

NACHBEREITUNGSMAPPE



DIE SCHÖNEN LAUEN

INTERAKTIVES MÄRCHEN-ABENTEUER (6+)

NACH EDUARD MÖRIKE

VON CARO MENDELSKI UND MILAN GATHER

Auf dem tiefen Grund des geheimnisvollen Blautopfs wohnt ein Wasserwesen – die schöne Lau. Der König hat sie dorthin verbannt, weil sie nicht lachen kann. Zum Glück hat sie Ottilio, ihren besten Freund dabei. Doch nur wenn die Lau von Herzen lacht, dürfen die beiden zurück nach Hause. Kannst du ihnen helfen?

DIE SCHÖNEN LAUEN ist ein interaktives Hörspiel-Game für alle ab 6 Jahren, das das Märchen „Die Historie von der schönen Lau“ von Eduard Mörike neu erzählt – multilinear und mit dem Publikum gemeinsam: die Zuschauer*innen entscheiden immer wieder selbst, wie die Handlung weitergehen soll und werden so zu aktiven Co-Autor*innen. Dabei erleben sie immer ihre eigene Geschichte, erleben eine von vielen schönen Lauen.

Ab 6 Jahren

Eine Koproduktion mit den Ruhrfestspielen Recklinghausen, dem Kunstdruck CentralTheater Esslingen und dem WUK Theater Quartier Halle
Uraufführung im Rahmen des Kinder- und Jugendliteratursommers 2022
Gefördert von der Baden-Württemberg Stiftung, dem Kulturstiftung des Bundes und der LBBW Stiftung

DIE SCHÖNEN LAUEN ist Teil des Projekts "lose and win on" und wird entwickelt im Rahmen von "dive in. Programm für digitale Interaktionen" der Kulturstiftung des Bundes, gefördert durch die Beauftragte der Bundesregierung für Kultur und Medien (BKM) im Programm NEUSTART KULTUR.

Text: Milan Gather

Hörspiel-Regie: Caro Mendelski

Illustration: Stephan Dybus

Animation & Programmierung: Daniel Bahr

Sprecher:innen: Marit Beyer, Milan Gather, Anne Leßmeister, Caro Mendelski, Sebastian Schwab, Felix Strobel, Antonia Wolf

Sounddesign: Shahd Syoufi, Markus Götze

Technischer Support: Kai Garbe, Dirk Heidermann, Felix Schellong

Untertitel: Irene Baumann

Vermittlung & Nachbereitungsmappe: Larissa Probst



LIEBE SCHÜLER*INNEN, LIEBE LEHRER*INNEN, LIEBE
MITSPIELER*INNEN,

IM FOLGENDEN FINDET IHR IDEEN, SPIELE UND ANLEITUNGEN ZUR
SPIEL-PRAKTISCHEN NACHBEREITUNG DES INTERAKTIVEN
HÖRSPIELABENTEUERS „DIE SCHÖNEN LAUEN“.

WIR WÜNSCHEN EUCH UND IHNEN VIEL SPAß!

PRAKTISCHE IDEEN ZUR NACHBEREITUNG

Die gesammelten Übungen sind Anregungen, um gemeinsam ins Gespräch und praktische Gestalten zu kommen. Für eine Nachbereitung müssen nicht alle Spiele durchgespielt werden. Die Spiele können beliebig zusammengestellt und ausprobiert werden. Es empfiehlt sich aber, insbesondere wenn der Besuch des Hörspiels schon etwas zurückliegt, mit einer kleinen Erinnerungs-Runde in die Spielformate zu starten.

MINI-WARM-UP

1.) GEMEINSAM ERINNERN

VORBEREITUNG/WAS BRAUCHE ICH:

*Setzt euch in einen großen Stuhlkreis zusammen

SPIELDAUER:

*Max. 5 Minuten (ca. 1-3 Runden)

AUFGABE:

Bestimmt wer anfängt. Dann vervollständigt der Reihe nach den folgenden Satz: „Ich erinnere mich an ...“. Nehmt dabei Bezug auf das erlebte Hörspielabenteuer.

Ziel ist es, einzelne Mini-Puzzleteile des Hörspiels gemeinsam zu erinnern. Dabei gilt es nicht, so viel wie möglich zu sagen. Kurz und knapp ist gut! Das kann zum Beispiel so aussehen:

Ich erinnere mich an ... bunte Farben.

Ich erinnere mich an ... einen Otter.

Ich erinnere mich an ... Lachen im Hintergrund.

Ich erinnere mich an ... einen Kartoffelsack.

usw.

2.) ALLE, DIE...

VORBEREITUNG/WAS BRAUCHE ICH:

*Platz für einen großen Stehkreis

*Die Aussagen zum Vorlesen auf einem Papier oder digital

SPIELDAUER:

*Ca. 5 Minuten

AUFGABE:

Stellt euch in einen Kreis. Bestimmt eine Person, die Spielleiter*in wird und die Aussagen von außen vorliest. Immer, wenn die vorgelesene Aussage auf euch zutrifft, dann wechselt in einem angenehmen Geh-Tempo den Platz im Kreis. Es geht nicht um Schnelligkeit. Beobachtet euch gegenseitig: Wann gehen viele? Wann nur wenige?

Und macht vorab eine kleine Testrunde:

Alle tauschen den Platz, die ... gerne Eiscreme mögen.

Dann wechseln alle den Platz, die gerne Eiscreme mögen. Haben alle das Spielprinzip verstanden? Los geht's.

Aussagen:

Alle tauschen den Platz, die schon einmal so richtig aus vollem Herzen lachen mussten.

Alle tauschen den Platz, die das Gefühl haben, in ihrem Alltag zu viele Entscheidungen treffen zu müssen.

Alle tauschen den Platz, denen es leicht fällt eine Entscheidung zu treffen.

Alle tauschen den Platz, denen es schwer fällt, eine Entscheidung zu akzeptieren/anzunehmen.

Alle tauschen den Platz, die schon einmal über etwas gelacht haben, obwohl sie es eigentlich nicht lustig fanden.

Alle tauschen den Platz, die schon einmal eine Entscheidung getroffen haben und diese dann später doch doof fanden.

Alle tauschen den Platz, die gerne mehr in ihrem Leben alleine entscheiden würden.

Alle tauschen den Platz, denen schon einmal gesagt wurde: „Jetzt lach doch mal!“

Alle tauschen den Platz, die sich manchmal auch wünschen sich unsichtbar machen zu können.

INHALTLICH INS GESPRÄCH KOMMEN

+ AUSTAUSCH ANSTIFTEN

1.) LUSTIG, LUSTIG, LUSTIG

VORBEREITUNG/WAS BRAUCHE ICH:

*Je nach Gruppengröße sollten 2-3 Gruppen eingeteilt werden. Empfehlenswert sind max. 10 Schüler*innen pro Gruppe, es geht aber auch in der Großgruppe

*Papier und Stifte für jeweils 1 Person aus der Gruppe

SPIELDAUER:

*Sprechen über die Fragen ca. 10-15 Minuten

*Austausch in der Großgruppe ca. 10 Minuten

AUFGABE:

Beantwortet die folgenden Fragen und sammelt die Antworten in wenigen Stichworten auf dem Papier. Bestimmt selbst eine Person, die mitschreibt. Und bestimmt auch, wie ihr miteinander sprechen möchtet:

Variante A: Sprecht ihr in der Kreisreihenfolge? Dann sagt jede*r etwas.

Variante B: Alle dürfen etwas sagen, denen dazu etwas einfällt.

Fragen:

Mit wem lachst du am liebsten?

Was war der lustige Moment im Hörspiel für dich? Wo musstest du besonders lachen?

Wie hättest du versucht die schöne Lau zum Lachen zu bringen? Sammelt drei Tipps auf Zetteln.

Wenn ihr in Kleingruppen eure Gedanken gesammelt habt, könnt ihr jetzt noch eine kleine Austauschrunde in der Großgruppe anschließen. Welche Tipps haben sich die anderen Gruppen wohl überlegt?

ZUSATZAUFGABE:

Was findest du besonders lustig? Und wie wäre es einfach mal zusammen zu lachen? Sammelt doch mal eine Runde Witze.

2.) ENTSCHEIDE DICH – DAS INTERVIEW

VORBEREITUNG/WAS BRAUCHE ICH:

- *Für Kinder die bereits eigenständig lesen und schreiben können¹
- *Interviewfragebogen (siehe Anhang)
- *Stifte für alle Interviewpaare (Zweiergruppen)
- *1 Stoppuhr + 1 Person, die die Zeit im Blick behält

SPIELDAUER:

- *Acht Minuten Interviewzeit
- *ca. 5-10 Minuten für den Austausch in der Großgruppe

AUFGABE:

Bestimmt eine Person, die die Zeit ansagt. Diese Person spielt nicht mit, sondern beobachtet von außen. Dann setzt euch in Zweiergruppen zusammen. Sobald die Zeit läuft, ist eure Meinung gefragt! Lest euch die Fragen gemeinsam durch und notiert eure Antwort auf dem Fragebogen. Es gibt vier Fragen und für jede Frage habt ihr zwei Minute Zeit euch auszutauschen und eure Gedanken kurz und knapp zu sammeln.

Nach acht Minuten Fragebogenzeit, könnt ihr gerne noch einen Austausch in der Großgruppe anschließen.

Interviewfragebogen (siehe Anhang)

¹ Das Spiel kann aber auch in der Großgruppe gespielt werden und die Fragen entweder zusammen gelesen oder durch die Lehrperson vorgelesen werden. Dann sammeln alle zusammen Gedanken und Ideen.

SELBST KREATIV WERDEN

Die folgenden Übungen können entweder einzeln von allen gespielt werden oder aber wie Stationen im Raum aufgeteilt sein. Die Schüler*innen haben dann die Möglichkeit selbst zu entscheiden, welches künstlerische Format sie am meisten anspricht und welches Format sie ausprobieren möchten.

1.) MALEN OHNE QUALEN

VORBEREITUNG/WAS BRAUCHE ICH:

*Papier und Stifte

SPIELDAUER:

*ca. 15-20 Minuten

AUFGABE:

Im Hörspiel haben wir viele Bilder gesehen. Nun bist du dran: bringe zu Papier, worauf du am meisten Lust hast. Hier sind ein paar Ideen für dich:

*Was war dein Lieblingsort in der Geschichte? Male ihn nach und erweitere ihn mit deinen Ideen.

*Wer war deine Lieblingsfigur in der Geschichte?

*Wie sieht das Leben von Lau und Ottilio wohl heute aus? Was machen sie?

2.) STELL DIR MAL VOR

VORBEREITUNG/WAS BRAUCHE ICH:

*Papier und Stifte

SPIELDAUER:

*ca. 15-20 Minuten

AUFGABE:

Stell dir mal vor, du könntest dich an einem bestimmten Punkt in der Geschichte noch einmal anders entscheiden. Wie könnte die Geschichte auch anders weitergehen? Was wäre zum Beispiel, wenn Lau den Krackenfischzahn samt Bleikugel behalten hätte? Oder wenn sie am Ende doch mit König Krumhard zurückgegangen wäre/bei Xaver und Betha geblieben wäre? Wie hätte die Geschichte noch sein können? Schreibe sie um, schreibe sie weiter. Jetzt bist du Autor*in der Geschichte.

3.) EIN MINI-HÖRSPIEL-SPIEL

VORBEREITUNG/WAS BRAUCHE ICH:

*1-2 Aufnahmegerät(e) (z.B. ein Diktiergerät, Handy, Laptop oder Tablet mit Aufnahmemöglichkeit/Aufnahme-App)

SPIELDAUER:

*ca. 10 Minuten

AUFGABE:

Runde 1: Überlegt euch einen Ort. Dann überlegt sich jede*r von euch ein Geräusch oder einen Wortfetzen, der an diesem Ort zu hören ist. Fertig? Nehmt jetzt eure eigene Geräuschkulisse auf. Ist alles gut hörbar?

Runde 2: Macht zwei Gruppen und überlegt euch in der Gruppe neue Orte. Aber Pssst! Nicht verraten. Dann nehmt die Geräuschkulisse nacheinander auf (ohne, dass die andere Gruppe dabei ist). Jetzt könnt ihr raten: an welchem Ort ist wohl die jeweils andere Gruppe gereist?

NOCH IMMER NICHT GENUG?

1.) STILL GELACHT

VORBEREITUNG/WAS BRAUCHE ICH:

*nichts

SPIELDAUER:

*je nach Gruppengröße

AUFGABE:

Überlege dir nur für dich: Worüber hast du zuletzt aus vollem Herzen gelacht? Wo war das? Kannst du es der Gruppe (alleine oder zu zweit) vorspielen ohne dass du Worte und Geräusche verwendest? Nur allein mit deinem Körper? Dann spiele los und alle anderen dürfen raten.

2.) HÖRSPIEL-DO-IT-YOURSELF

VORBEREITUNG/WAS BRAUCHE ICH:

*1 Aufnahmegerät (z.B. ein Diktiergerät, Handy, Laptop oder Tablet mit Aufnahmemöglichkeit/Aufnahme-App)

SPIELDAUER:

*je nach Lust und Laune

AUFGABE:

Nimm deine eigene kleine Geschichte auf. Alles, was du dafür brauchst ist ein Audio-Aufnahmegerät und eine Idee. Dazu kannst du dir folgende Fragen stellen:

*Worum geht es in meiner/unserer Geschichte?

*Welche Rollen/Figuren gibt es?

*Wie klingen/sprechen sie?

*An welchem Ort/welchen Orten spielt die Geschichte?

*Was passiert am spannendsten Punkt/Höhepunkt unserer Geschichte?

*Wie geht unsere Geschichte zu Ende?

Schreibe dir ein kleines Drehbuch und dann probiere es einfach. Egal ob alleine oder im Team.

3.) WER LACHT LUSTIGER

VORBEREITUNG/WAS BRAUCHE ICH:

*nichts

SPIELDAUER:

*je nach Lust und Lachenergie

AUFGABE:

Tauscht doch mal eure witzigsten Arten zu lachen aus. Ganz tief? Ganz hoch? Ganz schnell? Die Tonleiter hoch und runter Lachen?

Oder noch besser: Spielt 1 gegen 1. Wer zuerst übers Lachen, lachen muss, bekommt einen Punkt. Wer die meisten Punkte hat, der*die hat zwar verloren, aber auch viel gelacht dabei.

4.) ENTSCHEIDUNGSGESCHICHTE

VORBEREITUNG/WAS BRAUCHE ICH:

*Papier und Stifte

SPIELDAUER:

*unbegrenzt

AUFGABE:

Schreibe selbst eine Geschichte mit Entscheidungsmöglichkeiten. Überlege dir eine einfache Geschichte (z.B. einen Tagesablauf einer Person A). Dann prüfe, an welchen Momenten in der Geschichte Entscheidungsmöglichkeiten eingebaut werden können.

Frage dich weiter:

*Wann kann ich mich (stellvertretend für die Person aus der Geschichte) an unterschiedlichen Stellen in der Geschichte jeweils anders entscheiden?

*Und wie geht die Geschichte dann jeweils anders weiter/aus?

*Was ist die Folge aus jeder getroffenen Entscheidung?

Vielleicht kannst du auch jemand anderen deine Geschichte spielen lassen!

INTERVIEWFRAGEBOGEN

Welche Entscheidung, die du während der Geschichte treffen musstest, ist dir am leichtesten gefallen? Und welche am schwersten?

Am leichtesten	Am schwersten

In welchen Moment der Geschichte würdest du dich jetzt – nach dem Ende der Geschichte – doch gerne noch einmal anders entschieden? Und warum?

Wo würdest du lieber leben? Bei König Krumhard im fröhlichen Land oder bei Xaver und Betha? Warum würdest du dich so entscheiden?

Findest du, Lau hätte den Krackenfischzahn samt Bleikugel behalten sollen? Warum wäre das gut/ nicht gut gewesen?