Vergleiche zu sich selber suchen, Stärken/Schwächen erkennen, benennen... philosophieren!

Ergänzung: Weshalb würde ich die andere Figur nie spielen/sein wollen?

### «GRÖßER WERDEN»

Alle sind zu Beginn Igel, bewegen sich frei im Raum auf dem Boden. Bei jeder Begegnung mit einem anderen Spielenden machen beide «Schere, Stein, Papier».

Wer gewinnt, steigt eine Stufe höher, wer verliert bleibt oder als Variante: sinkt um eine Stufe

1. Igel (zusammengerollt)
2. Eichhörnchen (hüpfen und springen umher, fressen Nüsse)
3. Hase (wackeln mit den Ohren, rennen zickzack)
4. Bär (laufen langsam vorwärts, drehen sich im Kreis)

### «1, 2, 3»

Je zwei Kinder stehen sich gegenüber und zählen jeweils abwechselungsweise auf drei.

A sagt «eins», B sagt «zwei», A sagt «drei», B sagt «eins», usw.

Danach wird die zwei ersetzt durch einen der vier Figurennamen (Petit, Lungo, Caramella, Muck)

Danach wird die drei ersetzt durch eine frei gewählte Bewegung (springen, tanzen oder sticken....)

### «STÜCKTITEL»

Alle Kinder bestimmen einen neuen Titel für das gesehene Stück und präsentieren diesen mit einem kurzen Slogan. Dann wird diskutiert, welcher Titel weshalb passt oder speziell gwundrig macht.

### «WERBESLOGAN»

In Dreier-, Vierer- oder Fünfergruppen üben alle einen Werbeslogan zum Stück ein. Es kann gesungen, getanzt, gesprochen oder pantomimisch gespielt werden. (Bsp. «Es Fescht, es Fescht, mir mached hüt es Fescht. ODER inestäche, umeschloh – durezieh, abeloh; konzentriere, fest studiere – hopla hop jetzt usprobiere)

### «FIGURENKREIS»

Alle stehen im Kreis. Reihum werden Figuren «im Kreis herumgeschickt». Zum Beispiel; Bär Muck kratzt sich am Bauch und sagt «Oh, das biist» (1. Person macht es vor, danach wird es kopiert von der Person daneben und im Kreis weitergegeben). Die Spielleitung schickt 2 Figurenbewegungen nach rechts, 2 nach links herum. Man muss nur die Bewegung und Handlung kopieren und genau das weitergeben nach links, was von rechts gekommen ist und umgekehrt. Es wird miteinander festgelegt, bei welchem Tier man welche Bewegung macht und welcher Laut/Wort dazugehört.

### «WIE GEHT'S WEITER IM SCHAUMBAD?»

Wie könnte die Geschichte der vier Figuren nach dem Schaumbadfest weitergehen?  
Gemeinsam werden Geschichtenfortsetzungen erfunden.

### Variante «Dreiecksgeschichte»:

Es sitzen drei Personen im Dreieck, alle schauen in dieselbe Richtung (nicht einander anschauen). Die Person vorne erzählt die Geschichte, die anderen zwei unterstützen/inspirieren es durch Geräusche von hinten.

### Variante «Ojee»:

Mehrere Personen stehen im Halbkreis, vor ihnen steht eine Person, welche die Geschichte anführt. Es zeigt durch Fingerschnips an, wer die Geschichte weitererzählt. Dauert es zu lange oder wird «Ähm» gesagt, rufen die Zuschauenden «Ojee» und die Person setzt sich nun ins Publikum.

Erschwerung:

zusätzlich dürfen wahlweise die Worte «und», «ich», «er» oder «sie» nicht benutzt werden.



## DIE THEMEN IM STÜCK

### FESTVORBEREITUNG

#### «LISTE HERSTELLEN»

Alle malen für sich eine Liste, auf welcher sie alles auflisten (in Wort oder Bild), was sie für ein Fest brauchen. Danach werden die Listen verglichen und alle können argumentieren, warum sie welche Punkte aufgelistet haben.

Eine Vielfalt entsteht - es wird nicht gewertet!

#### «WAS BRAUCHT'S?»

Die auf den Listen aufgeführten Dinge werden von einzelnen reihum pantomimisch dargestellt. Dieses Spiel kann in 2 Gruppe auch als Wettspiel gespielt werden. Dabei darf jeweils 1 Min vorgezeigt werden und die Begriffe werden auf Zettel aufgeschrieben oder ins Ohr geflüstert durch die Spielleitung. Die andere Gruppe darf raten.

#### «SZENE IM STÜCK: FESTVORBEREITUNG»

Der Text der Szene aus dem Stück wird vorgelesen und allenfalls nachgespielt.

Danach wird die Umsetzungsidee ausprobiert:

Caramella: *Oh! Sieht Apfel, springt hoch, oben ein kleiner Hupf zu einem Apfel, nimmt ihn ab, hüpft damit runter, legt ihn auf die Kiste*

Nicole: Caramella, was machsch?

Caramella: Ich mache s'Ässe !

Nicole: Aber s'Ässe hängt doch scho alles do!

Caramella: *zu Nicole (sie schnallt es offenbar nicht) Ja, aber das mues mer wäsche, schniide, hacke, schnätzle, choche, verziere. Blick zu Nicole halten.*

Nicole: *ungläubiger Blick*

Caramella: Ich kümmerge mich drum, chasch mer eifach alles bringe. *Springt auf Kiste, schaut sich um, zu Nicole: Zerscht bruuch ich d'Öpfel!*

### UMSETZUNGSIDEEN

#### «REIHENFOLGE»

Alle sitzen im Kreis. Im Sinne von «Ich pack min Rucksack», wird reihum aufgezählt, was für ein Fest alles gemacht werden muss. Alle zählen in der Reihenfolge die vorher erwähnten Dinge auf und ergänzen um eine Tätigkeit. Z. Bsp.; 3. Runde wäre dann: «Für unser Fest müssen wir die Gästeeinladungen schreiben, den Raum dekorieren, Gemüse rüsten, ....

#### «FÄHIGKEITEN»

Für alle Tätigkeiten sind verschiedene Fähigkeiten gefragt. Alle helfen mit, aufzuzählen, welche Fähigkeiten es braucht, um ein Fest «erfolgreich» durchführen zu können.

## VERSCHIEDENSEIN

### «CHARAKTERKREIS»

Alle stehen im Kreis. Jemand beginnt, eine Figur darzustellen (Bewegung an Ort, Körperhaltung, Tick z. Bsp. Kopf schütteln, Hände reiben,...) Die anderen im Kreis kopieren dies möglichst genau. Dann geht die Person, welche vorspielt in einer Gangart in den Kreis, alle kopieren und gehen mit und zum Schluss gibt es noch einen Satz der «Vorzeigeperson», welcher von alle 3x wiederholt wird. Dann gehen alle rückwärts und «schütteln» die Figur ab und jemand anderes beginnt.....

### «SZENEN IM STÜCK: VERSCHIEDENSEIN»

Der Text der Szene aus dem Stück wird vorgelesen und allenfalls nachgespielt.  
Danach wird die Umsetzungsidee ausprobiert:

Muck: Wottschi die au no?  
*Muck legt die Rüebli neben sich auf einen Haufen*

Caramella: Ja klar, die bruuch ich alli für s'Fescht.

Muck: Ich freu mi!

Caramella: Was du? Du chunnst as Fäscht? So dreckig? Nei! Für's Fäscht bruchts Gäscht wo suber sind!

Muck: Suber sii? Stimmt (bin echli dreckig).... und bisse tuet's mi au.

## UMSETZUNGSIDEEN

### «EIGENHEITEN»

Alle überlegen sich etwas, was an ihnen selber besonders ist (was sie können, was sie auszeichnet, wo sie Lob bekommen) und versuchen dies pantomimisch darzustellen.

### «UNTERSCHIEDE SUCHEN»

Je zwei Personen stehen gegenüber und zählen abwechselnd auf, was an ihnen unterschiedlich ist.

«Wahrnehmungs-Version»: jemand dreht sich um und die andere Person verändert drei Sachen (oder die Anzahl offenlassen, etwas schwieriger) an sich; z. Bsp. Hose leicht raufziehen, Haare verändern, Brille weg, Schuhbänder aufmachen, usw. Auf ein Zeichen dreht sich die Person wieder um und zählt auf, was sie an Veränderung beim ändern erkennt.

## KOMPROMISSE MACHEN

### «WAS WIRD GEMACHT?»

Jeweils zwei «Dinge stehen zur Auswahl.

In Kleingruppen wird diskutiert, was welche Vor- und Nachteile bietet.

Mögliche Auswahl:

Kleidervorschrift - freie Kleiderwahl

Essen selber bringen – Essen ist am Fest vorhanden

Musik selber machen - Musik wird abgespielt

Fest draussen – Fest drinnen

Das Fest langfristig planen – sehr spontan feiern

Dekoration selbst basteln – im Laden kaufen

### «SZENEN IM STÜCK – KOMPROMISSE MACHEN»

Der Text der Szene aus dem Stück wird vorgelesen und allenfalls nachgespielt.

Danach wird die Umsetzungsidee ausprobiert:

Petit: *kommt mit einem Fähnli in der rechten Hand heraus* Wo wottscht es?

Caramella: *springt zu Petit auf Kiste* Das isch s'Müsterli... Wo sind die andere?

Petit: Ich bin nonig ganz fertig...

Caramella: Was! Eis Einzigs! Wieso seisch das nit fröhner? Jetzt isch es z'spot!  
Also guet. D'Dekoration isch au gstriche. *Springt auf die Leiter.* Und du muesch gar nit an's  
Fäscht cho. Du bisch au gstriche.

Wenigstens händ mer miis Esse no....

## UMSETZUNGSIDEEN

### «SITUATION»

Jemand erzählt eine Situation, in welcher er/sie es schwierig fand, weil es nicht so gelaufen ist, wie er/sie wollte. Die Situation wird nachgespielt von einer anderen Gruppe. Die erzählende Person darf zuschauen. Beim zweiten Mal durchspielen wird gestoppt beim «Knackpunkt» und es werden verschiedene Versionen gesucht, wie die Situation enden könnte.

Z. Bsp.: Jemand bringt seine Gitarre mit und möchte am Fest spielen und singen. Es läuft aber schon laute Musik ab Band > was tun?

Jemand bringt einen Gurkensalat mit, aber niemand isst davon. > Was tun?

## DIE FIGUREN UND IHRE LIEBLINGSSPIELE

### PETIT – KREATIVITÄT

#### «FREUNDSCHAFTSBÄNDER»

Es werden auf unterschiedlichste Arten Bändeli hergestellt: Sticklieseln, zöpfe, häkeln, knüpfen,... die Bändeli werden dann verschenkt mit Freundschaftssprüchen verpackt.

Alle erfinden dazu einen eigenen Satz.



#### «SCHAUMBILDER»

Auf einen Tisch wird Rasierschaum ausgesprüht und das Kind/die Kinder gestalten mit ihren Fingern und Händen Bilder darin.

#### «KISTEN GESTALTEN»

Jedes Kind wählt eine Kiste und gestaltet diese nach eigenen Vorstellungen -aussen und innen. Danach werden gegenseitig Geschichten erzählt zu den einzelnen Kisten.

#### «FIGUREN GESTALTEN»

Verschiedenste (Abfall-) Materialien (allenfalls auch einfach Zeitungen) und Klebeband werden zur Verfügung gestellt und dann werden neue «Varianten» von Muck, Petit, Lungo und Caramella hergestellt.

ZIEL ist Unterschiedlichkeit! d.h. möglichst anders als die Originalfiguren, jedoch noch zu erkennen!

Überlegung: was macht die Figur aus? Was ist typisch für sie?

## MUCK – PHANTASIE

### «ASSOZIATIONEN»

Je zwei Personen stehen sich gegenüber. A sagt ein Wort, das ihr/ihm in den Sinn kommt aus dem Theaterstück, B wiederholt diese und sagt ein anderes Wort, welches ihr/ihm zu diesem Wort einfällt, usw. WICHTIG: es gibt kein «richtig» oder «falsch»!

### «GEGENSTÄNDE VERWANDELN»

Alle suchen sich einen Gegenstand aus dem Klassenzimmer oder draussen und bekleben diesem mit Augen (Klebpunkte). Danach werden Kurzszenen gespielt mit den Gegenstandsfiguren.

Vorgaben z. Bsp: «Ihr trifft euch zu Festvorbereitungen» oder «Ihr trefft euch eine Woche nach einem wundervollen Fest und tauscht euch darüber aus» oder...



### «ERFINDERGESCHICHTEN»

Alle sitzen im Kreis. Die Spielleitung gibt einen Gegenstand in den Kreis (Schwamm, Bleistift, ....) und erfindet eine Geschichte dazu. Der Gegenstand ist alles, nur nicht das, was er wirklich ist. Nun können die anderen die Geschichte «toppen» und weitere Ideen dazu erfinden.

### «KNÄUELGESCHICHTEN»

Vorbereitend werden kleine Gegenstände in einen Wollknäuel eingerollt. Nun wird der Faden abgerollt und eine Geschichte dazu erzählt. Immer, wenn ein Gegenstand zum Vorschein kommt, dann gibt dieser der Geschichte einen neuen Input. Erzählen dürfen alle, die wollen.....

## LUNGO – BEWEGUNG

### «BEWEGTER SCHWARM»

Mehrere Personen stehen nahe beieinander und schauen in dieselbe Richtung. Die vorderste Person bewegt sich, wiederholt diese Bewegung einige Male und alle hinten kopieren alles. Durch einen Sprung nach links oder rechts verändert sich, wer «Vorzeige-Person» wird... Dazu ganz unterschiedliche Musik abspielen.

### «SPIEGELN»

Je zwei Personen stehen einander gegenüber. Jemand zeigt im Zeitlupentempo Bewegungen vor, die andere Person macht nach. Von aussen sollte nicht ersichtlich werden, wer «führt».

### «TANZEN»

Es wird Musik abgespielt und alle bewegen sich frei im Raum. Man hat jederzeit die Wahl, bei anderen mitzumachen, zu kopieren oder dann wieder eigene Idee einzugeben... Musikwechsel werden eingebaut.

### «OH JA»

Alle laufen im Raum umher. Ein Kind ruft z. Bsp. : «Wir sind alle fröhlich hüpfende Hasen!» Alle anderen rufen «Oh ja...» und machen mit. Danach ruft ein anderes Kind wieder etwas Neues. Z. Bsp.: «Wir sind alle wütend stampfende Eichhörnchen!» Oder «Wir sind alle traurig stachelige Igel!» Dies kann auch von der Lehrkraft eingegeben werden.



### «MUSIK»

Alle suchen sich einen Gegenstand, mit welchem sie ein Geräusch erzeugen können. Dann setzen sich alle als Band hin und begleiten das Lied «Es Partyfäscht» (siehe nächste Seite).

# Es Party-Fäscht

Theater PhiloThea

Es Tänzli, Polka



Hei, es git es Par - ty - Fäscht, to - tal toll söll's si - i



lueg e - mol wer sind diä Gäscht, all Frün - de sind de - bi.



Diä chly Pö - ti freut sich scho, will si a das Fäscht chan cho.



War - te tuet si still und brav, bis si ö - pis hel - fe darf.

---

Au de Muck; freut sich scho, will er a das Fäscht chan cho,  
Hunger hett er jeder Ziit, Esse findet er dä Hit.

Au de Lungo freut sich scho, will er a das Fäscht chan cho,  
Er zeigt wie me turne tuet, denn das chan er bsunders guet.

D'Caramella freut sich scho, will sie a das Fäscht chan cho,  
Suuber putzt sie s ganze Huus, und bim Fäschte chunt sie druus.

---

Nicole Langenegger, Theater PhiloThea

## CARAMELLA - KOMMUNIKATION

### «1 FRAGE - 3 ANTWORTEN»

In Kleingruppen stellt jemand eine Frage und drei Weitere geben eine Antwort dazu. Es gibt kein «richtig» oder «falsch»! Z. Bsp. : «Welchen Ort würdest du wählen für dein Fest? 1. Antwort: Wald, 2. Antwort: Schloss, 3. Antwort: Estrich

### «EINSATZGESCHICHTEN»

In Kleingruppen wird eine Geschichte erzählt. Reihum erzählen alle einen Satz. Es kann gekennzeichnet werden, wer spricht, indem die jeweilige Person einen kleinen Gegenstand hält. Wer nicht erzählen will, kann den Gegenstand wortlos weitergeben. WICHTIG: aufeinander hören, ergänzen und weitererzählen...



### «JO GENAU»

Alle laufen zu zweit umher und erfinden gemeinsam eine Geschichte. Der erste Satz beginnt mit «Es war einmal...» und dann beginnt jeder Satz mit «Jo genau...». Schluss ankündigen: «Alle sagen noch zwei Sätze und dann ist die Geschichte fertig.»

Durch diese Form wird gefördert, dass man zustimmen muss, was angeboten wurde und dass man gemeinsam an der Geschichte dranbleibt, zudem verschwinden allfällige Erzählunsicherheiten meist schnell.

### «ICH BIN EIN BAUM»

Alle stehen in einem Kreis. Es werden Szenenbilder gestaltet aus 3 Figuren (aus dem Stück). Jemand geht in die Mitte, stellt sich in eine Position und sagt z. Bsp. «Ich bin der fröhliche Muck» oder «Ich bin Petit und mache Sirup» oder «Ich bin Muck und schleiche zum Kuchen» oder «Ich bin Lungo und übe das Tanzen». Dies wird gemacht, bis 3 Figuren in der Mitte stehen. Dann können alle rundherum ein «Foto» davon machen und das Spiel beginnt von vorne.

Ergänzende Idee: eine Figur aus dem Stück wird dargestellt und dazu stellen sich zwei andere, neuerfundene Figuren hinzu.

Variante:

Dem «Bild» wird ein Szenentitel gegeben und die drei Figuren spielen eine Szene dazu.

## ... UND ZUM SCHLUSS

### REZEPT FÜR SCHOGGICHÜECHLI

250 gr Schoggi

150 gr Margarine schmelzen

4 Eier

180 gr Zucker

1 Päckli Vanillezucker

100 gr Mehl dazu mischen

Alles zusammenmischen, in Förmchen abfüllen und ca. 8 Min im vorgeheizten Ofen bei 220 Grad backen. Auskühlen lassen und freudig dekorieren...

### REZEPT FÜR SEIFEBLÖTERLI

6 Liter Wasser (davon ca. 1 Liter erwärmt)

750 g Neutralseife (aus der Drogerie)

500 g Zucker

40 g Tapetenkleister

Das Kleisterpulver in kaltem Wasser auflösen und so lange rühren, bis sich der Kleister vollständig aufgelöst hat. Anschließend die Neutralseife dazu geben.

In einem separaten Behälter den Zucker in wenig warmem Wasser auflösen, bis die Zuckerkristalle komplett aufgelöst sind.

Vermischen Sie jetzt die beiden Flüssigkeiten miteinander.

Die fertige Flüssigkeit ist sofort einsatzbereit, eine Ruhezeit schadet aber nicht.

Die Seifenblasen sind stabil und haben einen schönen Glanz.



Alle sitzen im Kreis, ihr lasst Seifenblöterli fliegen und genießt die Schoggichüechli!

**VIEL SPASS UND EN GUETE!**